

【結果概要】	
「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集	
全体（個人からの意見）	727 件
A. 知的財産の創造	16 件
（A1） 知財・無形資産への投資による価値創造	12 件
（A2） AI と知的財産権	376 件
（A3） 創造人材の強化・ダイバーシティの実現	22 件
B. 知的財産の保護	37 件
（B1） 技術流出の防止	10 件
（B2） 海賊版・模倣品対策の強化	41 件
（B3） 産業財産権制度・運用の強化	11 件
（B4） 地域における知財保護	5 件
C. 知的財産の活用	12 件
（C1） 産学連携による社会実装の推進	1 件
（C2） スタートアップ支援	4 件
（C3） 新たな国際標準戦略	13 件
（C4） データ流通・利活用環境の整備	9 件
E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ	16 件
（E1） 新たなクールジャパン戦略の実装	16 件
（E2） コンテンツ戦略	35 件
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）	91 件

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

※ 意見提出者が申告した「意見の分野」の欄に記載しています。

※ 文字化け等により判別できない文字は、「◆」で表示しています。

※ 同一者から出されたカテゴリ及び内容が一言一句同じである複数の意見は、まとめて1件としてカウントしています。

【意見の分野】	
A. 知的財産の創造	
No.	意見
1	AI に収集複製改変使用したデータ群は多くの表現者達の持ち物です 訴訟の重要な物証です 詳細な情報開示を求めます
2	生成 AI による学習を厳しく取り締まっていただきたい。 理由は、生成 AI は勝手に絵を奪い継ぎ接ぎにした悪質なコピー品だからです。 創作者の努力を嘲笑い、金儲けのために利用するというのが我慢なりません。 現に X (旧ツイッター) では画像編集という悪質な行為で、クリエイターの努力を嘲笑うことをしています。これは海外でジブリ作品が勝手に生成 AI で使われていることにも通じます。 『自分の作品を勝手に奪う』これは明確な著作権法違反です。 なので生成 AI を強く規制していただきたい。
3	<p>創作物の質、ひいては AI 技術の質の担保に大きく問題があり、それらの詳細を記述されていない印象を受ける。その問題と是非について問いたい。</p> <p>例えば、現時点での生成 AI の手法である、違法でダウンロードした大量のデータ群から新たに作品の構成をするという方法であっても、専門的知識の欠落 (解剖学、パーツといった知識や画面構成、物語の整合性、リアリティの持たせ方等) から、論理的に整合性の取れていない生成物となるものがほとんどである。これはメディアミックスや商業展開などにおいて致命的な失敗や駄作を生みやすい原因となりえる。こういった物らが将来大量に氾濫する、または既になっている状態となれば、当然作品自体の質や価値の低下は免れられないと断言できる (youtube でのハルシネーションを含んだ AI 編集のコンテンツ紹介動画、デザイン性の欠ける AI 生成を含んだ広告、物語の内容と描かれた絵とで親和性のない漫画等)。質が低下すれば価値も下がることは貨幣も作品も同じである。</p> <p>また、こちらも生成 AI が主の話だが、AI がその作品を生成するにあたって、人間の手が介在する余地がないことも多大な問題である。プロンプトを打ち込む→画像が生成されるというプロセスでは、「→」という矢印の内部を人間の手で編纂するという手段がないのである。つまり生成されたものは過程ではなく結果としてのものであり、そのほとんどを AI が担っているため、多様性や差異、個性が出ず、結果市場競争を生みだしづらい傾向になると推察する。これは先にも述べた AI 自体に専門的な知識がない問題にも繋がる。生成途中で修正することが困難なため、正しい知識による修正が行われずそのままクオリティが保証できない粗悪品が作られやすいのである。道具は使い手の技術に委ねられなければならないことは当然である。</p> <p>上記に記述した問題点により、政府と AI 開発者らには、創作物の品質を保証する草案の製作 (具体的には創作の制作過程に基準、規定を制定することが望ましい)、そして媒介にて人によって改修可能な AI の技術開発の推進をさせる草案の製作を強く求める。</p>
4	生成 AI を使用しないようにし、規制してください。

	<p>生成 AI は知的財産の創造には当てはまらず、寧ろ衰退させています。</p> <p>生成 AI は盗作や盗撮をし、著作権や肖像権など様々な人権侵害から成り立っており、そうでなければ成り立たないものです。</p> <p>更に、使用した際に自動的に他者の著作物や肖像物が入られる仕組みのため、使用した時点で人権侵害に加担したことになります。</p> <p>そして現在、日本では規制が無い場合、盗作やディープフェイクなど、様々な犯罪に利用されており、クリエイターや有名人だけでなく個人すら被害に遭い、被害は拡大し続けています。</p> <p>それにより、創作活動をやめざるを得ない人や、対策の手間が増えて創作活動が難航したりと、知的財産の創造とは真逆の方向へ進んでいます。</p> <p>更に、生成 AI を使用することで莫大な電力と水を消費するため、データセンターのある地域では水不足や環境汚染が起こっています。</p> <p>これを阻止するため、生成 AI を使用できないよう、規制してください。</p> <p>それか、使用する場合には開発者側と使用者両方に責任と厳罰が与えられるようにし、なおかつ明確な許可が出た場合にのみ使用可能とし、無返答や連絡が取れない場合、管理されていないものなどは使用できないようにしてください。</p>
5	<p>方便を謳う前にまず厳しく厳格な規制と法的統制から始めてください。今の AI 市場はすべて知的財産の収奪です。厳格な規制を大前提とすることなしに、夢まぼろしのありえないイノベーションだとか成長とか言わないでください。まずは厳格な規制と国際的に足並みを揃えた法的規制から始めてください。現 IT 企業等の知的財産の略奪収奪は倫理規範を大きく外れている。本来であるならば、それら関連産業は解体され、悪事は暴かれ、大罪として裁かれるべき悪事である。厳格な規制をなしに推進など不可能。</p>
6	<p>海外の人材を呼び込む前に国内の人材を育成してください。国内の人材に投資をしてください。</p>
7	<p>AI 開発者や AI 利用者の地位向上を謳うばかりで、無断で AI 学習された本来の創造する人間(クリエイター)に対する保護や育成などがあまりに希薄ではないだろうか。</p> <p>AI は学習元があって成り立つものであり、この純然たるクリエイターがいなくなれば生成物にも限界が訪れる。</p> <p>AI の利活用を進めたいのであれば、それ以上にクリエイターの育つ土壌を守り豊かにする方が将来的にも有効なのではないだろうか。</p> <p>現状を見ても分かる通り、AI を好んで利活用する者(企業)はその分野の基礎を知らないまま触り、歪んだものそのまま世に輩出している。</p> <p>人間のクリエイター相手には厳しくチェックしていた部分も、なぜか AI 物となると低クオリティのまま商業利用されているのが現実である。</p> <p>2025 年 CISAC (国際著作権管理委員会) が 「ライセンスのない生成型 AI (GenAI) は、規制がなければ、クリエイターのロイヤリティの最大 25%、つまり年間 85 億ユーロを流用する可能性がある」と発表している。</p> <p>まずもって今の足元、創造する人間の土壌を育み保護することも委員会の方々には視野に入れていただきたい。</p> <p>私自身クリエイター業で生計を立てているが、今のままでは生成 AI を仕事に組み込むことは出来ないと考えている。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・データセットの透明性の確保</li> <li>・AI 企業/ユーザーに対する責任の所在(法による規制)</li> </ul> <p>最低限でも上記が確約されない限りは触れない。 そして</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習されたクリエイター側への対価還元</li> <li>・クリエイター側からの学習拒否権</li> </ul> <p>これもまた必要であると考えている。</p>
8	<p>先ず知的財産を各個人の所有物に限るものと見做していない事から論外です。個々の所有物は国の所有物ではありません。知的財産の創造というものからして論理破綻しています。現在、生成 AI による知的財産を不当に盗用したもので生成されている現状を今日に至るまで幾度も目にしているものと思われませんが、未だにその認識がなされていない時点で改めて申し上げますがすでに論外です。これも幾度も申し上げますが個人の権利が侵害されない、保護の確立が為された法整備が最優先です</p>
9	<p>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は必要ないとする。そもそも権利者から無断盗用をするようなものを両立するとは言わず寄生というほうがいい。そして良質な AI コンテンツに係る市場と権利者への対価還元とは権利者は自身の著作物や肖像権の利用の拒否を求めるのであり、対価還元とは違う。また権利者自身がそれを拒否する術がないのも問題である。個人や企業を良質な AI コンテンツに係る市場というのも気持ちが悪い。個人や企業を知的財産という資源としか見ていないあたりにおぞましさを感じる。国が未だに人材の育成を怠り、金のなる木から実をむしり取り続ける姿勢を見て取れる。私としては対価還元ではなく権利者そのものが拒否する権利を有することが必要であり、個人や企業を AI コンテンツのためだけの資源と見なす行為はやめるべきである。</p>
10	<p>クリエイターにはテキスト・データマイニングへの作品利用を留保、拒否する権利が与えられるべきであり、商業利用においていわゆる「市場競合」に起こる場合著作権者の許諾と公正な報酬が必要。それらを見做ることによる「日本のサブカルチャー文化」や「クールジャパンコンテンツ」の衰退が訪れる。生成 AI が出力した生成物で生成 AI が強化されることはない。また生成 AI を使う事によって思考力の低下が確認されている。保護すべきは生成 AI に頼らないクリエイターおよび作品であり、これは生成 AI 普及によって衰退していく。次の世代が生成 AI の普及で生成物を作品とし、自分で作品を作り上げるクリエイターにならないのであれば生成 AI そのもの質も低下し、作品を作る事の出来るクリエイターが消え、日本が育んだ、世界的に利益を望めるサブカルチャー文化が他の国に移行される。生成 AI を使用しない作品を増やすには差別化や保護が必要と感ずります。作品、肖像権(世界人権宣言)保護のためのオプトイン。市場や世間の混乱をさけるため生成物に対するマーク挿入、加筆の禁止、生成物の枚数制限。透明性確保のためのデータセット公開に生成物に使用したデータの公開。余談になりますが生成 AI 利用層の治安が良くなならないので免許生活にして欲しいです。</p> <p>現在の生活に生成 AI の活用は必須ではなく、この三年間を見ても将来性を感じる事は出来ませんでした。海外からも取り残される前にぜひ規制してください。</p>

11	<p>まず“生成 AI の本質”とは          人類一人一人の表現する権利を含めたあらゆる人権の構成要素を搾取、盗用、またこの模造の乱造、権利のロンダリング等により侵害することで成り立つ…いわば“人権の毀損”と“人の総体化という自我の死”そのものであり、またこれらを強いる反社会的な全体化の仕組みであること。その結末は管理された人権と表現を生む『表現手段の全体化』を日本社会に強い、日本の文化、歴史、文明の粋は消耗と形骸化により滅びること。          そしてこれらは生成 AI を先行して解析する欧州等においても明白となり、もはや日本においても生成 AI および生成 AI を推進する団体個人等が行う人権の侵害、ならびに民主主義社会の形骸化が、日本国民と日本国家の歴史文化を含めたあらゆるを犠牲にして成り立つことへと国民の自覚は発露されつつあり、その危機警鐘は盛んになりつつあります。</p> <p>前自公連立政権時代、つまり元凶 創価学会と公明党が強いた全体化政策により、彼らの利害の為の社会の全体化がはかられた時、様々な国家の構成要素が流通循環が、倫理的な通念が、日本の基盤が汚染され、書き換えられ、置き換わりましたが、その最大が生成 AI による“社会と人間の(自我と)生命”を犠牲にする『人間』という生産手段の全体化でありました。</p> <p>しかし、もはやそれが日本の文化と歴史に対しても、何より我々日本人の、人類の、全てを損なう文明の癌となる以上、日本人が人間でなくなり、部品としての死を迎える前にこれを廃絶するしか、この日本史上最大最悪の危機に対処すべき方法はないと考えます。</p> <p>生きること、感じること、食べること、愛すること、触ること、歴史を知り、未来を手にするそれを誰かにかかわらせるそれでは、その帰結が自らに還ることは決してないのです。</p> <p>人間の生きるも死ぬも生成 AI によりかわられる非人間的で欺瞞化された悪辣な社会の到来だけは阻止しなくてはなりません。</p> <p>私はここに現行モデルの生成 AI のあらゆる開発、使用、利用の日本国家における撤退と、これにかわり、技術藝術を含めたあらゆる極致が国民に残るうちに人間(国民)への正しい投資を再び行う必要の急務を提言致します。</p>
12	<p>生成 AI の利用が進んでいないという事は多くの方が現在まで多くのクリエイターが生み出した文化・作品に理解を持ち、不用意に他人の制作物を侵害してはいけないという認識が浸透しているからと考えます。この状況で生成 AI 技術の発展を急ぐ事はこれまで育まれた良質な文化を生み出す環境を破壊する可能性があります。「誰にでもできる」事を目的とした生成 AI 技術が広まってもセンス・審美眼が育つとは思えません。生成 AI の活用ではなく創造文化の保護・育成に注力して頂けないでしょうか。</p>
13	<p>何度もパブコメに送っているので、簡単にまとめます。          そもそも知財権の侵害があまりにも横行しすぎています。          個人利用は防げないことは分かります。そして海賊版サイトに対して、既存の法で地道に消していくしかないのも分かります。</p>

	<p>生成 AI (無断利用データ窃盗合成検索機能) はそもそも人工知能ではありません。          そして対価還元も不可能と [REDACTED] も言っています。          やめましょうよ、日本政府が [REDACTED] 含めて下らない [REDACTED] に手を貸すのは。          シンパの安野貴博も [REDACTED] 連中もバレてます、前のデジタル大臣？も [REDACTED] と同じですよ。          法の下、著作権は著作物に宿る人権です。人権侵害が横行しすぎています。          対価還元のできない無断利用と人権侵害はやめましょうよってだけです。          現状の成人 AI の音声、動画、画像、海賊版データと死体や戦争や災害の悲惨な画像と故人・個人の肖像と成人・児童ポルノなどが含まれ無いように          データセットの開示と、著作権保持者の正当な許可、それからそれに基づく対価還元。          個人情報保護を最低限にしましょう。          当たり前ですが。</p> <p>あとふざけてる「未管理著作物制度」あれも個人はともかく海外と国内の著作物、企業の著作物が判別できないようじゃ、消した方が良いでしょう。馬鹿馬鹿しい。</p>
14	<p>現状の文章・画像・音声・動画を出力する「生成 AI」のみを問題として区別して指摘をさせていただきます。          この点において問題を指摘する「生成 AI」と、既存の問題のない「AI 技術」とは別のものである認識を念頭に置いて、今後の議論の場においても「生成 AI」と表記を心掛けていただくようお願いしたい。</p> <p>生成 AI は開発段階より違法性のあるデータの使用、著作権・肖像権を侵しての個人データの無断利用は、開発企業よりすでに公表されております。          数十億のデータセットを基盤に成り立つもののうえ、不正に入手された個人情報や海賊版データ、児童虐待記録物等の所持自体は法に触れるものも含まれています。</p> <p>現在も多くの控訴をされており、倫理的にも一つの文化を担えるものではなく、既存の文化に依存したうえでのツールです。          多くの著作物を無断利用しているツールという認識は国際的に浸透している認識ですので、こういった生成 AI を使用するコンテンツは激しくバッシングをされ不買等に繋がっている。標榜するクールジャパンで諸外国から求められているのは「日本人のコンテンツ」であって「生成 AI を使用したコンテンツ」ではありません。</p> <p>また、データセンターの莫大な電力と冷却に必要となる膨大な水の使用についても、すでに米国では周辺地域の環境破壊、市民の深刻な水不足等の影響が確認できています。          [REDACTED] で、女性の性的ディープフェイクが氾濫する犯罪も社会問題となっています。</p>

	<p>主に詐欺や犯罪、詐称の幫助に活用されて規制や罰則を先に設けたうえで、検討に移る事を求めます。</p> <p>このような現時点での勇み足な推進は、長期的な目線からも一時的に予想される経済的な目算の利益より、知的財産の国益と信頼を大きく損ねるものです。</p>
15	<p>生成 AI という名の人工無能ディープフェイク製造機には知的財産の創造は不可能です。</p> <p>■■■■ を始めとする大手 AI テック企業が認めているようにデータ基盤に数十億に及ぶ■■■■ データ（一般販売されている書籍や有料会員だけが閲覧できるコンテンツのデータが含まれていることも認めています）があり、それを再現しているにすぎません。</p> <p>トレーニングと呼ばれるものに使ったデータの平均値ですらありません。</p> <p>既に美辞麗句で飾った虚構の化けの皮は剥がれています。</p> <p>デジタルイラストと生成 AI 画像を同一視する人は大勢いますが、デジタルイラストも人がペンやマウスを握り、アプリによっては指で線を描き、図形を配置し完成させるもので、人によりタグ付けされた画像をランダムで呼び出し配置するだけの生成 AI には創造性は存在し得ません。</p> <p>人間がその手で素材に使った他人のイラストや写真や漫画等の作品が分かる状態で作った物は盗作と呼ばれるのに、データ化してブラックボックスに入れ元の素材が分からないように継ぎ接ぎコラージュしてしまえば盗作にならないというのは欺瞞です。</p>
16	<p>我が国が直面する人口減少、労働力不足、国際競争力の低下といった構造的課題に対応するためには、AI を中核とする知的財産および無形資産への戦略的投資を、国家レベルで本格化させることが不可欠であると考えます。</p> <p>従来の設備投資中心の産業政策から転換し、知識、データ、アルゴリズム、創造性といった無形資産を価値創出の源泉とする経済構造への移行こそが、我が国の持続的成長の鍵となるべきです。</p> <p>しかしながら、我が国における無形資産への投資は、主要国と比較して依然として遅れを取っており、AI 開発およびデジタル基盤整備の面においても国際的な後進性が指摘されています。</p> <p>この背景には、ソフトウェア、データ、創作物といった「無形の価値」を十分に評価してこなかった社会的風土や、新たな技術への適応を妨げる価値観の存在があると考えられます。</p> <p>AI および知的財産を単なるリスクや脅威として捉えるのではなく、価値創出を担う「資本」として位置付け直し、社会全体として評価軸の転換を図る必要があります。</p> <p>また、AI 技術は産業競争力の強化手段にとどまらず、ダイバーシティおよびインクルージョンを実現するための基盤的インフラでもあります。</p> <p>年齢、障害、疾病、経済的事情など、様々な制約を抱える人々にとって、AI を活用した支援技術は社会参加の機会を拡張する重要な手段となり得ます。</p> <p>当事者の立場にある者としても、AI による生活支援は、医療、服薬管理、生活支援等の面において、日常生活を維持する上で大きな役割を果たしています。</p>

	<p>一方で、近年 SNS 等において生成 AI に対する排他的な言説が散見されますが、こうした状況は、建設的な技術議論とは言い難く、特定の利用者に対する誤解や偏見を助長し、社会的分断を深めるおそれがあります。</p> <p>特に、「学習」や「模倣」を一律に否定する姿勢は、創作活動のみならず、医療、福祉、生活支援といった分野における AI の本質的な可能性をも制約する懸念があります。</p> <p>結果として、支援を必要とする人々の技術利用の機会を奪いかねない点について、慎重な検討が求められます。</p> <p>知的財産および無形資産への投資と、包摂的な社会の実現は、相互に補完し合う不可分の関係にあります。</p> <p>AI に対する誤解や偏見を是正しないままでは、人材活用や技術の社会実装が円滑に進まず、ひいては国力の低下にもつながりかねません。</p> <p>このため、AI に関する正確な理解の促進、不当な排斥や差別の防止に向けた啓発および制度整備は、人材育成政策の一環として位置付けられるべきです。</p> <p>以上より、過度な規制によって技術活用を萎縮させるのではなく、戦略的投資と利活用の促進を通じて価値を創出する社会を目指し、AI および知的財産を「守る対象」ではなく「育てる資本」として再定義することを強く要望します。</p> <p>誰もがその成果にアクセスできる社会構造の構築に向け、実効性のある政策展開がなされることを求めます。</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】	
(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造	
No.	意見
1	知的財産権の保護は、単なるインセンティブではなく、投資の促進による価値創造を促すなど、より広い文脈で捉えられるべきと思われる。たとえば、アメリカのごく少数の企業の時価総額だけで、日本の上場企業すべての時価総額より大きくなっている。知財の価値が低ければ、知財・無形資産への投資による価値創造はできず、日本企業の価値自体が低くなってしまいが、政策はそのことに十分に対応していないように思われる。
2	AI は将来の IT 成長に切っても切り離せないものになるのは確実なものなので、研究費、人員の確保は重要事項であると思います。 特に省エネ化が重要になってくるだろうと感じています。 しっかり研究を続けられる費用、簡単に結果だけを求めすぎない査定をして下さい。
3	国内の知財戦略の成長の伸び悩みを始めとした対策として、AI 技術の開発や日本独自の文化をコンテンツとして産業を活性化させることに対してはおおむね賛成の意見を持ちました。  ただ、現状の日本の認識や法律、規則のまま実行すると、どのような戦略も大損失に終わると感じましたため、意見を送ります。

	<p>記載のあった推進計画について、現状自身の仕事上やプライベートで利用する SNS 等匿名のサービス、ニュースサイト上の検索で世界を含めた様子を見ていると下記に問題があると感じます。</p> <p>計画についてはおおむね賛成と書きましたが、下記は最低限スタートとして考慮されていなければならない項目であると思いますので、クリアしていないようであれば反対の立場です。</p> <p>1、企業の研究開発投資について（個人やベンチャーなど小規模も含んで考えました）</p> <p>確かにマインドの変更など記載の事項は必要かと思いますが、それ以前に投資に回す余力がないことの方が問題であると思います。</p> <p>具体的には、雇用者賃金を上げるよう国が指示するために会社を不安定にさせています。</p> <p>雇用者賃金を上げるのではなく、税金を減額することで消費も活発になりますし、会社も経営が安定し、ここからやっとな投資のことが考えられる企業な増えていくと思います。</p>
4	<p>医療・工学をはじめ現場で活用されている「人工知能」と「生成 AI」は違う。</p> <p>国による人工知能を活用した科学を推進させる計画においてこれが混同されている疑いがある。</p> <p>「人工知能」の発展には賛成だが、「生成 AI」の活用には反対である。</p> <p>生成 AI が出力するのは文章・画像・音声といった「人間の創作活動の中で生まれる結果を模したもの」だけであり、「人間の生産活動を支える」という人工知能に期待されている価値は無い。</p> <p>生成 AI に期待されているものは「創作活動への理解が無い者によるコストカット」もしくは「デマの吹聴、詐欺行為の安易化」「性的フェイク画像をはじめ倫理から外れた第三者による個人的悦楽を目的とした悪用」である。</p> <p>この内「創作活動への理解が無い人々によるコストカット」においては、国が勧める「クールジャパン」と相反する項目であり、「クールジャパン」が内包する日本独自のサブカルチャー文化の価値を著しく下げるものである。</p> <p>創作物が結果として出力されるまでにおいて、人間と生成 AI の間には「解釈」というフィルターの有無の差があり、この「解釈」には「個々人の人生で培った経験から生み出される『感情の具現化への効率的な方法』『訴訟問題を回避するリスク管理』『参考作品へのリスペクトを表す手段』等を思考する柔軟な創造性」が含まれる。</p> <p>現行の生成 AI にはこの「解釈」のフィルターが無く、創作物を生み出す段階に無い。</p> <p>生成 AI を創作活動に活用するのは現実的では無く、生成 AI のあり方を考えると生成 AI の将来に期待する事も厳しい。</p> <p>また、データセット自体に問題があると言われ続けている物を国が推奨するという事は、国民が海賊版を肯定する事を良しとするという意味にも捉えられる。</p>

	<p>データセットがクリーンであれば問題は生まれまいだろうという点については、前述の『「創作活動への理解が無い人々によるコストカット」においては、国が勧める「クールジャパン」と相反する項目であり、「クールジャパン」が内包する日本独自のサブカルチャー文化の価値を著しく下げるものである。』という問題点が現れる。</p> <p>技術への理解の無いコストカットが技術の発展を妨げ、衰退を招くのはあらゆる分野で共通と言える。</p> <p>以上の事から、「生成 AI の活用は現実的ではなく、投資も損失になり得る事から、我が国の知的財産推進計画において生成 AI を取り入れる事を拒否する」と結論付ける。</p>
5	<p>「業者が積極的に制度を活◆できるようなイノベーション拠点税制の周知徹底を図る」ゆえに、クリエイターの知的財産の搾取に繋がっている現状を把握し、クリエイターの成果物を無断で搾取しない、無断で学習しない、クリエイターに学習に用いる知的財産、著作権の使用料をしっかりと支払い、かつクリエイターが今後も活動するために永久に使用できない契約や法律が必要になると考えます。あまりにも、事業者や開発者が無遠慮に著作物を無断で使用している現状をもっと認識し、厳罰化してこそ、未来のイノベーションが見えてくると思います。ないものねだりや、自分の開発の著作権は死ぬほど守りたい癖に、クリエイターの著作権を踏みにじり、自由に使いすぎです。</p>
6	<p>・ AI 開発等で顕著である例で言えばソフトバンクが Open AI に投資している例もあり、海外企業や研究への投資をするのは現実論としては資本主義のあり方として不問とするが、国（省庁）から出る補助金等の審査においては一時的な資本の海外流出の観点、将来的な国内事業の底上げの観点から海外投資への冷遇措置をとるべきであり、例えばこれらの投資目的が自社製品に付与または自社製品を使用する際に必ず使わなくてはならない場合であっても、同様に考えなければ国内投資へのシフトチェンジは難しいものと思われる。</p> <p>これを日本への投資に変え、投資による賃金等改善に資する形に制度作りによって海外人材を呼び込める形を目指す事を目的としながら、補助金等を受けた企業から投資を受ける企業の賃金構造までの一本化を進めていくことにより、最終的なコスト面から考えて大企業が中小企業の買収、研究者の誘引を視野に入れられる状況を作る事で国内の経済の後押しをするものとするべきである。また、その際に研究部署の設置に補助金を与える事と、中小企業の知財・無形資産の認識、登録を進め可視化を図りやすくする事が、投資家の安定を求める分散化投資から地盤の強い国内企業への安定投資へとの変革として機能するものと考えられ、根本的な問題としての細分化しすぎている国内企業の状況、買い叩き等の状況を考え、投資の影響が末端まで届く投資のあり方を、国内を代表する大企業等の国際競争力をあげるイノベーション拠点税制の期間である 7 年間以内に末端まで届けさせる事を税制面と合わせて、促進する為の買収、国内投資等への補助的措置も必要だと考えられる。</p>
7	<p>&gt; 「AI 事業者ガイドライン」等を通じて、AI 事業者による主体的な開◆対応を促すとともに、AI に関連する制度の運◆の具体化の中で、国際的な働きかけも◆しつつ、実効性の担保に資するような透明性を確保。</p> <p>例えば、インターネット上に公開されている個人が撮影した写真を AI 事業者が勝手に取り込み、AI としてデータ利用した場合、その AI 事業者が開示対応を拒否、もしくは無断使用したことを隠蔽した場合、「AI 事業者ガイドライン」があったとしてもそれ(著作権侵害や肖像権侵害)を瞬時に見抜くことは不可能なため、AI の開発は進めるべきではありません。</p>

	<p>海外では、人権侵害や環境問題で AI 開発から手を引く流れが多く見られます。 クールジャパンとしてアニメ等のコンテンツの海外進出や国内外における発展を目指すのなら、その成り手や技術、労働環境改善へ投資すべきだと考えます。 成り手を増やすという意味では少子化対策への投資も重要です。</p> <p>AI による環境問題についての記事 <a href="https://www.businessinsider.jp/article/2511-ai-data-center-cost/">https://www.businessinsider.jp/article/2511-ai-data-center-cost/</a></p>
8	<p>近年、生成 AI の導入が業務の効率化や生産性向上につながると広く期待されております。しかしながら、長期的には生産性向上に結びつかない可能性も指摘されております。 生産性向上に結びつかない理由として、以下の点が挙げられます。</p> <p>生成 AI は既存データに依存して動作する仕組みであり、大量の既存データを無断で複製・合成して使用することで、元データの枯渇を招く恐れがあります。さらに、このような状況は人間の創作意欲を減退させ、人的能力の空洞化を引き起こし、創造性の低下や品質の劣化を招き、文化全体に大きな打撃を与える可能性があります。</p> <p>既に明らかになっているように、質の高いオリジナルデータが減少すると、生成物の品質が低下いたします。同時に、クリエイターや表現者は、自身のデータが無断使用されることを懸念し（自身のデータが使用されることは、作品の価値を損なうことにつながります）、作品の発表や制作を控えるようになり、制作能力の低下を招きます。</p> <p>この二つの原因により、作品やメディア全体が本来のオリジナリティを失い、魅力と価値を喪失することが懸念されます。つまり、長期的に見ると国際的にも価値を失う結果となる可能性が極めて高いと考えられます。これは、類似品が大量かつ安価に流通することで希少性が失われるためです。</p> <p>最終的には、人間同士の協働や創造的な議論の減少、組織における創造的な価値観や風土の喪失にもつながると予測されます。</p> <p>短期的には人員削減効果が見込まれますが、長期的には生産性向上に結びつかないものとなることが予想されます。人間本来の創造性と生産性を長期にわたって維持しなければ、現在、最大の成長可能性を期待されている IP 関連、エンターテインメント関連、ゲーム関連、ソーシャル関連、サービス関連産業の成長は期待できないと考えます。</p> <p>以上のような可能性があるにもかかわらず、推進ありきで捉えることは、明らかに過大な期待をしていることとなります。</p>

	若い世代のために、将来のリスクを見据えた施策を講じていただくよう、お願い申し上げます。
9	創造人材の育成、強化に、生成 AI は逆効果である指摘がなされています。生成 AI で出力する事によって、創造における創意工夫をする機会、その為の知識や技術を身につける機会が喪失する事、生成 AI で出力を過剰に行う事で出力物の破綻に対し感覚が鈍化する事等の指摘があります。 人材育成を AI に頼る事に対して、慎重になって頂けるようお願いします。
10	生成 AI を用いた創作活動をインセンティブによる創作支援でのバックアップ体制なども構築してほしいです。
11	概要には従事する人間の減少と書かれておりましたが大元の原因は少子化が原因なのでまずは経済対策、次いで義務教育の拡充、教員の待遇改善が最優先ではないでしょうか。 日本という国の土台が揺らいでいるのでまずはそこを立て直していかないと価値創造すらおぼつかない状況であると認識しております。 人権や知的財産・無形資産とは何かみたいな基礎の部分が分かっていない人も多数見受けられるので概念の教育みたいな部分も必須なのではと感じております。
12	<p>2025年11月21日に開催された知的財産推進計画2026策定に向けた検討を行う第1回構想委員会では、金融庁におけるコーポレートガバナンス・コードのスリム化／プリンシプル化についての議論が紹介されている。2025年10月21日に開催された金融庁の「第1回コーポレートガバナンス・コードの改訂に関する有識者会議（令和7年度）」では、コーポレートガバナンス・コードのスコップとして、知財の部分は、サステナビリティの中で人的資本と並んで入っているが、若干違和感のある配置である旨の意見が出されていたが、上記構想委員会では、知財が社会の中で少し気になる存在になってきている現状はあるものの、コーポレートガバナンス・コードの観点からダイバーシティーやサステナビリティには対応が重視され、知財のところはあともう一步という現状がある旨の指摘や、知財・無形資産・標準がスリム化の対象にならないことを強く希望するという意見が見られたところである。</p> <p>知財の部分をコーポレートガバナンス・コードのスリム化の対象とする意見について述べると、人的資本と知的財産は、合わせて知的資本とも呼ばれる共通性を有し、共に企業を成長させる源泉となるものであるから、コーポレートガバナンス・コードに知的財産を人的資本と並べて記載しても何ら異質ではない。コーポレートガバナンス・コードは、ソフトローとして生成発展してきたものであり、企業が対応すべき経営課題を柔軟に取り込んで改訂されてきた。コーポレートガバナンス・コードの補充原則3-1③及び4-2②は、2021年の改訂により追加されたばかりであり、金融庁が2025年6月30日に公表した「コーポレートガバナンス改革の実質化に向けたアクション・プログラム2025」が想定するような「策定・改訂時から一定期間が経過し実務への浸透が進んだ箇所等」に当たるとは言えない。また、2021年以降に「法制化された内容」ではないから「重複排除」の対象でもない。</p> <p>知的財産への投資に言及する日本のコーポレートガバナンス・コードは、比較法的に珍しいようにも考えられるが、「知財・無形資産の投資・活用戦略の開示及びガバナンスに関するガイドライン」（以下「知財・無形資産ガバナンスガイドライン」という。）Ver. 1.0が指摘していたように、「日本企業が、依然として有形資産投資を重視する傾向にあり、新たな知財・無形資産に投資することによって、付加価値の高い新たな製品やサービスに転換し、新たなマーケットを創出していこうという試みにおいて、欧米・新興国の先進的な競合相手の後塵を拝している」背景もある。ま</p>

	<p>た、中国証券監督管理委員会が改訂し2026年1月1日から施行する「上市公司治理准则（上場会社コーポレートガバナンス・コード）」第3条第1項や第65条第2項にも、企業のイノベーションについての言及が見られるなど、国の成長戦略の一環として、コーポレートガバナンス・コードにおいて知的財産への投資に言及することの意義は大きいのである。</p> <p>知財・無形資産ガバナンスガイドラインVer. 1.0及びVer. 2.0は、コーポレートガバナンス・コードの2021年改訂を受けて策定されたものであるが、企業の成長力の源泉となる知的資産への投資の規定がコーポレートガバナンス・コードから削除される対象とならば、梯子を外された格好となる。この数年、各社は知的財産への投資に関する開示や戦略の実行に努めてきたが、コーポレートガバナンス・コードがスリム化によって、具体的な政策課題を欠いた無味乾燥な内容になると、近年の企業の開示や戦略の実行に向けた努力に冷や水を浴びせることになる。企業において知的財産への投資に関する開示に積極的に取り組んできた機運が低下することは、投資家が企業の収益性や成長性を判断する材料も減ることになるから、「若干違和感のある配置」という抽象的な理由で、コーポレートガバナンス・コードから知的財産への投資の規定が削除されるならば、マイナスの影響が大き過ぎると言わざるを得ない。</p> <p>知的財産推進計画は、2022年版から2024年版まで、コーポレートガバナンス・コードや知財・無形資産ガバナンスガイドラインに関する記述が充実していたが、2025年版では、記述が簡素になったようにも見受けられる。</p> <p>今後のコーポレートガバナンス・コードの改訂において、2021年の改訂により追加されたばかりのコーポレートガバナンス・コード補充原則3-1③及び4-2②の知的財産への投資に関連する規定を、コードのスリム化のために削除することには慎重な対応が求められ、知財推進計画2026には、コーポレートガバナンス・コードにおいて、知的財産への投資に関する規定をむしろサステナビリティへの取組や人的資本への投資と合わせてより実効的な規定として充実させて、知的財産への投資の重要性についての認識の会社経営陣への更なる浸透を図る施策が盛り込まれるべきである。</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 【意見の分野】

## (A2) AIと知的財産権

No.	意見
1	I would like the localization and translation industry to be protected against generative AI (LLM). As a professional, generative AI causes us more problems than it solves. To preserve the quality of Japanese works being localized in other languages for foreign markets and by extension, protect the image of Japan globally, I would like more strict rules around generative AI. I would like artists and writers to be protected from AI plagiarism. I would like companies that create/sell LLMs to be forced to disclose where/how/on what dataset they trained their AI to make sure it doesn't infringe on other people's copyrighted work. I would like clearer legislation and regulations on the use of AI.
2	今、世界的に生成AIというものが押し出されて来ています。

	<p>ですが、そこに使われている作品の作家さんは著作権や人権というものが蔑ろにされているというのが現状です。</p> <p>ここ最近ではその無断盗用の被害、誹謗中傷に遭われた ████████ というイラストレーターの方が廃業に追い込まれるという件もありました。</p> <p>Amazon の Kindle では生成 AI を用いたトレスフリーを謳った粗悪かつ著作権が怪しいイラスト資料、アダルト画集などで商売している者もいます。</p> <p>X で生成 AI に疑問を弄すると批判中傷、嫌がらせ i2i といった悪質行為が相次いでいます。</p> <p>女子プロレスラーの方やレイヤーの方が i2i コラを作られるという事案も発生しています。</p> <p>そしてここ最近のクマ情報等でも誤報が発生しています。</p> <p>こういった悪質事案に対応する法律が甘い為、現状では生成 AI は使い物にならないというのが現状です。</p> <p>そしてこれらの事例により新しいクリエイターが現れたとしても真っ先に生成 AI 使用を疑われるという状況が既に発生しています。</p> <p>生成 AI を推し進めるのであれば、データセットの厳格な仕様及び法律をきちんと制定し、悪質な使用者には罰則を設けていただきたいです。</p>
3	<p>昨今、AI 生成による手描きのイラスト、アニメーションの盗作が頻繁に起こっています。</p> <p>イラスト、アニメーションのデータを奪い(食い)生成出力しているだけの状態を『描いた』と表現する生成 AI ユーザーがいますがこれは立派な標榜であると考えます。</p> <p>何時間もかけて大切に、必死に作品を生み出したクリエイターの心を折り、嘲笑う所業ですし、また生成 AI ユーザーによる手描きクリエイターに対する嫌がらせ、誹謗中傷が Twitter(現 X)でも頻発しています。</p> <p>このことから、今一度生成 AI 使用についての法整備、知的財産権や著作権に関する法の整備を徹底し手描きクリエイターを守ることが重要だと考えます。一刻も早くこれは着手すべき問題だと考えます。</p>
4	<p>AI 事業者による適切な開◆対応の文に追加でデータをオプトイン方式にするようお願いしたい。</p> <p>オプトインにする際の本人確認として、元データの提示もしくはマイナンバーなど個人証明が可能な書類を必須とするべきであると考えます。</p> <p>また現状の生成 AI には二次創作のデータなども取り込まれている可能性が高いが、権利が複雑なデータなどはどうするつもりなのか。</p> <p>私としては、現状の生成 AI は無差別にデータを取り込んでいるので一旦全データの削除を求めそこからオプトイン方式でデータを募集するべきであると考えます。</p> <p>最後に画像生成 AI が現状もたらしているのはディープフェイク、詐称、詐欺、特定個人に対する嫌がらせ(生成 AI に否定的な人物の写真もしくは描いた絵などを生成 AI でバカにするような加工をするような行為)など犯罪の敷居が下がったようにしか感じられない、確かに便利な面もあるだろうがそのデータの中にどれだけの人々の努力もしくはリベンジポルノなどの犯罪データが取り込まれているかわからないことを知ってしまった以上、到底使おうとは思えない。</p>
5	<p>AI、特に生成系 AI と言われるものは成り立ちからして社会的合意の形成が非常に難しい段階にあります。大前提として人の知財、著作物を勝手に取り込み悪意を持った使用が用意に出来る。この部分を強く規制しないかぎり生成系 AI と言われる物の将来は無いと感じます。</p> <p>国としては活用を前提に勧めたいのであれば、まずは国民の誰もが安全安心に使えるレベルでの強い法規制が必要です。</p>

	<p>リスクへの対応と文中にはありましたが全く対応が出来ていません。むしろ国民の AI への関心は悪い意味で強いです。利活用のデータが物語っています。人無くして利活用がなしであれば人の為の利活用であるべきです。まずは人という権利者を最優先にした施策をとることを強く意見します</p>
6	<p>「知的財産推進計画 2025」19～20 頁に示されている「生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応」について意見を提出します。</p> <p>私は現職において、知的財産を保有する事業者の生成 AI 活用プロジェクトに携わっています。プロジェクトの推進にあたり、市井の意見や社会的反応も調査しておりますが、創作分野では文化庁「AI と著作権に関する考え方について」を基点として議論が進む一方、著作権法や知財制度に対する理解が不十分なまま、政府見解と異なる情報が SNS 等で拡散している状況が確認されます。</p> <p>同文書は文化審議会著作権分科会法制度小委員会による整理であるという位置づけが明確であるにもかかわらず、著作権侵害の成立要件や、生成 AI の学習・生成過程における法的評価に関する基礎的理解を欠いた誤解が広がり、建設的な議論が阻害されているように見受けられます。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」19 頁では「法的ルールの考え方など、AI と知的財産法との関係について、コンテンツ分野の活用事例も含め、周知・啓発を継続する必要がある」とされていますが、現状を踏まえると、政府による正確かつ体系的な情報提供・啓発活動を一層強化すべきと考えます。</p> <p>さらに、同資料 16 頁では、海外の大規模言語モデル開発と比較して国内研究費の水準が低い点が示されています。2025 年下半期には、海外モデルが日本の知的財産と酷似したコンテンツを生成した事例を受け、複数の IP ホルダーが声明を公表しました。同資料 84 頁以降に掲げられる「クールジャパンを活用した地方創生 2.0 の推進」を進めるうえでも、日本固有の IP を海外企業に先行利用され、市場を占有されることは重大な阻害要因となり得ます。特に中国企業による市場占有は看過できないリスクと考えます。</p> <p>また、日本国内における生成 AI 利活用率の低さについても、SNS 等で流布される過度なリスク情報が心理的障壁として作用し、利用に消極的になる例が少なくないと推察されます。</p> <p>以上を踏まえ、政府主導で正確な知識の提供と、生成 AI の具体的で実践的な利活用方法の周知をより強力に推進することで、不要な不安を取り除き、国内産業の競争力向上および市場拡大につなげるべきと考えます。</p>
7	<p>私は身体、声、個人情報、著作物など自身が持つもの全て生成 AI のデータとして同意なく提供したくはありません。AI 開発へのデータ利用を拒否する権利及び無断で利用した際の罰則の制定を求めます。</p> <p>日本がやるべきことは国民の個人情報や知的財産等のデータの保護・防衛であり、現在の非人道的な開発や環境破壊に迎合しない姿勢を世界に</p>

	<p>示すことです。</p> <p>利活用の前に適切な規制（死後を含め本人の許諾なく個人情報や知的財産等のデータを収集及び開発に利用することの厳罰化、無断転載・海賊版サイトからのデータ収集の禁止、データセットの開示義務、生成物の表示義務、生成 AI 利用者の追加学習の禁止等）を望みます。</p> <p>P. 16「創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 AI の開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される。」</p> <p>創作に生成 AI は一切必要ありません。AI 開発の透明性が確保されたとしても、生成 AI を使用した時点で創造性は死にます。クリエイターは生成 AI 開発のために創作したり、生成物の修正をするために存在しているわけではありません。一創作者及び一創作愛好家として望むのは「創作において生成 AI は永久に禁止される」それ以外ありません。</p>
8	<p>生成 AI が急速に普及して既に3年が経過しますが、当初から唱えられていたイノベーションとは具体的に何なのか？未だに判然とせず、それを理由に規制を怠ったことで現状は既に著作権侵害を始め、詐欺や誹謗中傷、デマやフェイクニュースによる情報汚染が日々深刻化しつつあり、イノベーションの代表例とも言えるベストセラーや実績も結局不在のままです。</p> <p>これは生成 AI の運用・推進目的やその方針が漠然敵かつ不明瞭であることが原因と言える。</p> <p>定まった目的がある場合、その目的に反するもの、害するリスクなどを事前に懸念し、それらが生じないように規制を設けることは必然です。自動車が発明されたら交通ルールも同時期に必要なのと同じ理屈です。</p> <p>生成 AI にはそうした規制がないため悪用が横行し、世間的にも生成 AI の利用自体に悪印象が既に定着しています。</p> <p>既に手描きを詐称した生成 AI 利用により、イラストや小説などのコンテストが中止や廃止に追い込まれています。</p> <p>これらは人と AI の作品の判別が難しいことが原因です。</p> <p>生成 AI は新規性よりも既存の著作物の模倣技術に特化していく方向で進化し続けています。</p> <p>これによる既存の文化的活動の破壊や崩壊は我が国の尊厳と国益を著しく損失させます。</p> <p>今後生成 AI を運用していく上で必要なことは、国が AI 運用についてより具体的な方針を示す必要があり、それに反する・害する利用を厳しく規制しなければなりません。</p> <p>また、AI 事業者や AI 利用者、AI 生成コンテンツの管理体制も必須になります。</p> <p>用途に応じた資格などの認可制で事業者や利用者を管理し、AI コンテンツには必ず AI 生成であることの旨の明記やウォーターマーク表記の義務化の必要があります。</p> <p>これはデマやフェイクニュースによる治安の悪化や国内外の不特定多数の人間によるサイバーテロリスク、外国製 AI による学習と称した知的財産の窃盗や内部情報収集によるスパイ活動の公然化に対する安全保障も兼ねております。</p> <p>原則として、一般的に資格なく利用できる生成 AI の用途は、事務的な定型文章やデータ処理、音声ガイダンスなどの生成に限定にします。</p>

	<p>よりクリエイティブな用途は前述した著作権侵害問題や詐欺、フェイクニュース、なりすまし、サイバーテロなどのリスクがあり、国内外から生じるこれらリスクに我が国は迅速かつ適切に対処できる能力が備わっていません。</p> <p>我が国で権威や影響力のある人物を模倣した動画や写真、音声を捏造し、国内外がパニックになるスキャンダルを捏造することも可能です。たとえそれがすぐに嘘だと発覚しても、暴落した株価がすぐに治ることはありませんし、社会秩序も回復に時間を要します。過去にコロナ禍で SNS 上でトレットペーパーが無くなるというデマの投稿に対し、人々はすぐにデマだと感知しましたが、結局不安が晴れずにトレットペーパーの買い占めが起り、長期に渡って在庫が不足になる騒動もありました。</p> <p>こうした問題が透明性だけでも抑止できるものではないという証左です。</p> <p>そのため用途や利用者を規制によって厳格に管理し、そのリスクを抑制する必要があります。</p> <p>AI 開発で米国と 1,2 を争う中国は、国の秩序を乱す悪用に対して率先して規制を設けた上で現在の地位に至っています。対してイノベーションを阻害すると言って規制に取り組みなかつた日本は、悪用に足を引っ張られ、甘い審査基準で■■■■で今や周回遅れ状態です。</p> <p>よって改めて用途や目的を明確化し、それに反する使い方への規制と、人と AI の判別を容易にする透明性や管理体制を明確化する必要があると結論付けられます。</p> <p>これを実現させなければ今後日本社会の治安は更に AI によって悪化する事態へ陥ります。</p> <p>賢明なご検討と判断に期待します。</p>
9	<p>先般、独ミュンヘン地裁において、大手生成 AI 企業が生成 AI 学習で著作物を無断使用し、著作物を再現可能な AI モデルを製造した行為（記憶化）は著作物の複製であると認定し、著作物の使用の差し止めと損害賠償を命じる判決が下されました。</p> <p>また、大手生成 AI 企業が著作物を無断使用した動画生成 AI をリリースし、アニメ等のキャラクターの画像や音声再現された AI 生成物を生成する AI モデルが提供されたことが大きな問題となっています。</p> <p>このような事案は、「ビジネスと人権」における「責任ある企業行動」に反する典型的な事例です。</p> <p>現在、生成 AI によるディープフェイクや詐欺犯罪、誤情報の拡散、著作権侵害、人格権の侵害等の人権侵害が多発していますが、適切な法規制等の対策が講じられず、野放しとなっており、無法地帯とも呼べる状態です。</p> <p>国際人権法等に反するビジネスが野放しとなっており、人権侵害を防止するための法規制等の対策の義務が果たされていない状態です。</p> <p>生成 AI 関連ビジネスの拡大を追求するあまり、生成 AI による犯罪や人権侵害を防止する法規制等の対策が後回しにされることがあってはなりません。</p>

欧米等では生成 AI に対する法規制が進められており、「日本は生成 AI に対する法規制が遅れている」のが実情です。訪米等での生成 AI に対する法規制と、欧米の裁判所で生成 AI 企業による著作権侵害を認定した判決が下された事例等を参考にした上で、国際人権法や国連「ビジネスと人権に関する指導原則」等の遵守を含めて、人々の人権を守るために、「生成 AI による犯罪や人権侵害を防止する法規制及び被害者支援の法整備」が急務であることを明記すべきです。

- ◆
- 生成 AI による人権侵害の事案等
- ◆
- ・(海外) 大手生成 AI 企業が未成年者を含む発展途上国の労働者に過酷な業務を発注していたとの報道
- ◆
- ・(海外) 米で、生成 AI チャットボットによる利用者の痛ましい事件を含めて、9 件の重大事案の被害者の保護者や家族およびソーシャルメディア被害者法律センター等が AI 企業を提訴した事件
- ◆
- ・(海外) 米カリフォルニア州連邦地裁で、大手生成 AI 企業が著作物の海賊版データを保存・利用した行為は違法であると判決され、その後、海賊版のデータセットの破棄と合計約 2200 億円の和解金での集団和解が成立した事案
- ◆
- ・(海外) 独ミュンヘン地裁で、大手生成 AI 企業が生成 AI 学習で著作物を無断使用し、著作物を再現可能な AI モデルを製造した行為は著作権侵害であると認定され、著作物の使用の差し止めと損害賠償が命じられた判決
- ◆
- ・AI システム導入した児童相談所で、AI 判定の評価も踏まえて一時保護を見送った結果、痛ましい事件が起きてしまった事案
- ◆
- ・芸術大学生が東尋坊で保護され、生成 AI が原因で好きな絵が描けなくなり、奨学金等の借金もあることから、将来が見えなくなったと語った事案
- ◆
- ・大手新聞社が、米の生成 AI 企業を著作権侵害等で東京地裁に提訴した事件
- ◆
- ・動画生成 AI でアニメのキャラクター等の画像や音声と類似する生成物が生成される事案が多発
- ◆
- ・日本の AI 企業の経営陣が粉飾決算の容疑で逮捕された事件
- ◆
- ・生成 AI で性的画像を生成し閲覧等していた人物が、フランスで児童ポルノ所持の疑いで逮捕され、有罪判決を受けた事件

- ◆
  - ・生成 AI で実在の芸能人等に酷似する性的ディープフェイク画像を生成し、有料会員制サイトで提供していた人物が、猥褻電磁的記録媒体陳列の容疑で逮捕された事件
  - ・生成 AI を使用して猥褻なポスターを作成してオークションサイトで販売した人物 4 人が猥褻凶画頒布容疑で逮捕された事件
- ◆
  - ・未成年者が生成 AI を使用して生成したプログラムを用いて他人のアカウントで携帯電話会社のシステムに不正ログインして回線契約を行い、転売したとして電子計算機使用詐欺容疑等で逮捕された事件
- ◆
  - ・総理大臣の音声等を無断で生成 AI で使用したフェイクニュース動画を SNS 等で配布した事案◆◆・著名な実業家の音声等を無断で生成 AI で使用したディープフェイク動画や SNS 等を使用した投資詐欺事件
- ◆
  - ・仕事の連絡やミーティング等を生成 AI 等で偽装してマルウェアをダウンロードさせ、暗号資産のウォレット等に不正アクセスして金銭を詐取する詐欺被害が多発
- ◆
  - ・大手 SNS に組み込まれた生成 AI が人種差別的な回答をした事案
- ◆
  - ・山中で採取したキノコを端末の AI 判定で確認して食べた人が、毒キノコによる食中毒で入院した事案
  - ・宮城県の女川町で、クマの目撃情報の注意喚起を行ったところ、その情報は生成 AI によるフェイク画像だったことが判明し、女川町がお詫びと訂正を行った事案
- ◆
  - ・大手 SNS 上で生成 AI によって京都市に関する誤情報が拡散され、京都市がサイト上で注意喚起をした事案
- ◆
  - ・生成 AI による人間の仕事の代替により、翻訳家が「翻訳の仕事がゼロになった」と報告した事案
- ◆
  - ・生成 AI による人間の仕事の代替により、6 名チーム体制の広告制作がデザイナー 1 名で可能になり、AI タレントを使用する事例が 1000 人以上に上ると報告された事案
- ◆
  - ・ライターが依頼主から生成 AI の導入を理由に報酬の半減を要求された「買ったたき」の事案



上記のような人権侵害の事案等が多発している深刻な状況に対し、欧米等では生成 AI の法規制が進められており、日本は生成 AI による犯罪や人権侵害を防止する法規制が遅れている状況です。



○諸外国の AI 規制法の例

- ・ EU AI 法
- ・ イタリア AI 規制法
- ・ 米 Take It Down 法
- ・ 米テネシー州法（エルヴィス法）
- ・ 米カリフォルニア州法
- ・ 中国 AI 規制法

○国連「ビジネスと人権に関する指導原則」

1. 国家は、その領域及び／または管轄内で生じた、企業を含む第三者による人権侵害から保護しなければならない。そのために、実効的な政策、立法、規制及び裁定を通じてそのような侵害を防止し、捜査し、処罰し、そして補償するために適切な措置をとる必要がある。

（解説）

国家は、国際人権法上の義務により、その領域、及び／または、管轄内にある個人の権利を尊重、保護及び実現する必要がある。これは、企業を含む第三者による人権侵害から保護する義務を含む。

人権保護は国家が担う義務である。これは、国家に求められる行為基準であることから、国家は、私人による人権侵害それ自体に対し責任を負うわけではない。しかし、このような侵害が国家に起因している場合、あるいは私人による侵害を防止、捜査、処罰及び補償するための適切な措置を怠った場合には、国家は国際人権法上の義務に違反することになりかねない。

国家は、一般的に、これらの措置について決定する裁量を持つが、政策、立法、規制及び裁定を含む、許容される範囲であらゆる防止と救済の措置を考慮すべきである。

11. 企業は人権を尊重すべきである。これは、企業が他者の人権を侵害することを回避し、関与する人権への負の影響に対処すべきことを意味する。

（解説）

人権を尊重する責任は、事業を行う地域にかかわらず、すべての企業に期待されるグローバル行動基準である。その責任は、国家がその人権義務を果たす能力及び／または意思からは独立してあるもので、国家の義務を軽減させるものではない。さらに、その責任は、人権を保護する国内法及び規則の遵守を越えるもので、それらの上位にある。

―――

◆  
先般、文化庁のパブリックコメントにおいて、CISAC（著作権協会国際連合）から、◆日本の著作権法 30 条の 4 はベルヌ条約に違反する可能性がある◆と指摘を受けていますが、著作権法の改正を含めた対応が講じられていない状態です。

もし、日本では外国の著作物等を生成 AI で無断使用しても原則合法とする法解釈が横行するのであれば、外国の権利者から権利侵害の差止請求があるのは当然です。

実際に、著作権法附則 14 条における録音物の再生演奏の権利制限について、ベルヌ条約違反として、WTO で EC から指摘された事例があります。生成 AI による人権侵害に関しても、WTO で EU から国際条約違反等の指摘を受ける可能性があるでしょう。

◆  
また、日本の事業者等が、生成 AI による著作物の無断使用等について、「日本の法律では合法である」と主張したとしても、EU 圏においては EU AI 法の域外適用の対象となり、米の映画会社が中国の生成 AI 企業による著作権侵害を米の裁判所に提訴した事例や、ドイツの音楽著作権管理団体が米の生成 AI 企業による著作権侵害をドイツの裁判所に提訴した事例がありますので、同様に、「日本の事業者等に対して、EU AI 法の違反で EU 当局から処罰されたり、米の映画会社やドイツの音楽著作権管理団体等から米やドイツの裁判所に提訴される」という事態も考えられます。

◆  
日本新聞協会による生成 AI 事業に対する声明において、  
「日本新聞協会は、生成 AI の事業者に対して、報道コンテンツを生成 AI の学習等に利用する場合には許諾を得るよう繰り返し求めてきました。しかしながら事態は一向に改善されないまま、サービスの拡大が図られています」と指摘されており、  
また、コンテンツ海外流通促進機構や JASRAC、日本俳優連合、日本アニメフィルム文化連盟、大手出版社等の多くの団体が、生成 AI 事業に対して違法性を指摘する声明を公表しているように、  
生成 AI 企業は、生成 AI による犯罪や人権侵害の事案が多発しているにもかかわらず、国際人権法等に反するビジネスを展開し続けているという実態があります。

以上のように、生成 AI 企業のビジネスにおいては、生成 AI による犯罪や人権侵害の事案が多発しており、◆事業者が人権侵害の発生を認識している◆にもかかわらず、経営効率の追求が優先され、「責任ある企業行動」が行われず、権利者等のステークホルダーへの情報開示も行われず、不透明な企業活動を続けており、国際人権法や国連「ビジネスと人権に関する指導原則」等に反するビジネスが展開されています。

その結果、欧米や日本等で生成 AI 企業に対する権利侵害訴訟が相次いでおり、米カリフォルニア州連邦地裁や独ミュンヘン地裁等により生成 AI 企業の違法行為が認定される判決が下されている中であっても、ビジネスを抜本的に見直して「責任ある企業行動」を行おうとはせず、◆無法地帯◆とも呼べるような状態であると言えます。

	<p>◆ 政府においては、◆生成 AI での肖像や著作物等の無断使用は原則合法◆という法解釈に固執するのではなく、 「生成 AI で肖像や著作物等を使用する場合は、事前に本人や権利者の許諾を得る必要がある」という当たり前のルールを遵守するように、生成 AI 推進に偏った政策をゼロベースで見直すべきであり、 生成 AI によるディープフェイクや詐欺犯罪、誤情報の拡散、著作権侵害、人格権の侵害等の人権侵害が多発している深刻な状況に対して、 欧米等では生成 AI に対する法規制が進められており、欧米の裁判所で生成 AI 企業による著作権侵害を認定した判決が下された事例等を参考に した上で、 国際人権法や国連「ビジネスと人権に関する指導原則」等の遵守を含めて、 人々の人権を守るために、「生成 AI による犯罪や人権侵害を防止する法規制及び被害者支援の法整備」が急務であることを明記すべきです。</p>
10	<p>AI に対するここ数年の政府の無規制下のなか創作界隈の影響は コストカット 品質低下 私的利用を超えた無断学習の生成物の利用 トラブル窓口を開くも法整備が行き届いていないので無断学習による享受した企業に 罰則もあたえられず逃げられるケースばかりです。 学習したデータセットを開示義務もない罰則もない監視もない このような環境でクリーンな生成 AI モデルができるとは思えません。 音楽業界のように権利者側に決められた学習素材（オプトイン） 公開範囲を指定できて始めて 生成 AI によるまともな文化創作が育つのだと思います。 其れ以外の方法での生成 AI はいわばコピー機で他者の作品を複製することと（注釈 私は AI 出力は仕組みは違うことは理解しています）同義 行為でしか使われておらず このせいでまともなクリエイターは活用しようとは思えず まともじゃないものが法律では望まない目的で使われています。</p> <p>少なくとも記事・翻訳・創作 人間のクリエイティブにかかわる分野に関しては オプトイン・生成物の内部・外部データに AI 表記・権利者が手軽に学習拒否する権利を行使できる これらを違反した企業・個人に厳しい罰則をつける法規制がないと クリエイト系の生成 AI では信頼・信用できる AI 運用はなり得ないと思います。</p>
11	<p>AI 利用発明の「発明者」概念に依拠した保護には限界があり、利用段階に焦点を当てた知財保護への転換が必要だと考えます。</p> <p>現行の「知的財産推進計画 2025」では、AI 利用発明の発明者の定義等を整理し、AI 時代に対応した特許制度の在り方を検討する方針が示されています。しかし、AI 技術の今後の発展を踏まえると、「発明者」を誰とみなすかに基づいて権利を整理する枠組みには、構造的な限界がある</p>

と懸念します。

第一に、将来的には AI が AI を作ることで自体が現実味を帯びてきています。この場合、「人間の発明者・開発者」を特定することは極めて難しくなります。例えば、秘匿された環境で開発されたモデルや、匿名の寄付・DAO 的なコミュニティから資金を得て開発された AI が別の AI を改良・生成するようなケースでは、「誰を発明者とみなすか」を法的に定義することは、実務上も倫理上も困難になると考えます。

第二に、生成 AI の一部は、画像やテキストを検索・リトリバルする仕組みと組み合わせられて動作している可能性があります。このようなシステムでは、個々の AI モデルだけでなく、「検索・リトリバル・生成」を含むシステム全体の設計と運用が問題の本質になります。にもかかわらず、「AI 利用発明」の枠組みだけに対象を狭めて議論すると、技術的・法的に重要な部分を取りこぼすおそれがあります。

第三に、AI の基盤技術そのものは、論文・OSS 等を通じて広く公開されており、一定のスキルがあれば誰でも類似のモデルを構築できる時代になっています（これは第一の点ともつながります）。同じアルゴリズムや公開モデルを土台として、多数の「バリエーション」が世界中で独立に生まれる状況では、「特定の人・組織だけを発明者として強く保護する」スキームが、かえって技術発展や公正な競争を阻害するリスクもあります。

第四に、その一方で、近年は AI 技術や学習データセットの秘匿化も進んでおり、外部からは実際にどのようなモデル・データが使われているかを検証しにくくなっています。仮に「AI 利用発明」を強く権利化したとしても、技術の中身が秘匿されれば、違反行為の検出・立証は後追いにならざるを得ず、実効性の点で課題が残ると考えます。

以上を踏まえると、「発明で知財を守る」アプローチだけを強化するのではなく、「利用の局面で知財を守る」方向に軸足を移すことが望ましいと考えます。極端に言えば、AI 利用発明を厳格に保護したいのであれば、全世界の GPU や計算資源の利用状況を監視し、どのモデルがどのデータで学習されたかを把握するような仕組みが必要になりますが、これは現実的ではありません。

そのため、AI 時代の知財戦略としては、発明者概念の細かい定義に力を注ぐよりも、以下のような「利用段階でのルール設計」を重視すべきだと考えます。

AI が実際に漫画・アニメ・画像・文章などの著作物を学習・利用しているかを技術的に完全に検出することには限界があることを前提としつつ、クリエイター・権利者が、AI サービスの「利用者」からライセンス料を受け取れる仕組み（例：プラットフォーム単位の包括ライセンス、分配ルールの透明化、利用規模に応じた課金等）を新たに設計すること

	<p>加えて、AI サービス提供者に対して、学習データや出力の性質に応じた説明責任・情報開示義務を課すことで、権利者との交渉やライセンス設計が可能になるような制度的枠組みを整えること</p> <p>AI の技術進展と国際競争力の強化を重視することには賛成ですが、その実現の手段として、AI 利用発明の「発明者」定義を中心に据えた制度改正を急ぐことには慎重であるべきだと考えます。むしろ、利用段階におけるルール設計と、クリエイター・権利者への公正な対価還元の仕事みを整備する方向で、「知的財産推進計画 2026」の中身を再検討いただきたいと考えます。</p>
12	<p>結論から申し上げますと、生成 AI 開発に際し、著作物を無断で利用できないように法整備をしてほしいです。また、生成 AI の学習に利用されたデータ群はすべて公にするべきであると考えます。</p> <p>現状、著作権はあまり機能していない状態と言えます。</p> <p>生成 AI の出力物の性質上、依拠性の証明が難しく、一方的な生成 AI ユーザーによる嫌がらせがのさばっている現状にあります。</p> <p>それらを防ぎ、著作者の権利を守るためにも、著作物の生成 AI への二次利用を完全に禁ずるとともに、生成 AI の学習データの公開の義務付けが必須であると考えます。</p>
13	<p>国益の為に外国でのアニメ等の海賊版には厳しく対処してください。国内では日本 AI 企業の AI 学習の為に規制緩和が必要だと思います。</p> <p>国がアニメ事業者等から著作権ごと買い取り日本の AI 事業者の為に無償で使わせるなどの施策が必要だと思います。</p> <p>所で意見を送るのに個人情報記載を要求するのは辞めてください。</p>
14	<p>「AI 技術の進歩の促進」と「知的財産権の適切な保護」の両立を図るにあたり、学習段階のみであれば著作権法第 30 条の 4 等の要件を満たしたデータセットであるが、その要件を満たしていることを立証することができない(学習データを情報公開することは他者の著作物であることから享受目的に該当する)場合、そのデータセットは本当に適した学習データなのか疑問に思う。AI 開発の透明性を確保するならば、著作権法第 30 条の 4 等に加え、立証可能な学習データの使用を義務付けるべきではないだろうか。少なくとも著作者自身がデータを公開することは享受目的に該当しないことから、AI 開発者あるいは企業側が著作権を有するデータセットのみで開発すれば可能に思う。</p> <p>しかし、画像生成を例として AI 開発を目的とした時、学習データ量がおおよそ数十万件から数百万件以上必要の可能性があり、その量の著作権を有することは現実的ではないから、現在リリースされている生成 AI 全てが透明性を確保する気のない形で出現しているのではないだろうか。これに類する状況を黙認あるいは放置されるならば、AI 事業者が情報開示できない以上、権利者への対価還元が促進される環境の構築は今後実現することもなく、著作者側から権利侵害の可能性を指摘されても立証できず、AI 事業者が手を引かざる終えない実情があることから AI 技術の進歩もないだろう。</p> <p>このことから、あくまで学習データを立証可能な方向に持っていくことに焦点を当てるが、画像生成 AI を例として具体的な方法は三つある。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・既存の学習データに利用した著作物の著作者を全て調べ上げ、著作権を譲渡するよう交渉するか公表の同意を得る方法。</li> </ul>

	<p>・学習データとして著作権を譲度することを前提に国内のイラストレーター1万人に1人当たり10枚分(1枚15万円として約150億円分)依頼し、著作物10万件得る方法。</p> <p>・有償ボランティア形式で、著作物の寄贈を募り参加者に対して、10万件に達した際に画像生成AIのベータ版をライセンス発行にて現物支給する方法。</p> <p>何も実現可能かどうかは度外視した上で提案したが、AI開発において学習データが最も重要視される以上、新たな取り組みが必要に思う。可能ならば、よりクリエイターに寄り添う形で加筆前提の不完全な生成物などで、生成物に著作権を有せるよう維持しつつ作業時間の短縮や効率化に繋がるようなAI技術が進歩するよう検討を祈る。</p>
15	<p>現在の「知的財産推進計画」およびAIに関する法整備の方向性について、クリエイターと技術が共存できる未来を望む立場から意見を提出します。</p> <p>◆1. 「Win-Win」の関係構築と、現状の「搾取」構造の是正</p> <p>まず、私はAI技術そのものを否定するものではありません。医療分野での画像診断のように、人間を補助し社会に貢献する進化は歓迎すべきです。</p> <p>しかし、生成AIによる創作分野においては、開発者・利用者が一方的に利益を得て、学習元であるクリエイターが不利益を被る「搾取・フリーライド」の構造になっています。</p> <p>クリエイターも承諾し、適切な対価が還元される「Win-Win」の関係であってこそ、真の技術革新と言えます。現状のようなやっただもん勝ちのルールでは、文化の担い手が疲弊し、結果として技術の発展も阻害されます。</p> <p>2. AIの本質と、特異な侵害能力への対策</p> <p>生成AIが行っているのは人間特有の創造ではなく、過去のデータに基づいた確率的な模倣に過ぎません。しかし、その模倣物が安易に「人間の代替品」として扱われることで、本物の作り手が排除されてしまうことを危惧しています。</p> <p>本件は道具の使い方の問題と片付けられがちですが、生成AIには「特定の作家の画風を、短時間で大量に模倣できる」という、従来にはない特異な侵害能力があります。</p> <p>個人のモラルに任せるだけでは防げない規模で被害が拡大しているため、LoRA等による意図的な画風模倣(なりすまし・タダ乗り)に対しては、不正競争防止法の適用拡大など、法的な抑止力を強く求めます。</p> <p>◆3. 生成物の明示(ウォーターマーク)と責任の所在</p> <p>AIは人間のように責任を取ることができません。</p> <p>フェイクニュースや冤罪、著作権侵害が起きた際に責任の所在を明確にするためにも、AI生成物には一目でわかる表記や、技術的な透かし(ウォーターマーク)の埋め込みを開発事業者が義務付けるべきです。</p>

	<p>写真や動画が証拠として機能しなくなる社会を防ぐためにも、早急な対応を要望します。</p> <p>4. 法整備の遅れによる「社会的混乱」と「立証負担」の解消          現在、明確なルールが欠如により、ネット上では過激な意見の対立や、AI 認定を巡る私刑（リンチ）のような混乱が生じています。また、生身のクリエイターが「自分は AI ではない」と証明するために、制作過程（タイムラプス等）の公開を事実上強要されるなど、被害者側が過度な立証責任を負わされる異常な状態が続いています。</p> <p>AI が誰かを攻撃する「叩き棒」として悪用される現状を一刻も早く是正するためにも、個人のモラルに頼るのではなく、国が早急に明確なガイドラインと法的拘束力のあるルールを策定し、社会の分断を解消してください。</p> <p>◆【結論】          全面的な禁止を求めているわけではありません。求めているのは、クリエイターの権利が守られ、安心して創作できる『公正なルール』です。人間が作る文化へのリスペクトを前提とした、持続可能な法整備への見直しを強く要望します。</p>
16	<p>今現在、生成 AI によって一般人でも巧妙なウソ情報を流せるようになり、そのウソを簡単に信じ込む事例が増えつつあります。それを防ぐためにも、生成 AI によって生成されたものには生成 AI でも消せないラベリングを強制的に表示させる仕組みを作るべきだと考えています。</p> <p>それと、現在の生成 AI は正当な手続きをすることなく無断に取得したもので構成されたものから成り立っている現状を解決することを最優先に考えるべきだと考えてます。</p>
17	<p>そもそもの話として、対価還元さえされれば良いと言う話ではなく、拒否権が無い状況下では、対価還元等の話をする以前の問題で学習データの情報開示自体が初歩中の初歩に当たる話です。</p> <p>そして、開発企業がガイドラインの制定を遵守するという考えは、性善説が過ぎる話です。</p> <p>現状、多くの問題を抱えた倫理不在の生成 AI を活用しようとするクリエイターは極々少数で消費者側も同様です。</p> <p>対価還元以前の問題の一つとして、児童に対する性的暴行、虐待に関する写真や盗撮写真を始め一般人が撮影した写真等、汎ゆる画像や写真、映像が無作為かつ、無許諾で収集され作られた存在であると言う背景がある事、ディープフェイクの濫造による社会的混乱の増加等の問題の解決を先送りにして、利活用等と語るのとは、法治国家にあるまじき事です。</p> <p>今、求められている物は法的罰則を執り行う規制であり、推進はその次に行うものであります。</p>
18	<p>知的財産政策の重点は、特定の産業やコンテンツ分野における権利保護に過度に偏るのではなく、AI 等の先端デジタル技術の社会実装と利活</p>

用の促進を通じた、我が国全体の競争力強化および生産性向上に置かれるべきであると考えます。  
この方向性は、「AI時代の知的財産権検討会」において「産業競争力強化の視点」が第一の柱として掲げられている点とも整合しています。

現状において、日本企業における生成AIの業務利用率は低く、米国、ドイツ、中国といった主要国に後れを取っているのが現状です。  
この差は、日本におけるAI利活用の遅れを示す明確な指標であり、国際競争力の観点からも看過できない状況にあるといえます。  
少子高齢化の進行に伴う労働人口の減少が見込まれる中で、AIの活用による生産性向上および社会インフラの高度化は不可欠であり、政策上もこれを最優先事項の一つとして支援すべきであると考えます。  
このような認識は、「人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律」において、AIを我が国の経済社会の持続的発展の基盤と位置付けている点とも合致します。

また、知的財産を理由として、生成AIによる創作的利用を一律に制限することは、特定の技術的手段のみを不当に抑制する結果となり、公平性を欠くおそれがあります。  
「知的財産推進計画 2025」に掲げられている「AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」という方針を踏まえ、生成AIについては、創作や発明を支援する「ツール」としての位置付けを維持すべきであると考えます。  
現行制度においても、発明はあくまで「人による発明」と整理されており、AIを道具として活用する人間の創造的寄与が制度上において適切に評価・尊重されるべきです。

AIの学習行為についても、著作権法第30条の4に基づき、「原則として権利侵害を構成しない」との整理を維持し、必要に応じてその解釈の明確化を図ることが重要であると考えます。  
他方で、学習データに関する過度な開示義務や一律の透明性要件の付与は、企業の営業秘密や競争戦略を害するおそれがあり、ひいては国内におけるAI開発力の低下や国際競争力の後退を招く懸念があります。  
透明性の確保については、営業秘密および知的財産権への配慮を前提とした上で、合理的かつ実効性のある範囲での情報提供とするなど、柔軟な制度設計が求められます。

さらに、「AI生成物であることの表示義務」等を一律に課すことは、利用者に対して萎縮効果をもたらし、社会全体におけるAI活用の進展を阻害する可能性があります。  
EUのAI法においても、創作物に関しては一定の例外規定が設けられるなど、柔軟な制度設計が採られていることを踏まえ、我が国の制度においても画一的な義務化については慎重な検討が必要であると考えます。

以上を踏まえ、AIを前提とした経済・社会構造への転換を政策の中核に据え、法制度の整備に加え、技術的手法および契約による対価還元策を

	<p>組み合わせた「三位一体」の制度設計により、過度な規制ではなく利活用の促進と競争力強化を重視した政策運営がなされることを要望します。</p>
19	<p>知的財産を生成型 AI に活用しようとする政府の方針を即刻取り止め、二度と検討しないよう強く求めます。          知的財産権を強化し、知的財産をより強固に保護できるよう働きかけをお願いいたします。          国内企業の価値あるデータを(AI 活用という名目で)外国に叩き売りするような、国益を損ねる方針は即刻取り消してください。          政府が活用を推進しようとしている「生成型 AI」、それらに知的財産権で保護されたデータを「国が勝手に」「使用しても良い」と決めるのは、あまりにも「AI 事業者」に付度している状況です。「権利者」は無断機械学習の撲滅・AI への機械学習への拒否権を求めており、生成 AI に利用されることによって発生する様々なリスクを考慮した結果、利用価値なしと判断しています。</p> <p>現状の生成型 AI は、国外事業者によるサービスに依存しており、国外へとデータのやり取りが想定される以上は情報流出の可能性が極めて高いと考えられます。          国内の生成 AI 事業者も信用出来ず、還流による利益の水増し・粉飾決済で逮捕された経営者も居ることから、そもそも生成 AI は■■■■が都合よく情報を回収する為のツールではないかと疑っています。          また、生成型 AI に付随するシュミレーター(所謂“モデル”)の脆弱性に起因する問題が非常に多く、データを取り込ませること＝必ずデータ流出が発生するものと、理解しております。          また、生成型 AI のモデル開発手法においても問題視されており、無断機械学習による著作権で保護されたコンテンツの無断取り込み、個人情報の収集、海賊版データなどの違法性の高いデータが利用されているなど、世界規模で AI 事業者に対する訴訟が相次いでおります。          本来であれば、その異常なまでの違法性から「生成型 AI 利用に対して罰則付きの規制を盛り込む」ことが妥当であると考えられますが、現状、AI 事業者と関わりの深い推進派の人物で固めた(松尾豊氏を座長とする)AI 戦略会議にて、(中間取りまとめ資料より)企業側アンケート調査結果から「現在の規則や法律で AI を安全に利用できると思う:17%」「AI には規制が必要だと思う:77%」という明らかに推進を反対とする意見が多い状況で、それらの声を無視し、AI 推進法という世界的に見ても逆行していると思えない法律が打ち立てられました。          内を脅かし、外に媚びている時点で、彼らは■■■■としか思えないです。</p> <p>■■■■の作ったデータロンダリングツール(生成型 AI)に、日本国内の貴重な財産である知的財産を、利用しないでください。          日本企業を守ってください。          国益の事を考えてください。          ご拝読のほど、よろしくお願いいたします。</p>
20	<p>生成 AI によるクリエイターへの被害は罰則を伴わないガイドラインでは対応出来ない状態にあると思います。一刻も早い法整備が望まれます。</p> <p>○生成 AI の学習データ開示を含めた透明性○オプトイン制度の徹底○生成物に対しての明示義務これらは必要です。          知的財産推進計画においても触れられているので改めて述べる必要はないかもしれませんが、現状学習データの開示がなされていないことに</p>

より自身の作品がどのように取扱われているのか知る術がないことが根本的な部分で問題になっていると思います。その状態ではオプトイン制度を要求することも、それに伴う対価還元も現状では難しいと言わざるを得ません。今後オプトインを標榜する生成 AI サービスが現れても本当にオプトインが徹底されているのか確かめることも出来ません。学習を拒否したい場合、robot. text や生成 AI に対して学習拒否を明記したサイトへの投稿等をガイドラインでは推奨されていますが。生成 AI 事業者がガイドラインを遵守しているか知る術もありません。これではオプトアウトすら不可能でしょう。企業や団体であれば生成 AI 事業者とライセンス契約したデータだけを利用するよう強制することも可能であると思います。ですが個人で活動するクリエイターに企業や団体と同じ行動を推奨するのは無理があるのではないのでしょうか。多様性のある自由なクリエイター活動を守る為にも個人のクリエイターは守られる必要があると思います。

また企業や団体に所属することが必ずしもクリエイターを守る事例に繋がらないケースもあります。昨今、生成 AI 事業者がアニメーション会社を買収するケースもみられます、原画や動画を学習データとして利用する為ではないのでしょうか？アニメーターは自身の動画が学習データとして利用されるような契約は結んではいないでしょう。会社が売却されればそれに伴い不利な形で学習データとして利用されてしまうでしょう。技術の流出にも繋がります。対応が必要であると思います。

生成物に対する明示は電子透かしでの対応に収束する傾向にあります。それだけでは不足している様に感じます。どの生成 AI サービスを利用したか、出力する際に利用された画像、映像、音楽等の開示。入力されたプロンプトも併せて必要であると思います。

どの生成 AI サービスを利用したか明示することはライセンス契約を結んだ生成 AI サービスの優位性のためにも必要だと思います。違法な手段でデータを収集しているサービスとの区別、ライセンスを結んだサービスの名前を騙る悪質な事業者のタダ乗り防止の為にも明示は義務化すべきです。

また消費者にとっても生成 AI を利用したか知る権利は必要です。イラスト界限では手描きであることを詐称した金銭のやり取りを含めたトラブルが多発しています。生成物であれば評価したくないと考えるのは現状の無法な生成 AI の有り方を考えれば尊重されるべきです。

出力する際に利用された著作物等が判れば特定の著作物に対する依拠性の有無を検証できますし、学習データの透明性に繋がります。ライセンスを含めた権利関係の問題が解決されたデータを用いているなら可能な筈です。実施されている生成 AI サービスも存在しています。

プロンプトによって現状違法であるとされる特定の著作者の表現に意図して寄せていないか著作権物を意図して出力していないか知ることが出来ます。

事業者が必要な対策を怠っていないか知ることが検証できると思います。

クリエイターが作品を創り評価され、それが新たな創作に繋がっていくそういった土壌を守る為にも生成 AI を創作に持ち込むことは長期的にみてマイナスにしかならないと思います。

楽譜も読めず楽器も弾けない音楽家、描くことのできない画家、自身で文章を創作出来ない小説家。創作者が保護されず生成 AI から学習データを引き出すことしかしない人材ばかりになれば創作界限は死にます。確かに日本は少子化傾向にあり今後に不安を抱くのは理解できます、しかし生成 AI を用いて分母ばかりを増やす遣り方は間違っています。

	<p>日本は世界に対抗できるクリエイター大国です、今までそれを支えた創作者を保護し発展を促す為にも生成AIに対して法整備が必要です。</p>
21	<p>最終的に国益になるであろうことを考え、各業界の利権や省益を超えて必要となる政策判断をすることこそ知財本部とその事務局が本当になすべきことのはずであるが、知財計画2025を見ても、このような本当に政策的な決定は全く見られない上、2018年には危険極まる著作権ブロッキングのゴリ押しの検討まで行われ、2020年には非常に危ういダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大を含む著作権法改正までなされた。知財保護が行きすぎて消費者やユーザーの行動を萎縮させるほどになれば、確実に文化も産業も萎縮するので、知財保護強化が必ず国益につながる訳ではないということを、著作権問題の本質は、ネットにおける既存コンテンツの正規流通が進まないことにあるのではなく、インターネットの登場によって新たに出てきた著作物の公正利用の類型に、今の著作権法が全く対応できておらず、著作物の公正利用まで萎縮させ、文化と産業の発展を阻害していることにあるのだということを知財本部とその事務局には、まずはっきりと認識してもらいたい。特に、最近の知財・情報に関する規制強化の動きは全て間違っていると私は断言する。</p> <p>例年通り、規制強化による天下り利権の強化のことしか念頭にない文化庁、総務省、警察庁などの各利権官庁に踊らされるまま、国としての知財政策の決定を怠り、知財政策の迷走の原因を増やすことしかできないようであれば、今年の知財計画を作るまでもなく、知財本部とその事務局には、自ら解散することを検討すべきである。そうでなければ、是非、各利権官庁に轡をはめ、その手綱を取って、知財の規制緩和のイニシアティブを取ってもらいたい。知財本部において今年度、インターネットにおけるこれ以上の知財保護強化はほぼ必ず有害無益かつ危険なものとなるということをきちんと認識し、真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が知財本部でなされることを期待し、本当に決定され、実現されるのであれば、全国民を裨益するであろうこととして、私は以下のことを提案する。</p> <p>(1) 「知的財産推進計画2025」の記載事項について：  a) 生成AI・人工知能の様な新技術と著作権の関係に関する検討について  知財計画2025の第21～22ページに生成AIと著作権との関係について記載されている。</p> <p>2024年3月に文化庁の法制度小委員会の報告書として「AIと著作権に関する考え方について」が取りまとめられている。本報告書は、AIと著作権の関係に関し、学習・開発段階と生成・利用段階に分けて考え、学習・開発段階におけるAI事業者によるAI学習のための著作物の利用は、特別な追加学習等によって学習データの元の著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力する様な場合を別として、原則として著作権法第30条の4の非享受目的利用の権利制限の対象となるとし、生成・利用段階におけるAI利用者によるAI生成物の利用が他者の著作権を侵害するかどうかは、人間がAIを使わずに創作したものと同様にその類似性・依拠性に基づき判断されるとしている。</p> <p>本報告書の内容は、現行著作権法の解釈として妥当なものであり、特に、現行の著作権法第30条の4等の適用範囲及びAI生成物の利用が著作権侵害となる場合の明確化のみを行っており、かえって社会的混乱を招き、技術の発展を阻害する恐れの高い、法改正によって新たな規制を行う事や補償金請求権を含め新しい権利を付与する事を提言していない点で高く評価できる。</p>

著作権侵害とならない生成物を作ろうとする限りにおいて、A I サービスの提供と利用の著作権リスクを相当程度低減している、この今の日本の著作権法のバランスは決して悪くないものである。

そのため、現時点で余計な社会的混乱を招くだけの権利や補償金などを新たに付与するべきではなく、今後当面の間は、文化庁の本報告書による整理の結果を広く周知するに留めるべきである。

来年度以降もA I と知的財産権に関する問題について検討を行う事自体に反対はしないが、検討を行う場合は、権利者団体に属している様な権利者のみならず、SNSなどの各種ネットサービスにおいて自分の文章や絵を公表している一般の利用者も創作者、著作権者として関係して来る事、生成A I を含む新技術が人の新しい創作のツールとなって来たという事も見逃されるべきではない。この様な新技術の発展が速い事や国際動向等にも照らし、かえって社会的混乱を招き、技術の発展を阻害する恐れが強い、法改正によって新たな規制を行う事や新しい権利を付与する事には極めて慎重であるべきである事にも変わりはない。また、著作権法がその目的を超えて技術の発展の阻害となつてはならないのも当然の事であつて、さらに柔軟な対応を求められる事も考えられるため、下で書く通り、アメリカ型の一般フェアユース条項の導入の検討が進められる事を期待する。

知財計画2025において生成A I ・人工知能の様な新技術と著作権の関係に関するさらなる検討について記載する場合には、技術の発展や国際動向等にも留意し、法改正によって新たな規制を行う事や新しい権利を付与する事には慎重である事を基本的な方針として合わせ明記すべきである。

なお、知財本部や文化庁の検討の場で行われている関係者ヒアリングを見ても、権利者側団体の生成A I に関する主張は単に漠然とした不安を述べ立て確たる根拠なく規制強化と金銭的補償を求めているだけであつて到底新たな立法事実たり得ないものばかりである。この様な漠然とした不安については、既存の整理の通り、現行法によって十分著作権は守られ、その対象である既存の著作物の表現に依拠して類似した生成物による著作権侵害が行われる様になるものではない事を周知する事で十分対応可能である。

さらに付言しておく、A I による偽情報生成・ディープフェイク対策については、主として知的財産との関係で検討されるべきものではない。この点については既存のなりすましの場合などと比較して本当に新たに規制すべき行為類型が生じているのではない事に留意が必要である。この様なディープフェイクは対象となった者に対して害を与えるか自らに不正な利益をもたらすかのために作られ公開されるものであつて、そのためにはA I 技術を用いて元となった著作物に依拠してそっくりな生成物を得て公開する事が前提となるため、著作権及び著作者人格権の侵害となるのは無論の事、目的に応じて、パブリシティ権の侵害、不正競争防止における信用毀損行為、刑法における名誉毀損や信用毀損等に該当し得る事を周知して行く事で十分と考える。

このことは、知財本部がまとめた2024年5月のAI時代の知的財産権検討会中間とりまとめで、「ディープフェイクに関する諸問題は、知的財産権法とは切り離して議論すべき要請が強いと評価できる。この点については、意見募集でも、ディープフェイクによる悪用事例は人権侵害であり、知的財産以前の問題であるという意見や、名誉毀損罪、偽計業務妨害罪、詐欺罪などの刑事罰による法的措置の発動を求める意見があったところである。」と書かれている通りであって、この整理は今後も妥当するものである。

b) ダウンロード違法化・犯罪化問題について

知財計画2025の第38ページにインターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニューについて記載されている。2019年10月に作成され、2021年4月及び2024年5月に更新された総合的な対策メニューにはダウンロード違法化・犯罪化について記載されている。

文化庁の暴走と国会議員の無知によって、2009年の6月12日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、2010年の1月1日に施行された。また、日本レコード協会などのロビー活動により、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、2012年6月20日に改正著作権法が成立し、2012年10月1日から施行されている。

そして、2018年12月に意見募集がされた文化庁の法制・基本問題小委員会の中間まとめにおいて、極めて拙速な検討から、このダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲を録音録画から著作物全般に拡大するとの方針が示され、その意見募集において極めて多くの懸念が示されたにもかかわらず、文化庁がこの方針を諦めずにダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大を含む著作権法改正案の提出を準備していたところ、批判の高まりを受けて2019年の通常国会提出を断念した。

その後、文化庁は、2019年10月に侵害コンテンツのダウンロード違法化等に関するパブリックコメントを行い、11月から2020年1月にかけて侵害コンテンツのダウンロード違法化の制度設計等に関する検討会において著作権法改正案を再検討した。しかし、この検討会における議論も法案提出の結論ありきの拙速極まるものであり、国民の声を丁寧に聞くといいながら、パブリックコメントに寄せられた最も主要な意見が要件によらずダウンロード違法化を行うべきではないというものであるという事を無視し、写り込みに関する権利制限の拡充、民事における原作者の権利の除外及び軽微なものの除外という弥縫策でダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲を押し通そうとし、2020年2月には、自民党が文科省に海賊版対策のための著作権法改正に関する申し入れを行い、民事刑事の両方において著作権者の利益を不当に害しないと認められる特別な事情がある場合を除外することを要請した。

これらの文化庁の議論のまとめ及び自民党の要請を含む形で、2020年6月5日にダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲拡大を含む改正著作権法が成立し、2021年1月1日から施行されている。

この法改正後のダウンロード違法化・犯罪化において、スクリーンショットで違法画像が付随的に入り込む場合や、ストーリー漫画の数コマ、論文の数行、粗いサムネイル画像のダウンロードの場合といった僅かな場合が除かれ、また、著作権者の利益を不当に害しないと認められる特別な事情がある場合を除外する事で、それなりの正当化事由を示せる様な特別な事情がある場合が除かれるが、これは本質的な問題の解消に繋がるものではなく、それでもなお、利用者が通常するであろう多くの場合のカジュアルなスクリーンショット、ダウンロード、デジタルでの保存行為が違法・犯罪となる可能性が出て来、場合によって意味不明の萎縮が発生する恐れがある事に変わりはない。これは、録音録画に関するダウンロード違法化・犯罪化同様、海賊版対策としては何の役にも立たない、百害あって一利ない最低最悪の著作権法改正の一つとなるものである。

過去のパブコメでも繰り返し書いているが、一人しか行為に絡まないダウンロードにおいて、「事実を知りながら」なる要件は、エスパーでもない限り証明も反証もできない無意味かつ危険な要件であり、技術的・外形的に違法性の区別がつかない以上、このようなダウンロード違法化・犯罪化は法規範としての力すら持ち得ず、罪刑法定主義や情報アクセス権を含む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によって進むのはダウンロード以外も含め著作権法全体に対するモラルハザードのみであり、今のところ幸いなことに適用例はないが、これを逆にねじ曲げてエンフォースしようとするれば、著作権検閲という日本国として最低最悪の手段に突き進む恐れしかない。

また、世界的に見ても、アップロードとダウンロードを合わせて行うファイル共有サービスに関する事件を除き、どの国においても単なるダウンロード行為を対象とする民事、刑事の事件は1件もなく、日本における現行の録音録画に関するダウンロード違法化・犯罪化も含め、このような法制が海賊版対策として何の効果も上がっていないことは明白である。また、ダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大は、研究など公正利用として認められるべき目的のダウンロードにも影響する。

そもそも、ダウンロード違法化の懸念として、このような不合理極まる規制強化・著作権検閲に対する懸念は、過去の文化庁へのパブコメ（文化庁HP <https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hokoku.html>）の意見募集の結果参照。ダウンロード違法化問題において、この8千件以上のパブコメの7割方で示された国民の反対・懸念は完全に無視された。このような非道極まる民意無視は到底許されるものではない）や知財本部へのパブコメ（知財本部のHP <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keikaku2009.html>）の個人からの意見参照）を見ても分かる通り、法改正前から指摘されていたところであり、このようなさらなる有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化は始めからなされるべきではなかったものである。

文化庁の暴走と国会議員の無知によって成立したものであり、ネット利用における個人の安心と安全を完全にないがしろにするものであり、その後も本質的な問題の解消に繋がる検討をなおざりに対象範囲の拡大がされたものである、百害あって一利ないダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第30条第1項第3及び第4号並びに第119条第3項等を即刻削除し、ダウンロード違法化・犯罪化を完全に撤廃するこ

とを速やかに行うべきである。

c) 著作権法におけるいわゆる間接侵害・幫助への対応について  
総合的な対策メニューにはリーチサイト規制についても記載されている。

このリーチサイト規制については、2018年12月に意見募集が行われた文化庁の法制・基本問題小委員会の中間まとめにおいて、著作権侵害コンテンツへのリンク行為に対するみなし侵害規定の追加及び刑事罰付加の方針が示されたが、著作権法改正案の2019年の通常国会提出は見送られ、ダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大と合わせ、このリーチサイト規制を含む改正著作権法が2020年6月5日に成立し、2020年10月1日から施行されている。

改正著作権法のリーチサイト規制は、親告罪とされた事とプラットフォームの原則除外でかなり緩和が図られていると思うが、このような法改正の本質的な必要性には疑問がある。

リーチサイト対策の検討は、著作権法におけるいわゆる間接侵害・幫助への対応をどうするかという問題に帰着する。文化庁の中間まとめを読んでも、権利者団体の一方的かつ曖昧な主張が並べられているだけで、権利者団体側がリーチサイト等に対して改正前の著作権法に基づいてどこまで何をしたのか、その対処に関する定量的かつ論理的な検証は何らされておらず、本当にどのような場合について改正前の著作権法では不十分であったのかはその後もなお不明なままであり、さらに、このような間接侵害あるいは幫助の検討において当然必要とされるはずのセーフハーバーの検討も極めて不十分なままである。

確かにセーフハーバーを確定するために間接侵害・幫助の明確化はなされるべきであるが、基本的にカラオケ法理や各種ネット録画機事件などで示されたことの全体的な整理以上のことをしてはならない。特に、著作権法に明文の間接侵害一般規定を設けることは絶対にしてはならないことである。現状の整理を超えて、明文の間接侵害一般規定を作った途端、権利者団体や放送局がまず間違いなく山の様に脅しや訴訟を仕掛けて来、今度はこの間接侵害規定の定義やそこからの滲み出しが問題となり、無意味かつ危険な社会的混乱を来すことは目に見えているからである。

リーチサイト規制については、その本質的な必要性に疑問のある今回の法改正後の運用を注視するとともに、知財計画2025において間接侵害・幫助への今後の対応について記載するのであれば、著作権法の間接侵害・幫助の明確化は、ネット事業・利用の著作権法上のセーフハーバーを確定するために必要十分な限りにおいてのみなされると合わせ明記するべきである。

このようなリーチサイト問題も含め、ネット上の違法コンテンツ対策、違法ファイル共有対策については、通信の秘密やプライバシー、情報

アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重しつつ対策を検討してもらいたい。この点においても、国民の基本的な権利を必ず侵害するものとなり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにつながる危険な規制強化の検討ではなく、ネットにおける各種問題は情報モラル・リテラシー教育によって解決されるべきものという基本に立ち帰り、現行のプロバイダー責任制限法と削除要請を組み合わせた対策などの、より現実的かつ地道な施策のみに注力して検討を進めるべきである。

d) 著作権ブロッキング・アクセス警告方式について

総合的な対策メニューでは著作権ブロッキングやアクセス警告方式についても言及されている。

サイトブロッキングについては、知財本部において、2018年4月の緊急対策の決定後、2018年10月まで検討が行われた。

このようなサイトブロッキングについて、アメリカでは、議会に提出されたサイトブロッキング条項を含むオンライン海賊対策法案（SOPA）や知財保護強化法案（PIPA）が、IT企業やユーザーから検閲であるとして大反対を受け、その審議は止められている。また、世界を見渡しても、ブロッキングを巡ってはどの国であれなお混沌とした状況にあり、いかなる形を取るにせよブロッキングの採用が有効な海賊版対策として世界の主要な流れとなっているとは到底言い難い。

サイトブロッキングの問題については下でも述べるが、インターネット利用者から見てその妥当性をチェックすることが不可能なサイトブロッキングにおいて、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなブロッキングは、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止、通信の秘密といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないものであり、決して導入されるべきでないものである。

幸いなことに、2018年10月で知財本部におけるブロッキングの検討は止まったが、多くの懸念の声が上げられていたにもかかわらず、ブロッキングありきでごり押しの検討を行ったことについて私は知財本部に猛省を求める。知財計画2025においてブロッキングについて言及するのであれば、2018年の検討の反省の弁とともに今後二度とこのような国民の基本的な権利を踏みじめる検討をしないと固く誓うしてもらいたい。

アクセス警告方式についても、通信の監視・介入の点でブロッキングと本質的に違いはなく、その導入は法的にも技術的にも難しいとする、2019年8月の総務省のインターネット上の海賊版サイトへのアクセス抑止方策に関する検討会の報告書の整理を守るべきである。

その提案からも明確なように、違法コピー対策問題における権利者団体の主張は常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ

身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権B規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討すべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止及び通信の秘密から、サイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討すべきである。

e) 情報流通プラットフォーム対処法について

総合的な対策メニュー及び知財計画2025の第39ページにはプロバイダー責任制限法の改正法である情報流通プラットフォーム対処法についても記載されている。

まず、2021年法改正について、2020年12月に総務省の発信者情報開示の在り方に関する研究会の最終とりまとめが公表された後、改正プロバイダー責任制限法が2021年4月21日に成立し、2022年10月1日から施行されている。

この改正プロバイダー責任制限法は発信者情報開示のため原則非公開の非訟手続きを新設している。しかし、これは今までの通常の裁判による発信者情報開示とほぼ同様の手続きを非訟手続きとして規定しただけのものであって、かえって発信者情報開示に関する手続きの不透明性や複雑性が増し、いたずらに今の状況を混乱させるだけで、発信者の保護はおろか権利侵害の救済にも繋がらない懸念がある。

今後もその運用を注視し、やはり混乱等が見られる様であれば、発信者情報の開示は、通信の秘密といった重要な国民の権利に関するものであるから、原則公開の訴訟手続によらなければならないものであるという事を念頭に、この新しい非訟手続きを廃止し、通常の裁判による発信者情報開示の拡充や迅速化の様な真に実効性のある検討を行うべきである。

その後、2023年の総務省のプラットフォームサービスに関する研究会及びそのワーキンググループにおける検討を経て、プロバイダー責任制限法を情報流通プラットフォーム対処法とする改正案が国会に提出され、2024年5月10日に成立し、2025年4月1日に施行された。

この情報流通プラットフォーム対処法について、プロバイダー責任制限法はあらゆるインターネットサービスプロバイダーの責任の制限と裁判手続きを通じた発信者情報の開示をそもそもの目的とするものであるから、大手プラットフォームに対する取組の促進は新法による事が望ましかったと考えるが、総務省における検討に基づくこの法改正が、憲法で禁止されている検閲か、表現の自由に関する過度の制約となる恐れ of 極めて強い、新しい強力な法規制による網羅的な情報の監視や削除の強制に慎重な姿勢を示しつつ、誹謗中傷対策に関し、基本的に自主的な取組として、一週間程度以内に速やかに必要な削除が行われるよう、削除手続きに関する運用の整備とその透明化を一定の規模以上のプラットフォームに促すとしている事は賛同できるものである。

ただし、この法改正の運用についても、継続的に注視し、公表して行くべきである。

(2) その他の知財政策事項について：

a) 私的録音録画補償金問題について

権利者団体等が単なる既得権益の拡大を狙って i P o d 等へ対象範囲を拡大を主張している私的録音録画補償金問題についても、補償金のそもそもの意味を問い直すことなく、今の補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大を絶対にするべきではないにも関わらず、文化庁は、実質的にブルーレイを私的録音録画補償金の対象とする著作権法施行令改正について、2022年8月から9月にかけて意見募集を行い、その後意見募集の結果について極めて恣意的にまとめた回答を出しただけで、この施行令改正の閣議決定を2022年10月21日に強行した。

文化庁の過去の文化審議会著作権分科会における数年の審議において、補償金のそもそもの意義についての意義が問われたが、文化庁が、天下り先である権利者団体のみにおもねり、この制度に関する根本的な検討を怠った結果、特にアナログチューナー非対応録画機への課金について私的録音録画補償金管理協会と東芝間の訴訟に発展した。ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金について、権利者団体は、ダビング10への移行によってコピーが増え自分たちに被害が出ると大騒ぎをしたが、移行後10年以上経った今現在においても、ダビング10の実施による被害増を証明するに足る具体的な証拠は全く示されておらず、ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金に合理性があるとは到底思えない。わずかに緩和されたとは言え、今なお地上デジタル放送にはダビング10という不当に厳しいコピー制限がかかったままである。こうした実質的に全国民に転嫁されるコストで不当に厳しい制限を課している機器と媒体にさらに補償金を賦課しようとするのは、不当の上塗りである。

なお、世界的に見ても、メーカーや消費者が納得して補償金を払っているということはカケラも無く、権利者団体はその政治力を不当に行使し、歪んだ「複製＝対価」の著作権神授説に基づき、不当に対象を広げ料率を上げようとしているだけというのがあらゆる国における実情である。表向きはどうあれ、大きな家電・PCメーカーを国内に擁しない欧州各国は、私的録音録画補償金制度を、外資から金を還流する手段、つまり、単なる外資規制として使っているに過ぎない。この制度における補償金の対象・料率に関して、具体的かつ妥当な基準はどここの国を見ても無いのであり、この制度は、ほぼ権利者団体の際限の無い不当な要求を招き、莫大な社会的コストの浪費のみにつながっている。機器・媒体を離れ音楽・映像の情報化が進む中、「複製＝対価」の著作権神授説と個別の機器・媒体への賦課を基礎とする私的録音録画補償金は、既に時代遅れのものとなりつつあり、その対象範囲と料率のデタラメさが、デジタル録音録画技術の正常な発展を阻害し、デジタル録音録画機器・媒体における正常な競争市場を歪めているという現実には、補償金制度を導入したあらゆる国において、問題として明確に認識されなくてはならないことである。

今まで積み重ねられてきた、判例、保護利用小委員会などの審議会における議論、様々な関係者の意見の全てを愚弄する、2022年の不当な政令改正は到底納得できるものではない。ブルーレイレコーダーとディスクを私的録音録画補償金の対象とする事について今に至るも妥当な根拠は何一つ見出せない。

今まで知財本部及び文化庁に提出した意見の通り、私は一国民、一個人、一消費者、一利用者・ユーザーとして到底納得の行かない私的録音録画補償金の対象拡大になお断固反対する。

この政令改正の意見募集などで知財計画の記載も持ち出されており、知財本部・事務局も絡んでいるとの話も聞かれるが、本当にそうであるならば知財本部・事務局もこの様な不当な政令改正に加担した事を猛省し、その過ちを認め、日本政府として速やかに方針を改めるべきである。

文化庁に集まった2406件のこの政令改正に関する意見の全文を速やかに公表するとともに、政令を元に戻す閣議決定を行う事を私は求める。その上で、中立的な第三者による調査により、前提となっていた旧来の形の私的録音録画自体もはや時代遅れになり少なくなっているという事を示し、全関係者が参加する公開の場で議論し、私的録音録画補償金制度は歴史的役割を終えたものとして完全に廃止するとの結論を出すべきである。

さらに、文化庁は、今までの経緯について何ら反省する事なく、2024年の11月から12月末にその文化審議会における超スピードの非公開審議でブルーレイに関する私的録音録画補償金の額を決定するという卑劣極まる事を行った。公平中立かつ透明であるべき行政としてあるまじき態度であり、この様な極めて偏頗かつ横暴な決定も速やかに取り消すべきである。

b) 秘密特許制度（経済安保法案の特許非公開関連部分）について

2022年2月にとりまとめられた経済安全保障法制に関する有識者会議の提言に基づき、秘密特許制度（特許非公開制度）を含む経済安全保障法案が2022年5月11日に国会で可決・成立し、2024年5月1日に施行された。

秘密とするかどうかの保全審査の対象となる技術分野は政令でかなり絞り込まれており、影響を受ける特許出願はかなり限定的なものになると思うが、この法律により導入されようとしている秘密特許制度は、論文等の研究成果の公表は自由という前提と矛盾を来しており、その根拠となる立法事実があるのか、「公にすることにより外部から行われる行為によって国家及び国民の安全を損なう事態を生ずるおそれが大きい発明」についてまともに判断できるのか、その様なものが今の日本で本当に出願されているのか、出願され得るのか、罰則までつける事が妥当かなど、そもそも大いに疑わしいものである。

この秘密特許制度の妥当性の検証を可能とするため、今後、その運用について単に件数の様な統計情報だけでなく具体的かつ詳細な情報公開をして行くべきである。

c) 環太平洋経済連携協定（TPP）などの経済連携協定（EPA）に関する取組について

TPP協定については、2015年10月に大筋合意が発表され、文化庁、知財本部の検討を経て、11月にTPP総合対策本部でTPP関連政策

大綱が決定され、さらに2016年2月に署名され、3月に関連法案の国会提出がされ、11月の臨時国会で可決・成立し、2017年1月20日に参加国として初めての国内手続きの完了に関する通報が行われた。

しかし、この国内手続きにおいて、日本政府は、2015年10月に大筋合意の概要のみを公表し、11月のニュージーランド政府からの協定条文の英文公表時も全章概要を示したのみで、その後2ヶ月も経って2016年1月によりやく公式の仮訳を公表するなど、TPP協定の内容精査と政府への意見提出の時間を国民に実質与えない極めて姑息かつ卑劣なやり方を取っていたと言わざるを得ない。

そして、公開された条文によって今までのリーク文書が全て正しかったことはほぼ証明されており、TPP協定は確かに著作権の保護期間延長、DRM回避規制強化、法定賠償制度、著作権侵害の非親告罪化などを含んでいる。今ですら不当に長い著作権保護期間のこれ以上の延長など本来論外だったものである。

その後、日本政府は、アメリカ抜きで11カ国でのTPP11協定を推進し、2017年11月に大筋合意が発表され、その中で最もクリティカルな部分である著作権と特許の保護期間延長とDRM規制の強化の部分が凍結されたにもかかわらず、これらの事項を含む国内関連法改正案を2018年3月に国会に提出し（6月に可決・成立）、2018年12月のTPP11協定の発効とともに施行するという戦後最大級の愚行をなした。このようになし崩しで極めて危険な法改正がなされたことを私は一国民として強く非難する。

2017年12月には、同じく著作権の保護期間延長を含む日EU（欧）EPA交渉も妥結され、2018年2月に発効している。しかし、この日欧EPA交渉もTPP協定同様の姑息かつ卑劣な秘密交渉で決められたものである。その内容についてほとんど何の説明もないままに著作権の保護期間延長のような国益の根幹に関わる点について日本政府は易々と譲歩した。これは完全に国民をバカにしているとしか言いようがない。

2020年9月に大筋合意され、2021年1月に発効している、同じく著作権の保護期間延長を含む日英EPAについても同様である。

これらのTPP協定、日欧EPA及び日英EPAについてその内容の見直しを各加盟国に求めること及び著作権の保護期間の短縮について速やかに検討を開始することを私は求める。

また、TPP交渉や日欧EPA交渉のような国民の生活に多大の影響を及ぼす国際交渉が政府間で極秘裏に行われたことも大問題である。国民一人一人がその是非を判断できるよう、途中経過も含めその交渉に関する情報をすべて速やかに公開するべきである。

d) DRM回避規制について

経産省と文化庁の主導により無意味にDRM回避規制を強化する不正競争防止法と著作権法の改正案がそれぞれ以前国会を通され、2018年に不

正競争防止法がさらに改正され、2020年の改正著作権法にも同様の事項が含まれているが、これらの法改正を是とするに足る立法事実は何一つない。不正競争防止法と著作権法でDRM回避機器等の提供等が規制され、著作権法でコピーコントロールを回避して行う私的複製まで違法とされ、十二分以上に規制がかかっているのであり、これ以上の規制強化は、ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない。

特に、DRM回避規制に関しては、有害無益な規制強化の検討ではなく、まず、私的なDRM回避行為自体によって生じる被害は無く、個々の回避行為を一件ずつ捕捉して民事訴訟の対象とすることは困難だったにもかかわらず、文化庁の片寄った見方から一方的に導入されたものである、私的な領域でのコピーコントロール回避規制（著作権法第30条第1項第2号）の撤廃の検討を行うべきである。コンテンツへのアクセスあるいはコピーをコントロールしている技術を私的な領域で回避しただけでは経済的損失は発生し得ず、また、ネットにアップされることによって生じる被害は公衆送信権によって既にカバーされているものであり、その被害とDRM回避やダウンロードとを混同することは絶対に許されない。それ以前に、私法である著作権法が、私的領域に踏み込むということ自体異常なことと言わざるを得ない。何ら立法事実の変化がない中、ドサクサ紛れに通された、先般の不正競争防止法改正によるDRM規制の強化や、以前の著作権法改正で導入されたアクセスコントロール関連規制の追加等について、速やかに元に戻す検討がなされるべきである。

T P P 協定にはDRM回避規制の強化も含まれており、上で書いた通り、これ以上のDRM回避規制の強化がされるべきではなく、この点でも私はT P P 協定の見直しを求める。

e) 海賊版対策条約 (ACTA) について

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

f) 一般フェアユース条項の導入について

2018年に個別の権利制限を拡充する著作権法改正がなされており、これはその限りにおいて評価できるものではあるが、本当の意味で柔軟な一般フェアユース条項を入れるものではない。

一般フェアユース条項については、一から再検討を行い、ユーザーに対する意義からも、アメリカ等と遜色ない形で一般フェアユース条項を可能な限り早期に導入するべきである。特に、インターネットのように、ほぼ全国民が利用者兼権利者となり得、考えられる利用形態が発散し、個別の規定

では公正利用の類型を拾い切れなくなるところでは、フェアユースのような一般規定は保護と利用のバランスを取る上で重要な意義を持つものである。

今後の検討によっても幾つかの個別の権利制限が追加される可能性があるが、これらはあった方が良いものとは言え、到底一般フェアユース条項と言うに足るものではなく、これでは著作権をめぐる今の混迷状況が変わることはない。

著作物の公正利用には変形利用もビジネス利用も考えられ、このような利用も含めて著作物の公正利用を促すことが、今後の日本の文化と経済の発展にとって真に重要であることを考えれば、不当にその範囲を不当に狭めるべきでは無く、その範囲はアメリカ等と比べて遜色の無いものとされるべきである。ただし、フェアユースの導入によって、私的複製の範囲が縮小されることはあってはならない。

また、「まねきTV」事件などの各種判例からも、ユーザー個人のみによって利用されるようなクラウド型サービスまで著作権法上ほぼ違法とされてしまう状況に日本があることは明らかであり、このような状況は著作権法の趣旨に照らして決して妥当なことではない。ユーザーが自ら合法的に入手したコンテンツを私的に楽しむために利用することに著作権法が必要以上に介入することが許されるべきではなく、個々のユーザーが自らのためにも利用するようなクラウド型サービスにまで不必要に著作権を及ぼし、このような技術的サービスにおけるトランザクションコストを過大に高め、その普及を不当に阻害することに何ら正当性はない。この問題がクラウド型サービス固有の問題でないのはその通りであるが、だからといって法改正の必要性がなくなる訳ではない。著作権法の条文及びその解釈・運用が必要以上に厳格に過ぎクラウド型サービスのような技術の普及が不当に阻害されているという日本の悲惨な現状を多少なりとも緩和するべく、速やかに問題を再整理し、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入し、同時にクラウド型サービスなどについてもすくい上げられるようにすべきである。

権利を侵害するかもしれないか否かは刑事罰がかかるかかからないかの問題でもあり、公正という概念で刑事罰の問題を解決できるのかとする意見もあるようだが、かえって、このような現状の過剰な刑事罰リスクからも、フェアユースは必要なものと私は考える。現在親告罪であることが多少セーフハーバーになっているとはいえ、アニメ画像一枚の利用で別件逮捕されたり、セーフハーバーなしの著作権侵害幫助罪でサーバー管理者が逮捕されたりすることは、著作権法の主旨から考えて本来あってはならないことである。政府にあっては、著作権法の本来の主旨を超えた過剰リスクによって、本来公正として認められるべき事業・利用まで萎縮しているという事態を本当に深刻に受け止め、一刻も早い改善を図ってほしい。

個別の権利制限規定の迅速な追加によって対処すべきとする意見もあるが、文化庁と癒着権利者団体が結託して個別規定すらなかなか入れず、入れたとしても必要以上に厳格な要件が追加されているという惨憺たる現状において、個別規定の追加はこの問題における真の対処たり得ない。およそあらゆる権利制限について、文化庁と権利者団体が結託して、全国民を裨益するだろう新しい権利制限を潰すか、極めて狭く使えないものとして来たからこそ、今一般規定が社会的に求められているのだという、国民と文化の敵である文化庁が全く認識していないだろう事実を、政府・与党は事実としてはっきりと認めるべきである。

## g) コピーワンス・ダビング10・B-CAS問題について

私はコピーワンスにもダビング10にも反対する。そもそも、この問題は、放送局・権利者にとっては、視聴者の利便性を著しく下げることによって、一旦は広告つきながらも無料で放送したコンテンツの市場価格を不当につり上げるものとして機能し、国内の大手メーカーにとっては、B-CASカードの貸与と複雑な暗号システムを全てのテレビ・録画機器に必要とすることによって、中小・海外メーカーに対する参入障壁として機能するB-CASシステムの問題を淵源とするのであって、このB-CASシステムと独禁法の関係を検討するということを知財計画2025では明記してもらいたい。検討の上B-CASシステムが独禁法違反とされるなら、速やかにその排除をして頂きたい。また、無料の地上放送において、逆にコピーワンスやダビング10のような視聴者の利便性を著しく下げる厳格なコピー制御が維持されるのであれば、私的録画補償金に存在理由はなく、これを速やかに廃止するべきである。

## h) 著作権検閲・ストライクポリシーについて

ファイル共有ソフトを用いて著作権を侵害してファイル等を送信していた者に対して警告メールを送付することなどを中心とする電気通信事業者と権利者団体の連携による著作権侵害対策が警察庁、総務省、文化庁などの規制官庁が絡む形で行われており、警察によってファイル共有ネットワークの監視も行われているが、このような対策は著作権検閲に流れる危険性が極めて高い。

フランスで導入が検討された、警告メールの送付とネット切断を中心とする、著作権検閲機関型の違法コピー対策である3ストライクポリシーは、2009年6月に、憲法裁判所によって、インターネットのアクセスは、表現の自由に関係する情報アクセスの権利、つまり、最も基本的な権利の1つとしてとらえられるとされ、著作権検閲機関型の3ストライクポリシーは、表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにするものとして、真っ向から否定されている。ネット切断に裁判所の判断を必須とする形で導入された変形ストライク法も何ら効果を上げることなく、フランスでは今もストライクポリシーについて見直しの検討が行われており、2013年7月にはネット切断の罰が廃止されている。日本においては、このようなフランスにおける政策の迷走を他山の石として、このように表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにする対策を絶対に導入しないこととすべきであり、警察庁などが絡む形で検討されている違法ファイル共有対策についても、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重する形で進めることが担保されなくてはならない。

## i) 著作権法へのセーフハーバー規定の導入について

動画投稿サイト事業者がJASRACに訴えられた「ブレイクTV」事件や、レンタルサーバー事業者が著作権幫助罪で逮捕され、検察によって姑息にも略式裁判で50万円の罰金を課された「第(3)世界」事件や、1対1の信号転送機器を利用者からほぼ預かるだけのサービスが放送局に訴えられ、最高裁判決で違法とされた「まねきTV」事件等を考えても、今現在、カラオケ法理の適用範囲はますます広く曖昧になり、間接侵害や著作権侵害幫助のリスクが途方もなく拡大し、甚大な萎縮効果・有害無益な社会的な大混乱が生じかねないという非常に危険な状態がなお続いている。間接侵

害事件や著作権侵害幫助事件においてネット事業者がほぼ直接権利侵害者とみなされてしまうのでは、プロバイダー責任制限法によるセーフハーバーだけでは不十分であり、間接侵害や著作権侵害幫助罪も含め、著作権侵害とまらない範囲を著作権法上きちんと確定することは喫緊の課題である。ただし、このセーフハーバーの要件において、標準的な仕組み・技術や違法性の有無の判断を押しつけるような、権利侵害とは無関係の行政機関なり天降り先となるだろう第三者機関なりの関与を必要とすることは、検閲の禁止・表現の自由等の国民の権利の不当な侵害に必ずなるものであり、絶対にあってはならないことである。

知財計画2025において、プロバイダに対する標準的な著作権侵害技術導入の義務付け等を行わないことを合わせ明記するとともに、間接侵害や刑事罰・著作権侵害幫助も含め著作権法へのセーフハーバー規定の速やかな導入を検討するとしてもらいたい。この点に関しては、逆に、検閲の禁止や表現の自由の観点から技術による著作権検閲の危険性の検討を始めてもらいたい。

j) 二次創作規制の緩和について

2014年8月のクールジャパン提言の第13ページにおいて、「クリエイティビティを阻害している規制についてヒアリングし規制緩和する。コンテンツの発展を阻害する二次創作規制、ストリートパフォーマンスに関する規制など、表現を限定する規制を見直す。」と、二次創作に関する規制緩和を行う事が明確に記載されていた。

二次創作が日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある事は今も妥当する事であって、インターネット上の創作活動も含む日本の文化とそれに基づく産業のさらなる発展の事を考えると、10年以上前のものであるが、上記の提言は今現在も何らその意味を失っていないどころか、さらに重要性を増していると言っても過言ではない。

2024年6月の新たなクールジャパン戦略では残念ながら記載される事はなかったが、その策定に向けた意見募集において書いた通り、知財計画2025において、上記の二次創作規制を緩和するという記載を取り入れつつ、さらに具体的に、二次創作規制の緩和のために必須の権利制限として、風刺やパロディ、パステーションのための権利制限を著作権法に導入すると明記し、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進することを重ねてきちんと示すべきである。

k) 著作権等に関する真の国際動向について国民へ知らされる仕組みの導入及び文化庁ワーキンググループの公開について

WIPO等の国際機関にも、政府から派遣されている者はいると思われ、著作権等に関する真の国際動向について細かなことまで即座に国民へ知らされる仕組みの導入を是非検討してもらいたい。

また、2013年からの著作物等の適切な保護と利用・流通に関するワーキングチーム及び2015年からの新たな時代のニーズに的確に対応した制度等の整備に関するワーキングチームの審議は公開とされたが、文化庁はワーキングチームについて公開審議を原則とするにはなお至っていない。

上位の審議会と同様今後全てのワーキンググループについて公開審議を原則化するべきである。

#### 1) 天下りについて

以前文部科学省の天下り問題が大きく報道されたが、知財政策においても、天下り利権が各省庁の政策を歪めていることは間違いなく、知財政策の検討と決定の正常化のため、文化庁から著作権関連団体への、総務省から放送通信関連団体・企業への、警察庁からインターネットホットラインセンター他各種協力団体・自主規制団体への天下りの禁止を知財本部において決定して頂きたい。(これらの省庁は特にひどいので特に名前をあげたが、他の省庁も含めて決定してもらえらるなら、それに超したことはない。)

#### (3) その他一般的な情報・ネット・表現規制について：

知財計画改訂において、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目は削除されているが、常に一方的かつ身勝手な主張を繰り返す自称良識派団体が、意味不明の理屈から知財とは本来関係のない危険な規制強化の話を知財計画に盛り込むべきと主張をしていくことが十分に考えられるので、ここでその他の危険な一般的な情報・ネット・表現規制強化の動きに対する反対意見も述べる。今後も、本来知財とは無関係の、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目を絶対に知財計画に盛り込むことのないようにしてもらいたい。

#### a) 青少年ネット規制法・出会い系サイト規制法について

そもそも、青少年ネット規制法は、あらゆる者から反対されながら、有害無益なプライドと利権を優先する一部の議員と官庁の思惑のみで成立したものであり、速やかに廃止が検討されるべきものである。また、出会い系サイト規制法の改正は、警察庁が、どんなコミュニケーションサイトでも人は出会えるという誰にでも分かることを無視し、届け出制の対象としては事実上定義不能の「出会い系サイト事業」を定義可能と偽り、改正法案の閣議決定を行い、法案を国会に提出したものであり、他の重要法案と審議が重なる中、国会においてもその本質的な問題が見過ごされて可決され、成立したものである。憲法上の罪刑法定主義や検閲の禁止にそもそも違反している、この出会い系サイト規制法の改正についても、今後、速やかに元に戻すことが検討されるべきである。

#### b) 児童ポルノ規制・サイトブロッキングについて

児童ポルノ法規制強化問題・有害サイト規制問題における自称良識派団体の主張は、常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権B規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。

閲覧とダウンロードと取得と所持の区別がつかないインターネットにおいては、例え児童ポルノにせよ、情報の単純所持や取得の規制は有害無益か

つ危険なもので、憲法及び条約に規定されている「知る権利」を不当に害するものとなる。「自身の性的好奇心を満たす目的で」、積極的あるいは意図的に画像を得た場合であるなどの限定を加えたところで、エスパーでもない限りこのような積極性を証明することも反証することもできないため、このような情報の単純所持や取得の規制の危険性は回避不能であり、思想の自由や罪刑法定主義にも反する。繰り返し取得としても、インターネットで2回以上他人にダウンロードを行わせること等は技術的に極めて容易であり、取得の回数の限定も、何ら危険性を減らすものではない。

児童ポルノ規制の推進派は常に、提供による被害と単純所持・取得を混同する狂った論理を主張するが、例えそれが児童ポルノであろうと、情報の単純所持ではいかなる被害も発生し得ない。現行法で、ネット上であるか否かにかかわらず、提供及び提供目的の所持が規制されているのであり、提供によって生じる被害と所持やダウンロード、取得、収集との混同は許され得ない。そもそも、最も根本的なプライバシーに属する個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ることは、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の基本的な権利からあってはならないことである。

アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現に対する規制対象の拡大も議論されているが、このような対象の拡大は、児童保護という当初の法目的を大きく逸脱する、異常規制に他ならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現において、いくら過激な表現がなされていようと、それが現実の児童被害と関係があるとする客観的な証拠は何一つない。いまだかつて、この点について、単なる不快感に基づいた印象批評と一方的な印象操作調査以上のものを私は見たことはないし、虚構と現実の区別がつかないごく一部の自称良識派の単なる不快感など、言うまでもなく一般的かつ網羅的な表現規制の理由には全くなならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現が、今の一般的なモラルに基づいて猥褻だというのなら、猥褻物として取り締まるべき話であって、それ以上の話ではない。どんな法律に基づく権利であれ、権利の侵害は相対的にのみ定まるものであり、実際の被害者の存在しない創作物・表現に対する規制は何をもっても正当化され得ない。民主主義の最重要の基礎である表現の自由や言論の自由、思想の自由等々の最も基本的な精神的自由そのものを危うくすることは絶対に許されない。この点で、2012年6月にスウェーデンで漫画は児童ポルノではないとする最高裁判決が出されたことなども注目されるべきである。

単純所持規制にせよ、創作物規制にせよ、両方とも1999年当時の児童ポルノ法制定時に喧々囂々の大議論の末に除外された規制であり、規制推進派が何と言おうと、これらの規制を正当化するに足る立法事実の変化はいまだに何一つない。

既に、警察などが提供するサイト情報に基づき、統計情報のみしか公表しない不透明な中間団体を介し、児童ポルノアドレスリストの作成が行われ、そのリストに基づいて、ブロッキング等が行われているが、いくら中間に団体を介しようと、一般に公表されるのは統計情報に過ぎず、児童ポルノであるか否かの判断情報も含め、アドレスリストに関する具体的な情報は、全て閉じる形で秘密裏に保持されることになるのであり、インターネット利用者から見てそのリストの妥当性をチェックすることは不可能であり、このようなアドレスリストの作成・管理において、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなリストに基づくブロッキング等は、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないの

であり、小手先の運用変更などではどうにもならない。

児童ポルノ規制法に関しては、提供及び提供目的での所持が禁止されているのであるから、本当に必要とされることはこの規制の地道なエンフォースであって有害無益かつ危険極まりない規制強化の検討ではない。DVD販売サイトなどの海外サイトについても、本当に児童ポルノが販売されているのであれば、速やかにその国の警察に通報・協力して対処すべきだけの話であって、それで対処できないとするに足る具体的根拠は全くない。警察自らこのような印象操作で規制強化のマッチポンプを行い、警察法はおろか憲法にすら違背していることについて警察庁は恥を知るべきである。例えそれが何であろうと、情報の単純所持や単なる情報アクセスではいかなる被害も発生し得えないのであり、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないサイトブロッキングは即刻排除すべきであり、そのためのアドレスリスト作成管理団体として設立された、インターネットコンテンツセーフティ協会は即刻その解散が検討されてしかるべきである。

なお、民主主義の最重要の基礎である表現の自由に関わる問題において、一方的な見方で国際動向を決めつけることなどあってはならないことであり、欧米においても、情報の単純所持規制やサイトブロッキングの危険性に対する認識はネットを中心に高まって来ていることは決して無視されてはならない。例えば、欧米では既にブロッキングについてその恣意的な運用によって弊害が生じていることや、アメリカにおいても、2009年に連邦最高裁で児童オンライン保護法が違憲として完全に否定され、2011年6月に連邦最高裁でカリフォルニア州のゲーム規制法が違憲として否定されていること、ドイツで児童ポルノサイトブロッキング法は検閲法と批判され、最終的に完全に廃止されたことなども注目されるべきである（<https://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/kampf-gegen-kinderpornografie-bundestag-beerdigt-netzsperrren-endgueltig-a-801299.html> 参照）。スイスの2009年の調査でも、2002年に児童ポルノ所持で捕まった者の追跡調査を行っているが、実際に過去に性的虐待を行っていたのは1%、6年間の追跡調査で実際に性的虐待を行ったものも1%に過ぎず、児童ポルノ所持はそれだけでは、性的虐待のリスクファクターとはならないと結論づけており、児童ポルノの単純所持規制・ブロッキングの根拠は完全に否定されているのである（<https://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-244X-9-43> 参照）。欧州連合において、インターネットへのアクセスを情報の自由に関する基本的な権利として位置づける動きがあることも見逃されてはならない。政府・与党内の検討においては、このような国際動向もきちんと取り上げるべきである。

そして、単純所持規制に相当し、上で書いた通り問題の大きい性的好奇心目的所持罪を含む児童ポルノの改正法案が国会で2014年6月18日に可決・成立し、同年6月25日に公布され、2015年7月15日に施行された。この問題の大きい性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項は即刻削除すべきであり、合わせ、政府・与党においては、児童ポルノを対象とするものにせよ、いかなる種類のものであれ、情報の単純所持・取得規制・ブロッキングは極めて危険な規制であるとの認識を深め、このような規制を絶対に行わないこととして、危険な法改正案が2度と与野党から提出されることが無いようにするべきである。

さらに、性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第7条第1項を削除するとともに、児童ポルノの単純所持規制・創作物規制といった非人道的な規制を導入している諸国は即刻このような規制を廃止するべきと、そもそも最も根本的なプライバシーに属し、何ら実害を生み得ない個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ること自体、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の国際的かつ一般的に認められている基本的な権利からあつてはならないことであると、また、法的拘束力はないが、明らかに表現の自由に抵触する規制を推奨している、2019年9月の児童の権利委員会による児童ポルノ規制に関するガイドラインは全面的に見直すべきであると、日本政府から国際的な場において各国に積極的に働きかけてもらいたい。

今現在、生成AIとの関係で、AI本部及びこども家庭庁で、性的ディープフェイク問題について検討が進められる事が想定される状況である。社会問題化していることから見ても、この段階で政府レベルで検討する事自体間違ったこととは思わないが、現行規制の問題をおくとしても、性的ディープフェイクの問題は児童に限られるものではなく、今現在猥褻と考えられるものを取り締まればよいという話でも、知財権の一種とも考えられているパブリシティ権によって著名性に対するフリーライドを止めればよいという話でもないのであつて、児童ポルノ規制や、一般的な猥褻物規制や、知財法の文脈で検討されるべきものではない事に十分注意すべきである。

また、様々なところで検討されている有害サイト規制についても、その規制は表現に対する過度広汎な規制で違憲なものとしか言いようがなく、各種有害サイト規制についても私は反対する。

c) 東京都青少年健全育成条例他、地方条例の改正による情報規制問題について

東京都でその青少年健全育成条例の改正が検討され、非実在青少年規制として大騒ぎになったあげく、2010年12月に、当事者・関係者の真摯な各種の意見すら全く聞く耳を持たれず、数々の問題を含む条例案が、都知事・東京都青少年・治安対策本部・自公都議の主導で都議会で通された。通過版の条例改正案も、非実在青少年規制という言葉こそ消えたものの、かえって規制範囲は非実在性犯罪規制とより過度に広汎かつ曖昧なものへと広げられ、有害図書販売に対する実質的な罰則の導入と合わせ、その内容は違憲としか言わざるを得ない内容のものである。また、この東京都の条例改正にも含まれている携帯フィルタリングの実質完全義務化は、青少年ネット規制法の精神にすら反している行き過ぎた規制である。さらに、大阪や京都などでは、児童ポルノに関して、法律を越える範囲で勝手に範囲を規定し、その単純所持等を禁止する、明らかに違憲な条例が通されるなどのデータラメが行われている。

これらのような明らかな違憲条例の検討・推進は、地方自治体法第245条の5に定められているところの、都道府県の自治事務の処理が法令の規定に違反しているか著しく適正を欠きかつ明らかに公益を害していると認めるに足ると考えられるものであり、総務大臣から各地方自治体に迅速に是正命令を出すべきである。また、当事者・関係者の意見を完全に無視した東京都における検討など、民主主義的プロセスを無視した極めて非道なものとしか言いようがなく、今後の検討においてはきちんと民意が反映されるようにするため、地方自治法の改正検討において、情報公開制度の強化、審議会のメンバー選定・検討過程の透明化、パブコメの義務化、条例の改廃請求・知事・議会のリコールの容易化などの、国の制度と整合的な形での民

	<p>意をくみ上げるシステムの地方自治に対する法制化の検討を速やかに進めてもらいたい。また、各地方の動きを見ていると、出向した警察官僚が強く関与する形で、各都道府県の青少年問題協議会がデタラメな規制強化騒動の震源となることが多く、今現在のデタラメな規制強化の動きを止めるべく、さらに、中央警察官僚の地方出向・人事交流の完全な取りやめ、地方青少年問題協議会法の廃止、問題の多い地方青少年問題協議会そのものの解散の促進についても速やかに検討を開始するべきである。</p>
22	<p>「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」が具体的にどのような形となるのかが問題です。どうやら未管理著作物裁定制度を突破口にするような印象があります。その指定業者となった著作権情報センターの役員や会員などの名前を見る限り、ジャスラックやテレビ局主導で行われているようですが、我々のような一般のアニメ業界関係者には何の説明もなく、業界内で議論が行われた形跡はありません。すでに文化庁にはメールで伝えてありますが、未管理著作物裁定制度を、生成 AI を使った日本アニメ風の映像作品の制作に利用することには断じて反対いたします。法廷闘争も想定しておりますので、未管理著作物裁定制度の取り扱いにはくれぐれもご注意いただきたいと思えます。</p>
23	<p>資料 16 ページに『生成 AI と知的財産権の望ましい関係の在り方』としてライセンス市場や対価還元といったものを上げているが、現状の生成 AI は「別に対価を求めているわけではなく AI 用として売りたいなどない」といった声が無視されている。特にインターネット上のブログや SNS に上げられた写真や文章はそういった意向が強く、生成 AI はそれらも無差別にスクレイピングし開発に利用されているため、生成 AI 側の一方的な『望ましい関係』の押し付けと言われても仕方がない状態である。発展を望むなら誠実に現状と向き合ってほしい。</p>
24	<p>AI の中でも「生成 AI」はほとんどのケースで SNS や各創作コミュニティ、コミッションサイトでの詐称行為を行い、依頼金を騙し取るためや SNS アカウントで実力を偽りイラストレーターと名乗るなど悪用されています。無数のクリエイターが基盤データセットおよび追加学習にて取り込まれ、素人でもあらかじめ決まったプロンプトに加え、クリエイター名やシチュエーション、作風を入れ替えて指定するだけで線画を軸にしていくだけでも欺くことが出来る画像を出力出来るようになってしまっています。このような不正を防ぐには「線」の出力を出来なくするためのデータセットの削除が求められます。現在 SNS (X) などでは 1 枚の画像から「線」「色」「影」のレイヤーを生成したり、手描きと見せかけるための白紙から完成までのタイムラプスを偽装する生成 AI ツールを綺麗事を言いながら拡散している開発者やユーザーが出ている始末です。権利者への還元などの検討をされたりも目にしましたが、ファンコミュニティなど、利益を得るために作品を投稿しているわけではない創作者もたくさんいます。還元などの政策はまず、生成 AI を使用した詐欺などを行えないようにデータセットの抹消および厳罰化を終えてからすべきです。3 年前から作家やファンコミュニティから言われてきている事です。</p> <p>AI と言える物は昔から自動化やゲームの NPC など無害で重宝されてきました。</p> <p>ですが、生成 AI は「AI」という文字が付与されただけの複製ツールです。</p> <p>人型キャラなどの「イラスト風」生成画像の線画となる箇所の「線」はデータセットに取り込まれたイラストレーターが描いたものをそのまま出力しており、シチュエーションに合わせて関節などで違う角度の線画を継ぎ接ぎしているものです。</p> <p>例によって関節があらぬ方向に曲がっていたり、四肢の数が合っていない画像などが見受けられるなどの事が起こっています。</p> <p>主にイラスト風・写実風・風景画風それぞれ都合よく形の整ったものが出力出来る現状は本来あり得ない事だという事のご理解を広めていただきたく思っております。</p>

25	<p>AI 事業者による透明性確保は、知的財産権に係るライセンス市場の形成や権利者への対価還元のみならず、AI の適正な利活用を支えるガバナンス全般に関わる横断的な課題であると考えます。とりわけ、学習データやモデルの来歴に関する情報開示は、権利侵害リスクや個人情報・限定提供データの不適切利用に関する懸念を低減し、AI の利用者・開発者双方にとっての信頼性確保に資するものであるが、その内容・粒度・方法については、単に知的財産政策の観点のみに基づき整理することは適当ではない。この点につき、AI 法に基づく AI ガバナンスの枠組みの中で、安全性・信頼性・適正性に関する専門的知見を有する AI Safety Institute (AISI) と連携しつつ、透明性に関する共通的な考え方や実務的指針を整理していくことが有効であると考えます。具体的には、AISI が担う評価・検証・知見集約の機能と、総務省・経済産業省が策定する AI 事業者ガイドライン等を有機的に接続し、「利活用につながる透明性」すなわち、AI の安全かつ円滑な社会実装を支えるための説明可能性・リスク低減に資する透明性として制度設計を行うことが望ましい。このような整理により、過度な開示負担や知的財産・営業秘密の侵害を回避しつつ、国際的整合性を確保した実効性ある透明性確保が可能になると考える。なお、透明性確保の具体的手法については、モデルや用途、リスク特性に応じた段階的・リスクベースの整理が不可欠であり、その検討においても AISI 等の専門機関との協力が重要である。</p>
26	<p>AI のデータは対価還元以前に、事前許諾制であること、著作者本人もしくは権利者からの明確な許諾であること、データを全て開示すること、肖像権やプライバシー権など他の権利も侵害しないこと、海賊版や無断転載されたデータを使用しないことなどが最低限必要です。</p> <p>また、現状の生成(合成)AI は、知的財産権及び肖像権、プライバシー権、人権などの数多くの権利を侵害しています。にも関わらず、学習データを秘匿し既成事実にすることで今も権利侵害を正当化しています。新しい技術だからといって権利侵害をしていい理由にはならないです。故に、学習データの開示義務、データに使う場合は全ての権利者に事前に許諾を得ること、事前許諾をしていないデータは削除申請が可能かつ迅速に行われること、生成(合成)AI の出力物には必ず AI 製であることの明記及び使用したツールの具体的な情報の記載の義務化、AI によるフェイクの禁止、などの法規制が最低限必要です。</p> <p>AI に利用されない権利は皆が持つべきものです。そこが確保されない限り、いくら対価があろうとも知的財産権は守られないです。金さえ出せば解決できるなど横暴かつ理不尽です。</p> <p>日本の AI 利活用率を概ね 100%までに高めるとあるが、現状の生成(合成)AI は知的財産権や肖像権、プライバシー権などを侵害して成り立っています。そうしたものを使うように促すということは権利侵害を推奨していると言えます。それは決してあってはならないことです。今やるべきことは生成(合成)AI の使用を控えるように発信し、無断学習 AI の使用率 0%を目指すべきです。</p> <p>ガイドラインによるソフトローの対処は全く意味をなしていません。既に新聞社や出版社などが強い法規制が必要だと言う声明をだしているのが何よりも証明で、他にもイラストレーターがやめて欲しいと言っても勝手に AI による改変を行ったり、写真から許諾を得ずにディープフェイクが作られたり散見され多くの方が悲鳴を上げています。それらを無視して「ソフトローでも対処可能」などと言う戯言は言わないでください。</p>
27	<p>AI を用いた科学技術研究が重要になっており、AI 発明を正面から認めるべき。知的財産推進計画 2025 の 20 頁では、「現在、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 AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方等について具体的な検討が求められているところであり、発明者の在り方等の諸論点について早期に結論を得ることが求められる。」と記載されているが、早期に結論が得られていない。民法等も関係するため、知的財産推進計画 2026 では、大まかな方向だけでも推進計画自体で方針を決定しないと、問題が難しいため各省庁が検</p>

	<p>討をしても改正まで行きつけないおそれがある。</p>
28	<p>透明性の確保について大いに同意するものであるが、現状のような何の罰則もない状態では透明性の確保が促されていくとは到底思えない。透明性が確保されているとは言えない現状において、俳優や声優の実演家等の肖像や声の無断利用を競争防止法で対応できる考えを示したところでトレーニングデータに使われているかどうかの確認が難しく実効性、実用性が低い。</p> <p>昨今では、海賊版データをトレーニング利用したとして、生成AIのサービスを提供している企業を訴える事例が幾つもありAIのトレーニングに海賊版利用が常態化していたり、また海賊版だけでなく同意を得ていない著作物や個人データ利用も常態化しているが、そのような現状で活用部分のみを大々的に掲げ、著作物や個人データの権利者側へは実効性のない対策を提示するだけの現政府の在り方は国民の財産を守ると言う意識がないに等しいように感じる。</p> <p>ガイドラインなどという罰則がないもので解決をしようとする危機意識のなさ、リスクを正しくリスクと認識できない現政府に知財の有効活用など夢物語であり、国内の知財が海外企業に勝手に利用されても手も足も出せない現状がそれを証明している。</p> <p>知財の有効活用どころか知財が勝手に利用されているデジタル植民地などと揶揄されてもおかしくない現状から、即刻知財の保護へと舵を切るべきと考える。</p>
29	<p>SNSのXで、誰でも他人の画像をボタンひとつでAIによる改変ができるような機能が設置されてしまいました。元絵となったイラストレーターの画風を残したまま改変できるので、非常に作品を守って行く上で問題です。しかも、Xの見解としては「機能としては設置するけど著作権法を守るのはユーザーの責任」というとても投げやりな状態で、「機能として設置されているから使ったけれど、著作権違法だったのを知らなかった」という人が現れてもおかしくありません。</p> <p>たくさんの作品、クリエイターを守るため、むやみな機能の追加は反対です。</p>
30	<p>始めに様々な屁理屈が政府やAI事業者を含むAI推進者からでてきていますがそこまで他者の持ち物のデータという財産を許諾や契約をせず、対価も支払わず、盗む行為を屁理屈並べてうやむやにしてまぜ作らなければいけない物なのではないでしょうか？</p> <p>そもそも日本政府はPCの出始めたとき、自動車産業と天秤にかけて半導体開発やソフトウェア開発を捨てました 今のAIを含む半導体開発の最前線には日本は居ません</p> <p>AI関連半導体、CPUGPUという主要半導体においても同様です</p> <p>AIについて、一発逆転と考えていらっしやったりコンテンツ大国日本なんだから、そのコンテンツをAIに食べれば・・・とお考えならば、メタバース同様、なにも得ることなく、そのコンテンツ大国というコンテンツ産業も失って終わるでしょう</p> <p>もし、億単位でコンテンツを必要とする現状のAIをそれでも推し進めたいのであればコンテンツの持ち主との契約や許諾を取った上で使用データを精査し、AI利用についての銃刀法的な制限を設け権利者、利用者、事業者すべてに安心で安全な利活用につながるようにしてください</p>
31	<p>AIの学習や生成における著作権の取り扱いについて。</p> <p>昨今のAIへの学習に用いられる学習データはインターネット上のサイトやSNSからスクレイピング、クローリングなどを介して学習されてい</p>

	<p>ることは存じている。</p> <p>人間と機械による学習に差異はなく、AI への著作物の学習は合法である。というのが現状の法であり、AI を推進していきたい人間の思惑であると認識している。</p> <p>しかし、人間が学習を行う、つまり、著作物であったり景色であったりを見聞きするには、賃金のやり取りであったり、広告や SNS の投稿に対するインプレッションなど、創作者とその恩恵を受ける者の中でのプラスの相互作用が働くが、生成 AI などへの学習ではそのようなプラスの相互作用が発生しているとは言い難いと感じている。</p> <p>また、違法アップロードされた著作物をまとめたサイトなど、学習に用いるのに相応しいとは言えない場所からの学習データがあるのも問題だと感じる。</p> <p>あくまで私の考える持論に過ぎないが、創作をする者と、恩恵を受ける市場や一般の方との健全なサイクル、すなわち、「金銭やインプレッションを与え、見聞きし、学び、影響を与え合い、新たな創作物や創作者が生まれる」このサイクルに即した形で AI の学習や利用を推進していけないかと思う。</p> <p>具体的には、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・管理者から許諾された著作物のみを学習に用いる。</li> <li>・学習に用いられた作品、作者への還元。</li> </ul> <p>この二つが重要ではないかと感じる。</p> <p>自分が作成したコードであったり、作品であったりが生成 AI への入力であったり、SNS の投稿などで無闇に漏れてしまうのは避けたく思うのと同時に、出所がわからず誰かの権利、特許などを侵害している可能性を否定できないコードを実装するリスクも大きく感じている。</p> <p>AI が物事を行う時の手段の一つになり、人が負うべき責任が軽視されていると現状は判断せざるを得ない面があると感じ、ツールとして信頼性、安全性が揺らいでいると私は考える。故に、法の改正が必要だと考える。</p>
32	<p>現状では「AI 技術の進歩の促進」が「知的財産権の適切な保護」より優先されており、両立できていないと感じる。無断学習を止めるか、無断学習するならコンテンツ提供者にしかるべき恩恵を与えるような仕組みを作るべきだと考える。</p> <p>問題や課題を放置し AI を普及させることだけに注力する行為は、即刻やめていただきたい。</p>
33	<p>クリエイターの作品（映像・音声・画像など問わず）の無断無許諾での収集複製改変使用に強く反対します。</p> <p>また生成 AI を用いた創作物の商業流通に対しても強い懸念を表明します。</p> <p>海外の創作物の受け手の中ではすでに生成 AI = 不法不道徳であるという見方が強く、日本から発信される創作物に生成 AI が使用されることは、日本のコンテンツの価値とクリエイターへの尊敬を大きく毀損するものとなります。</p> <p>また、および個人の写真や動画などに無断学習もディープフェイク蔓延の危険に対する懸念から強く反対いたします。</p>
34	<p>生成 AI と著作者人格権についての意見です。対価を求めているわけではないクリエイターが、自身の著作物を、生成 AI モデルの学習へ無許諾利用されることを著作者人格権の行使によって拒否できる場合について検討していただきたいです。例えばコモディティ化の恐れが通常考えら</p>

	れるような生成 AI モデルを作成するための利用に対して名誉声望保持権を行使できるかなど。
35	生成 AI の教育元データが無許可で教育に使用されている現状は明確に著作権の保護に反しているので、許可を得たデータのみ使用することにして、無許可データから作られた生成 AI を認めず罰するようにすべきと考えます
36	<p>まずはクリエイターの権利を守ろうという姿勢とても頼もしく思えました。 ただ気になる点として3点申し上げたいと思います。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 著作権法 30 の 4 条（技術開発・情報解析を目的とする利用）として収集され作られたデータセットが商用に利用されているということ。</li> <li>2 また前述のデータセットが配布され、それを私的以外に利用しているものがあるということ。</li> <li>3 現行の著作権法では、侵害された本人が一件一件に対し訴訟を起こさねばならず、その負担がとても重いこと。があります。</li> </ol> <p>1 につきましてデータセットは作成者の求める方向性の著作物を学ば学ぶほど理想のものが出来上がるという特性上、選んで他者の著作物をデータとして取り込むということであり、これはただのデータセット作成工程というもので 30 の 4 条である「技術開発、情報解析を目的とする利用」の範囲であるのか甚だ疑問に思うところであります。</p> <p>さらにその作成物であるデータセットを商用利用可能として Web 上で配布しているケースが散見されています。またそれをダウンロードしたものによって改良され配布されるということが繰り返されております。</p> <p>2 は先ほど述べた通り、データセットをダウンロードする際の規約で「商用利用可」などの規約で配布されているものが多数あり、それをダウンロードして使用することが行われております。</p> <p>これは、ダウンロードしたものがその成り立ちをわからないまま使用し、結果著作権侵害を行ってしまうという恐れがあるとおもいます。</p> <p>3 は現行の著作権法ですと、原則権利者による申し立て、訴訟を各ケースごとに行わなければならない、またさらにネットのケースでははずプロパイダに連絡をして本人の特定から行わなければならない非常にお金も時間も必要になってきます。</p> <p>これはほとんどのクリエイターが泣き寝入りするしかない状態になっています。</p> <p>著作権はケースバイケースといわれるように非常に難しい判断であり、個人では難易度が高いです。</p> <p>パブリティシイコメントの方向性については賛成なのですが、具体的な罰則や、現行の敷居の高い訴訟の改定がない限り弱小の会社や個人クリエイターなどが狙いうちにされていくだけではないかという危機感もいただいております。</p> <p>さらに AI の場合ですとクローラープログラムによって無差別に絵が収集されている現状があります。</p> <p>こちらについても是非規制を考えていただけるとありがたいです。</p>
37	無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法規制してください。

	<p>また AI 学習に使用されたデータの照会ができるようにするなど、内容の透明性を徹底する方向への法規制を求めます。これには AI 生成された画像や動画、論文など全ての著作物類への AI 表記の必須化も含めます。</p> <p>児童ポルノの作成や学術的に間違った内容の流布、著作物の乱用などの不安があります。</p> <p>人の手によって作成されたものと AI 生成とでは内容の安全性や正確性に大きな隔たりがあります。AI には人を越えることはできませんし、安直に効率よく人が楽をできるような夢のような代物でもありません。</p> <p>遠回りだとしても、悪意をもって使用される可能性が無ではないものが生成 AI です。確実にクリーンな使用と、それに伴う分断はされてしかるべきと考えます。</p>
38	<p>無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法制してください生成 AI は当初想定されていた人工知能とは全然違う方向性で登場したので1から規制するべきです</p> <p>さらに透明性だけではなく責任も取るようにしてください</p> <p>事業者提供者だけでなく全てのユーザーへ免許を付与し罰則規制が必要です</p>
39	<p>現在の生成 AI は著作者に無断で学習させているものであり、著作権を侵害しています。</p> <p>また、実際には AI が学習して、文章、画像等を作っているのではなく、元のデータを切り貼りして生成しているのが、現在の生成 AI です。</p> <p>生成 AI は他国でも規制する流れになってきています。</p> <p>それは、成り立ちが上記のような、違法性のあるものだからです。</p> <p>生成 AI を推し進めるのであれば、まずは日本製の生成 AI を一から開発し、学習データも全て著作者に許諾を得たものだけに限り、個人が追加学習をできないようにするべきだと考えます。</p> <p>また、法整備がきちんとなされるまで、一般人の生成 AI 利用を制限するべきです。</p> <p>なぜならば、現状、生成 AI を利用した嫌がらせ、いじめ、犯罪が多発しています。</p> <p>卒業アルバムから一般人の写真を学習させ、アダルトな動画を生成させたり、声を学習させて、詐欺が行われています。</p> <p>その被害者が自死を選ぶという痛ましい事件も実際に起きています。</p> <p>まずは、早急に法整備を進めるべきです。</p> <p>また、著作者に利益の還元、また、著作者が学習を拒むことのできるようにすべきです。</p> <p>著作者が許諾していないデータを無断で学習させることは、禁止するべきです。</p> <p>お忙しいとは思いますが、検討の程よろしくお願いします。</p>
40	<p>無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法制してください。</p> <p>クールジャパンをうたいながら、それに携わる人を追い込む事をする事は止めて欲しいです。</p> <p>作成した物は、作成者の物で何人たりとも勝手に盗んで良いものではありません。</p>
41	<p>(意見の前提)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・主に生成 AI (LLM 含む) について述べる</li> </ul>

	<p>・「(B1) 技術流出の防止」に関連して、LLM を含めた「生成 AI サービス (ChatGPT などは画像生成なども含む) が Web サービスである認識」が薄い</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・特に企業内で、個人情報や、プログラムのソースコードを含めた機密データ (メール等個人名を含むもの) を「(企業イントラネットから見て) 外部送信」してしまう事案を、セキュリティインシデントとして捉える企業も存在する</li> <li>・また、個人利用者 (あるいは企業内でセキュリティ教育が不十分な者) はその認識がより希薄なため、当該個人が特定可能な情報 (氏名や居住地が特定可能な写真画像等) を、オプトアウト (申請・指定による学習の除外) せずに送信してしまう事例がある</li> <li>・前項で「オプトアウト (申請・指定による学習の除外)」について触れたが、より安全な利用を推進するのであれば「オプトイン (申請による学習の許可。申請しなくても情報は保護される形式)」の浸透は必須であると考え</li> </ul> <p>(意見)</p> <p>(1)生成 AI について、「オプトアウト」「オプトイン」について、以下のような義務 (最低でもガイドライン) として明記すべき</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オプトイン→新規サービスにおいて原則こちらを導入する</li> <li>・オプトアウト (申請による除外) →原則、無料機能としてオン。また、サーバー通信により UX として一瞬でもオフと誤認するような設計にしない (事例: X (旧 Twitter) の生成 AI 「Grok」に関する設定)</li> </ul> <p>(2)生成 AI の取扱者責任者を置くか、(個人には特に) 免許制とすべき</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI サービス (LLM 等) の利用者の中には、個人情報保護やセキュリティに対する意識が希薄な者がいるが、一方のサービス提供者側が「フルプルーフ (誤った扱いをしない)」の原則に則って設計されていないか、利用者と同様に前述の意識を持っていない可能性がある</li> <li>・IPA (情報処理推進機構) が実施する「情報処理安全確保支援士」の資格を持つ者 (推奨、代役として情報セキュリティ教育の担当者) を責任者とし、その監督の下での利用を進めることを推奨したい。可能であれば、これを免許として交付し、プライバシーマーク等と共に、企業コーポレートサイトやオフィス内に掲示することが望ましい</li> <li>・また、(生成 AI の国際競争である以上) 国際的に展開されるサービスが多く、「海外の利用者による悪用」を想定しなければならない。これは、防衛・経済における安全保障にも関わると考えており、官公庁内での推進は不適であると考え</li> </ul>
42	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対価還元について</li> </ul> <p>適切な権利保護が成立している前提が存在しなければ対価還元の意味は無い。 本来権利を持たない他者が偽って利益を得る可能性が高い事その理由として上げられる。 現に保護の制限を設けた著作権法第 30 条の 4 は、この数年でそうした状況を作り出した。 生成 AI (特に画像生成 AI ユーザー) は学習データや LoRa モデルの元となった権利者の利益を不当に独占し、僭称問題を始めとする各種権利問題を非常に多く引き起こしている。 そうした人間が AI という言葉自体の信頼性を著しく低下させ、そして対処をしない政府にも不信感を与えている。</p>

	<p>それらを解決する為には、AI 生成物の利用に対する免許制度の導入と、ネット上の著作物等を無断で無闇矢鱈と学習データに利用させない規制が必要となる。</p> <p>だがそれらが成されず、今後もし学習データ不足で生成 AI の発展に悪影響が及ぼされるなら、利益相反関係にある人間を委員に置き、国民の不安を認識しながら目先の金銭的利益を追求した政府に責任があると言う他無くなるだろう。</p>
43	<p>高性能な LLM が登場し、他の生成 AI もコンテンツの高度な模倣・復元が登場してから 2・3 年経ち、単なる最新鋭の技術という新鮮さだけではなく「冷静に技術を評価した結果」が出始めている昨今。特に海外では生成 AI の限界と有用性を判断した新たなかじ取りが行われつつある。名称がコンテンツ生成 AI というようにアニメ、漫画、イラスト、ゲーム、小説など様々なコンテンツに導入されたが、現時点では「導入しなければ競争に負けてしまうほどの影響力はない」という見解が多い。むしろ生成 AI による効率化で行った大量生産は「他人の成果物を使って粗製乱造している」傾向が強く、市場において悪用とみなされる活用の方が手軽で収益に繋がるため生成 AI への悪い印象は日本でも広がっており、海外ではむしろより反発が強い。実際、生成 AI を用いたコンテンツに対して強いバッシングが起きやすく、企業主導の場合生成 AI の使用を隠すか取り下げや販売中止の事案が多発している。その点でも生成 AI 利活用の空気が悪循環になっている。そして他の反発に構わず使用した結果、効率化に失敗していながらそれを正しく自己評価できない事例が多発している。世界中で生成 AI がすべてを塗り替えると過度な期待をしたために、他者の権利を顧みない開発や無理な利活用が進み現代は「中身の無い AI ブーム」に終始している。新しい市場を開拓できず、効率化においても困難が付きまとう今こそ、それぞれの分野における生成 AI の現状を正しく評価し、どの程度が可能か見定める必要性を感じる。</p>
44	<p>私は AI について透明性の確保は必須だと考えています。この世界にはクリエイターが多く存在し、特に日本の文化であるアニメやマンガ、カワイイなども全ては多くのクリエイターから生まれた財産であり大きな宝です。今の生成 AI という技術は無造作に作品を盗み、海賊版を多く生み出す化物のようなものであります。これは脅威であり、今生きるクリエイターの筆や手を折るようなものです。確かにとても利便性がある技術で最先端、早く早く使いたいかもしれませんが今の生成 AI はバランスが全く取れていない不安定な技術です。早期に結論を出すことはこれからの企業や国の発展の必要ではあるが、クリエイターの権利を護ることは必須であるため慎重に考えを進めてほしいです。</p>
45	<p>AI に利用されるデータセットの透明性の実現については、以下の内容を取り込まなくてはいけないと考える。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、開発側もちろん、利用ユーザーともにデータ開示ができること。</li> <li>2、詳細な収集複製時のログの保存とその情報開示を AI 事業者へ「義務」であること。</li> </ol> <p>いくら開発側の初期段階でデータセットの透明性を担保していても、利用ユーザーで汚染されては意味をなさない。</p> <p>また、事業者皆、足並みを揃えて取り組まなければならないのに罰則も何もない” お願い事” なら、何も進まず KPI の AI 利用 100% など到底叶わないということを考えていただきたい</p>
46	<p>現在、生成 AI により、日本の漫画家やイラストレーターの作品が無断で学習されて、利益を奪われ、イラストを辞めてしまう事態が発生しています。SNS の X では、無断で学習されないようにイラストに学習を許可しないと文字を入れるなり対応している方もいらっしゃいますが、個人では限界があり、X を運営している会社から無断で学習されている状態です。P16 の 22 行目に「AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者、権利者等</p>

	<p>の幅広い関係者が連携して取り組むことにより」とありますが、現実ではAI 開発者、AI 提供者、AI 利用者が権利者から無断で作品をAI に学習させているのが現状です。更に SNS では学習されたくないと訴える権利者に対して誹謗中傷を行なう AI 利用者がある状態です。2025 年 12 月 30 日に行われたコミックマーケットでは、AI 利用者が権利者の隣のブースで無断に学習した作品を販売する行為を行ない、SNS の X では権利者に対して誹謗中傷を行なっており、嫌がらせのために無断で学習させたと供述を示唆していました。こうした事態が発生してしまう原因の一つとして、無断無許諾での収集複製改変使用を止める法規制がないことが考えられます。、法規制がないため、AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者が無断で学習させても権利者に止める手段がない状態です。無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法規制して下さい。</p>
47	<p>『KPI ○日本企業の AI の利活用率を概ね 100%にまで高める』とあるが、生成 AI を用いたディープフェイクポルノ・著作権侵害・詐欺広告や脅迫行為等が横行し、被害の救済もままならない状況であるにも関わらず、AI の利活用率を 100%に高めるなど、言語道断である。利活用率 100%を目指す前に、著作権者や被害に遭った個人の保護と救済を徹底的に行うべきだ。保護と救済を先行したうえで、著作者による事前許可を得たデータのみで構築された、かつブラックボックス問題を解消した透明性の高い国産生成 AI が実現してこそ、利活用率 100%の未来に近づくと考えられる。</p> <p>なお、未管理著作物裁定制度を用いて、権利者と連絡が取れない著作物を国産生成 AI 開発のデータとして活用する計画も立てていることだろうが、未管理著作物裁定制度はそもそもベルヌ条約違反の可能性が高い法律なので、法律そのものを見直すべきである。</p> <p>信頼性の高い国産生成 AI を本気で作るつもりであるなら、きちんと著作者本人に連絡を取った形で、事前許諾を得るべきである。海外企業のように無断スクレイピングによる問答無用の搾取行為や、海賊版サイトのデータを用いて作成するなど、絶対に許されることではない。</p>
48	<p>P. 16「著作権等の侵害リスクについて、クリエイターや権利者から懸念の声が示されている」</p> <p>多くのクリエイターや権利者が求めているのは、生成 AI へのデータ提供の拒否権と無断利用に対しての罰則付きの法規制です。著作権者・著作物の保護を最優先にしなければ、懸念は一向に解消されません。クリエイターにとって作品を無断利用・改変させられることは魂の殺人であり、時間が経てば自然と声が止むということはありません。クリエイターは、生成 AI へデータを無償提供するために創作をしているわけではありません。クリエイターや権利者に利用範囲の説明をし許諾を得て適切な報酬を支払わない限り搾取であり人権侵害です。</p> <p>P. 16「新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される。」</p> <p>生成 AI は、既に創作市場の健全な発展や商取引を阻害し、現場だけではなく次世代を担う若手クリエイターや学生の未来まで潰そうとしています。創作の循環の中に生成 AI だけが不要です。生成 AI で創作の場が崩壊しています。</p> <p>知的財産の無断利用に対して罰則付きの法規制がないままでは、日本の IP への信頼が毀損され続けていくだけです。ジブリを無断利用した「ジブリ化」を許したのは、日本の政策が AI 推進一辺倒で、知的財産の保護を蔑ろにするどころか著作権法まで改正して進んで生贄とした結果です。</p> <p>ChatGPT のジブリミームは政治化しており「ghiblifying(ジブリ化)」という言葉まで使われるようになっている</p>

	<p>「ジブリ風 AI 画像」をイスラエル軍も投稿。戦闘をアニメスタイルで伝えるも「必要ない」など批判も</p> <p>「ジブリ風」の裏に潜む不安…AI 学習に使われるかもしれない“あなたの顔”  <a href="https://www.afpbb.com/articles/-/3572730">https://www.afpbb.com/articles/-/3572730</a>          “自分フィギュア”やジブリ風 AI 画像——つくる前に知っておきたい、ChatGPT とプライバシー</p> <p>ChatGPT で写真を「ジブリ化」 最新 AI トrendが生む悲しみ</p> <p>自らの醜悪さを晒すだけ…ジブリ風 AI イラストに「大はしゃぎ」する人に共通する点とは？</p>
49	<p>生成 AI の普及によって、企業・プロ・アマチュアを問わず様々な著作物の偽造や悪意を持った改変が容易に行える状況となっています。また、芸能人・政治家といった公人のみならず一般人をも対象として、政治的発言の偽造や猥褻な内容の写真・動画・音声等を生成される被害が生じています。これらの当人の意思を無視した生成 AI の利用は、個人の肖像権や思想等様々な領域にわたる人権侵害にあたる考えられます。</p> <p>生成 AI は既存の様々なデータを参照してデータベースを構築していますが、その参照元は不明瞭であり、著作権法等既存の法律で定められた利用方法から逸脱したものも含まれていると考えられます。</p> <p>これらの生成 AI による被害を食い止めるべく、迅速な法整備が必要です。</p> <p>AI を取り扱う企業に対して、以下の責任ある行動を行政命令として行えるような法整備が必要だと考えます。</p> <p>(1) 不正利用を受けた被害者からの訴えに応じてデータベースと生成されたデータの双方を削除する仕組み</p> <p>(2) 文章・絵画・声・写真・プログラムソースコード等あらゆる分野に対して、AI 開発者がデータを学習する場合学習許可のあるもののみを対象とし、当事者の意図に反して学習に利用したことが確認された場合開発者に対して行政処分を下す仕組み</p>
50	<p>「生成 AI の利用を促進するため」に「学習データの透明化を進める」といった記述がありますが、学習データが透明であればどのデータを使っても良いという考えに思えてしまい少し引きました。</p> <p>「学習データに使用された後に、学習されるのが嫌なデータの管理者は学習データの開示を請求できる」ようにするのではなく、そもそも「学習データに自分の制作物を使用されたくない人は初めから拒否できる」環境を作っていただきたいです。</p> <p>クールジャパンも、いろいろなクリエイターが伸び伸びと自分の作品を作成し発表できた事で発展したものだと思うので、今後日本のエンタメ</p>

	文化を廃れさせないためにも生成 AI ではなく一人ひとりの著作物の権利・クリエイターの制作環境にもっと意識を向けていただきたいです。
51	<p>趣味でイラストを描いている者の意見です。</p> <p>現在一般の人でも簡単に使用できる生成 AI は、イラストに限らず写真や動画も含む誰かの著作物を無断で取り込み、創作やアートと呼ぶにはあまりにも粗末で本来のクリエイターやアーティストの権利を侵害したり尊厳を踏みにじる生成物、更には特定個人に対する嫌がらせやディープフェイクの写真や動画などの明確な被害が出るものまで、どう考えても到底受け入れられるものではないと思います。</p> <p>著作権などの法という明確なルールの枠組みでの話であれば、学習元のデータを明確にしその中に無断で学習したものや海賊版のデータなどが含まれない事を証明する事、生成 AI を使用出来る者や生成 AI 自体に制限を設けることで、著作者の権利を守るべきかと思えます。</p> <p>現時点での生成 AI は特定のクリエイターの作風に酷似した作品を指定して生成する事や、実在する人物やリアルな 3DCG 作品のディープフェイク画像・動画を生成する事が可能で、それが何の制限も規制もなく生成されば撒かれたり、その他人の作品から作り出した生成物を利用して楽に利益を得る者も居ます。これは「可能であっても人としてやってはいけない事」という AI という技術の範疇ではない問題も含まれています。</p> <p>つまりは国民の大多数が「創作・著作物に対して無理解」のまま生成 AI しています。この点においても、著作物やモラルに関する教育を世の中に広めるべきかと思っております。</p> <p>AI という技術は正しく活用されていくべきだと思いますが、それが多くクリエイターやアーティスト、全ての人の権利や尊厳を踏みにじった上に立ってはいけないはずです。</p> <p>ここからは創作者としての気持ちも含まれてしまっていますが、作り手の意図も込められず、観者もパッとの見かけだけで満足するような創作などは到底アートとは呼べず、本来の創作にあるコミュニケーションが蔑ろにされていると感じます。生成 AI によって創作者としての意思の無いままの粗末な生成物が量産され世に溢れても、創作文化の発展どころか衰退に繋がります。創作表現という文化が創作表現たる為に絶対に蔑ろにしてはいけないものがあります。人の権利と尊厳を犠牲にしなければ発展できない技術なら要らないです。</p> <p>どうか誰も傷付けない生成 AI の在り方を著作権という明確なルールの面と芸術という人としての精神の面両方から考えていただきたいと思えます。</p>
52	生成 AI の使用範囲（データ収集、出力の両方）に制限をかけてほしい。また、生成 AI で出力されたものについては、いかなる形のものであっても「生成 AI で出力している」と一目でわかるように表示することを義務付けてほしい。
53	<p>AI を使用し、他人の著作物を無断で盗用する行為は断じて許されることではないと感じます。</p> <p>現在、多くのクリエイターの作品が無断で AI に読み込まれ、無断で売られています。AI 読込を禁止する意思表示である「ウォーターマーク」を意図的に消してから生成の素材にする人も多くいます。</p> <p>AI に絵を取り込まれた絵描きが筆を折った件も多数あり、このような状況が続けば、世界に誇る日本のクリエイティブな力が衰退してしまうのではないかと危惧しております。</p> <p>どうかクリエイターを守ってください。お願いいたします。</p>
54	生成 AI によってディープフェイクを誰でも簡単に生成出来るようになり深刻な人権侵害事例が多発しています。しかし生成 AI を規制する法が無いため無法地帯と化しています。政府として一刻もはやい画像生成 AI の規制を求めます

55	<p>イラストレーターとしての知り合いや普段見ているイラストレーターの方々が生成 AI による被害を受けているのをすでに多数目撃しています。本来であれば権利者であるイラストレーターが享受すべき利益を悪意のある者が横からかすめ取るための手段としてしか機能しておらず、現状の生成データが不透明な状態では他人の著作権を尊重するという真っ当な人が使用できる状態ではありません。どう使用しても世界中の誰かの著作物を無断で使用した物が生成されるだけです。また権利侵害がほぼ確実であると感じても、データの透明性が無いために訴えることも難しい問題もあります。また手描きと偽り利益を得ようとする詐欺行為もみかけます。以上のことから AI 事業者には権利的に安全に利用できるようデータの透明性確保を義務付けし、利用者には生成 AI を最終的な生成物に使用した場合使用したことを表示する義務を負わせること、喫緊の問題に対してこの両方への規制が必要と考えます。創作者側の立場として世界一ともいわれる日本のコンテンツ産業をここで守り切れるのかどうか、AI まみれの偽物にあふれた魅力ない国になってしまうかどうかの瀬戸際であると強い危機感を感じています。</p>
56	<p>昨今 AI 学習における生成物で無断学習された著作者、被写体を元に出力された作品が溢れる世の中になっています。個人 SNS のアップロードに留まらず電子書籍やネット、アプリの広告やネットニュースのトップ画像はもちろん、ガチャガチャのパッケージや駅の看板広告、店舗のポスター等にまで使用されています。</p> <p>本来ならイラストレーターさんやモデル、カメラマンに支払われるべき対価の搾取、著作権や肖像権の侵害が当たり前に行われております。</p> <p>X (旧 Twitter) の Grok という画像編集システムでイラストに留まらず女子供を筆頭に衣服を水着や下着に変えたりポーズを性的な物に変えたりという加害行為も多数目撃されております。</p> <p>イラストレーターがアップロードした画像にあえて AI 編集した本人の絵柄の画像を送りつけて嫌がらせをしている人間も一年以上放置されております。</p> <p>法整備よりも技術躍進の方が早くモラルが急低下しております。早急に法整備の対策を求めます。</p>
57	<p>現状の生成 AI は他社の権利を侵害し、詐欺や性犯罪等の犯罪に大役立ちのツールとなっていると感じております。利用する前に現在悪用ばかりされている生成 AI の使い方を他国と同様にきちんと定め規制してください。</p> <p>生成 AI で作られた画像・映像には生成 AI 製であることを示すマークのようなものを付けることを義務としそれを怠ったり消した場合は厳しい罰則を与えるような法を最優先で制定することを希望します。</p> <p>そして生成 AI に使用されているデータセットや情報の開示を要請されたら絶対に拒否出来ないようにしてほしいです。</p>
58	<p>現在 X などで実在する人物の画像を AI で加工し、不適切な服装をさせることで人権侵害をする例が多く見られる。これは犯罪に近い行為であり、規制の対象にするべきだと思う。</p> <p>また、災害時に AI を使用したフェイク動画を流して被害者を混乱させるなどといった悪質な行為もすでに行われており、こちらについても社</p>

	会に多大な悪影響をもたらさうるもので、到底容認できるものではないと考える。
59	真に AI を利活用するならば、日本独自の生成 AI 用のデータを積み重ねるのが堅実だと思います、権利者の理解と同意を得た上で国産の生成 AI が作られていくなれば自分も安心して使いたいと思いますし、個人・企業共々権利問題に悩まされる機会も減って一石二鳥ではないでしょうか、そもそも問題の発生源を摘み取るのが国の仕事として大事だと思います。
60	昨今生成 AI の技術が浸透してきましたが 何年もかけて国内で育ててきた知的財産が、海外産の生成 AI で無断で出力される事例が散見されます。 国内においても研究とは程遠い用途で他者の知的財産を気軽に生成できるため、つきましては許諾なしの学習の規制と既存のものも含めた生成 AI のデータセットの透明化、これらを破った際の罰則など実効性のある法規制をすべきです。 国内の知的財産が生成 AI にとって有益なデータとなるため今後この財産を守るためにも、ノイズや学習阻害等の生成 AI に対するコピーガードのような防護技術の開発に力を入れてデータ元に対してはきちんと対価を払わせたほうがいいです。 またディープフェイク対策に生成 AI で出力されたことがわかるように透かしを入れることも義務付けるべきだと思います。
61	AI の活用を積極的に勧める前に、学習元となる知財（特にデジタル空間上のデータ）作成者の保護が法的に十分でないと感じております。ガイドライン策定以外にそのあたりの対策が書かれていないように思いますが、著作物の作成者の AI 学習を拒否する権利、AI 生成物の学習元を開示する義務、権利を侵害した場合の罰則が必要です。生成 AI による著作権や肖像権の侵害は、現に実害も出ています。知財法の範疇に留まらず、性犯罪、強迫、詐欺等の刑法分野に関わる懸念も大きいのに、推進ありきで世間的に喧伝されていることに不安を覚えます。また、生成 AI の学習元には誤った情報や故意に危険を煽るような情報、機密事項なども含まれる懸念がありますが、それらを利用して問題が起きた場合に、誰が補償等の責任を持つのかという規定もありません。法知識やリテラシーの乏しいユーザーが増えれば増えるほど、誤情報の訂正も、被害の申告も困難になり、結局、学習元の作品や情報の制作者が損をしたり、誹謗中傷などの二次被害をこうむったりする可能性が高いと思われませんが、現時点では被害者を守ることが蔑ろにされています。今一度、活用推進の前に、著作権保持者を第一とした法整備、特に申告の簡易化（具体的には専用の相談窓口設置など）と罰則の制定・強化をお願いしたく存じます。
62	AI 技術の推進、開発、利活用に関しては進めていくべき事項だと思いますが、インターネット上にあるからと権利者や知財を管理している方に無許可で、収集したデータを使用しないようにしていただきたいです。AI 技術の開発のために双方同意したデータのみ使用するように法規制等働きかけをお願い致します。
63	利活用の前に、法整備を進めていただきたいと思います。  現在生成 AI は、「法で規制されていないから・罰則がないから」という理由で、開発者・利用者共に、権利者の許諾を得ぬままデータを使用したり、何のデータを利用したか開示することを拒んだり、他者の権利を侵害した生成物をインターネット上へ無断アップロード、もしくは違法に売買したりと、とても秩序があるとは言えない状態となっております。

	<p>利活用を謳う文書はそこかしこにあります。法整備については依然として「検討をする必要がある」で止まっているように見受けられます。卒業アルバムや個人の写真を用いたディープフェイクは、低年齢でも気軽に作成できてしまう状況であり、すでに深刻な問題となっています。今は誰もがスマートフォンを持ち歩いている時代です。そうでなくとも、隠し撮り等の犯罪は後を絶ちません。誰であっても「素材」にされかねないのです。</p> <p>諸外国は、罰則を設けた法整備の上で、生成AIと付き合う道を選んでいきます。どうかそれに続いてくださいますよう、心よりお願い申し上げます。</p>
64	<p>AIの利用に関して、肖像と声に関しての対策がメインとして掲げられていますが、絵に関しての対策も同様にお願いいたします。クールジャパン戦略として、アニメなどの実績を掲げておられますが、現状アニメや漫画のキャラクターが生成AIにより無断で利用されている状態であり、この状況下ではクリエイターの創作意欲がなくなり、クールジャパンの基本となるIPが出てこなくなる恐れがあるかと思料します。</p> <p>そのため、生成AIにおいては基本的にオプトイン方式とし、許可があるものだけをAIに取り込むこと、また生成AIを作成、利用する事業者においては、何を取り込んでいるのか学習に使ったデータセットを開示させ、違法に著作権を侵害して生成されたものでないことを明記させるべきかと思料します。</p> <p>今後のクールジャパンの発展のためにもお願いいたします。</p> <p>2026年1月現在においては、SNSにアップロードされている写真を本人に無断で改変するようなことも発生しているため、フィクションの世界だけでなく、現実においても風評被害などを発生させかねない事態に状況は悪化しつつあると考えております。</p> <p>早急なご検討とご対応をお願いいたします。</p>
65	<p>AI使用に関する法律がないことで、著しい権利侵害が起きています。写真を加工して性的にするものが多数見受けられます。おかしいです。この現状は国や企業が性加害を容認していると言われてもおかしくないです。早急なAI使用規制が必要です。</p> <p>またイラストなどをAI加工されている件も早急に犯罪として取り締まってほしいです。</p> <p>こんな世の中間違ってます。</p> <p>創作が廃れます。</p>
66	<p>生成AIとそのユーザーに対する明確な規制が必要だと考えます。</p> <p>生成AIは、その成り立ちからして無断で著作物を学習して作られたグレーなものです。</p> <p>生成AIによって生じている問題は多岐に渡りますが、特に声優やイラストレーターなどのクリエイターに対する利益侵害が酷いと感じます。</p> <p>生成AIは無から有を生み出すことはできません。必ず元になったデータが存在します。</p> <p>クリエイター達が多くの時間を費やして作った作品を無断で学習し、模倣し改変して、ただ乗りで利益を得ている人たちがいます。</p> <p>学習元となったクリエイター達に相応の利益が還元されるならまだしも、フリーライダーばかりが利益を得る構造は問題があります。</p> <p>日本の強みであるサブカルチャーをこれからも発展させていくためにも、生成AIの学習に対する拒否権などクリエイターを生成AIから守る</p>

	<p>仕組みが必要です。</p> <p>また、データセットの公開の義務化、利用目的の限定などの生成 AI に対する規制や、悪質な生成 AI ユーザーに対する罰則などの法整備も至急で進めていただきたいです。</p> <p>先も言いましたが、生成 AI はデータの寄せ集めでしかなく、有るものからしか作れません。そして、プロンプトがあつたとしても意図したものが出力されるかは運です。</p> <p>無からコンテンツを生み出す、「人」という資源を大切にしなければ、日本は早々に大きな強みを失うでしょう。</p> <p>最後に、これは別の視点になりますが、悪質な生成 AI ユーザーは Google や OpenAI などの海外資本に金銭を払い、クリエイターの利益を侵害するばかりです。</p> <p>日本のきちんとしたクリエイターに金銭が流れる仕組みの方が、日本という国にとっても良いのではないのでしょうか。</p>
67	<p>いくつか意見を出させていただきたいと思います。</p> <p>・アニメ作品、漫画作品を違法に学習した AI 作品が公式と誤認されることも問題と成り得ると感じています。AI で生成された画像や映像についてはそれがわかるようウォーターマークのような識別子を付けることを義務付けていただきたいと考えております。</p> <p>商用掲載に繋がる漫画の選考にも AI 作品と思しきものが入選してしまっている事象があり、そのような状況が容認されているはクールジャパンと言われるような文化は衰退の一途を辿るのではないのでしょうか。</p> <p>・商用利用にすることは国などに承認を受けた免許制度を取られてはいかがでしょうか。明確な学習元を明らかにすることに同意する、違法な手段でインターネット上にアップロードされている情報を学習元にしない等の誓約に同意できる企業、事業主のみが利用できるようにすれば不法な学習を防ぐ一助になるのではないのでしょうか。</p> <p>・元となる学習元情報の履歴全てが閲覧できるように AI の開発元に義務付けていただきたいと感じます。</p> <p>インターネット上に自身で作った作品をアップロードされている方の中には AI 学習を禁じる旨を明記している方がいらっしゃいます。そのような作品も配慮なく学習し、作者を不利益に繋がっているのが現状と認識しています。そういった作品を学習元としていないと明確にし、作者の権利が守られることで AI 利用がクリーンであることが肝要であると感じます。</p> <p>・刑事罰の強化が必要であると考えています。AI 生成を利用し他の権利を侵害した際に罰則がない、法整備がされて居ないのが現状です。いわば無法地帯となっている状況を打破し、AI 生成に対するマイナスイメージを払拭する必要があると感じます。</p>
68	<p>現在、生成 AI と呼ばれるものは、権利者への確認なく、画像、文章などを取り込んでいる問題があります。</p>

	<p>権利者に無断での学習の禁止、事業者からの情報開示などへの法整備を求めます。 また、フェイク画像を作成したりと悪用される件も目立ちます。 取り締まりと救済の窓口整備を求めます。</p>
69	<p>ネット上のデータは著作者以外の手による改ざんが容易になっており、著作者の本人確認とその本人への還元や投資の確実性もありません。知財管理者を称して情報を盗む人間への投資を行ってしまう詐欺が横行することが目に見えています。 価値創造を称し AI の利用を進めるならば、知財の属人化の厳重化、元データの改ざんの厳罰化 といった、元のデータや著作物・知財を厳格に保護することから始めてください。 信頼できる開発者 という曖昧な形容も辞め、具体的な形容を求めます。 技術者倫理と法律の遵守、人権保護を前提に、開発者にも必要な罰則を課し、法で「信頼できる」状態を保っていただきたい。</p>
70	<p>現在、SNS 上での AI 利用による侵害が多発しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易なパロディ画像、海賊版の流布</li> <li>・子供含む写真加工によりポルノ化</li> <li>・虚偽情報の生成と拡散</li> </ul> <p>NTT が試行にいれている、AI プログラミングにおいても、制御し切れず、その責任がどこにあるのかという問題もあります。</p> <p>どうぞ、国外を跨いだ法整備について考慮して頂きたく、よろしく申し上げます。</p>
71	<p>現状生成 AI は他者の権利物を無断利用し転売しているにすぎない。 権利者を守る為に生成 AI に使用するデータは全て許諾を得る状態でなければならない。 でなければ、ただの権利侵害ツールとして使用する企業・個人はイメージの棄損甚だしい。何にも使えない。 厳しいルールがあってはじめて使用の可能性が出る。 生成 AI 開発においてデータ利用の透明性確保の例外を認める必要は無い。全て許諾を取れば良いだけ。そうでなければ権利者の安全は守られない。 また、AI 生成物の表示義務は不十分である。透かしだけでは知らない人は騙される。一目で分かる明示的なロゴの表示義務が必要。  もう一度言うが生成 AI は他者の成果物を搾取し一部テック企業が利益をあげる現在の ████████ にすぎない。 無規制のまま推進しても日本の経済にはマイナスでしかない。 また、データセンターの電力供給、資材確保には莫大な資金が必要で採算の見込みはない。</p>

	<p>生成 AI は投資家を ████████ スキームまたは研究者の妄想に過ぎない。費用対効果、信頼性共に既存の検索システムを構築した方が良い。巨額の投資は無駄になるでしょう。</p> <p>知財保護を最重要として、生成 AI にかかる予算は研究・実験に留めて税金の無駄遣いはやめて頂きたい。</p> <p>生成 AI は虚構、社会に何の貢献もしない。</p>
72	<p>AI 生成物で問題なのは、AI によって作成されたもの自体ではなく、許可なく AI の素材として創作物あるいは実在人物が扱われることであり、免許制度や AI 生成申請許可制度等を設けてほしいと思っています。</p>
73	<p>クリエイターの権利が守られるような実効力のある法律の整備を求めます。生成 AI (ChatGPT、Grok、Copilot、NanoBanana 等) の開発には膨大な「学習データ」が必要ですが、現時点で存在している生成 AI の学習データは権利者の許可のないものがほとんどです。他国では権利者の許可なくデータを生成 AI の開発に使用することを禁止する法整備が進んでいますが、日本には著作権法第 30 条 4 項しかなく、しかもこれには罰則規定もなく実効性がまったくありません。AI 事業者ガイドライン等は開発者等が違反した場合の罰則規定も、開発者がガイドラインを順守しているか権利者が確認する方法もないので、無断学習の歯止めにはなっておりません。無断学習を規制できるようになれば、クリエイターは安心して創作物を世界に発表することができず、日本のコンテンツ産業は衰退していくでしょう。</p>
74	<p>「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集に対し、以下の通り意見を述べる。</p> <p>AI 技術の急速な発展に伴い、インターネット環境下、特にソーシャルネットワークサービスにおいて、公開された文章や画像や音声の知的財産権に関わる様々な課題が発生している。以下は一例である。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報公開者自身の AI 学習禁止の意思表示にも関わらず、無断で AI 学習の対象となるケースがある</li> <li>・ソーシャルネットワークサービスのプラットフォームが提供するサービスにより、特別な技術を有する技術者のみでなく、一般の利用者が AI 技術を用いて、権利侵害を行うことが容易に可能となっている</li> </ul> <p>このような課題は、創造的活動の萎縮や自由な意見交換の場の縮小を招きかねず、AI 技術発展以前のインターネット環境において活発に行われていた、知識・技術の伝達や学習の機会を奪いかねない物である。これにより、人材の育成が滞り、国際的な競争力の低下をも招きかねないと考えます。</p> <p>一方で、AI 技術を用いた業務効率化は、人的資源の減少を補うためにも必要なものであり、知的財産の権利者の保護を前提としたうえで、今後も利活用していくことが望ましいと考える。</p> <p>まず最新の AI 技術に合わせたガイドラインを整備し、将来的には法の下に権利者の知的財産を保護可能とすることにより、創造的活動の活発化と、人材の育成を促すことができると考える。また、このような対応により、AI の利活用を躊躇しない環境を整えることができると考える。</p> <p>具体的には以下のような仕組みを設け、AI 技術に関する課題対応へのアクセスを容易にし、一般の利用者においても対応を容易にすることが望ましいと考える。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・権利者によるコンテンツ利用拒否の意思表示に応じた、AI 学習利用停止の技術的仕組みの構築、対応手順の公開</li> <li>・AI 技術による知的財産の権利侵害が発生した場合の公的な問い合わせフォームの構築、公開</li> </ul>
75	<p>現状、殆どの画像生成 AI は、学習されることを望まない著作物のみならず、海賊版などから学習しており、また学習されたデータも公開されておられません。</p> <p>自分の著作物が、児童ポルノやその他法的、倫理的に問題のあるデータセットと一緒にたにされ倫理的に問題のある生成物の生成に利用されたくない著作者も多く存在します。</p> <p>よって生成 AI を推し進めるためには、まずは</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生成 AI 学習時の著作権者の許諾。</li> <li>2. 生成 AI のデータセットの公開。</li> </ol> <p>のルールを明確に定めるべきと考えます。</p>
76	<p>「学習データ等の情報開示」についてだが、生成 AI に関しては、特に透明性確保が重要と考える。</p> <p>例えば、イラストが生成される AI において、著作権法第 30 条の 4 の名の下に、ネット上に上げられた数多くのイラスト(著作物)を情報解析に用い、そこで開発された画像生成 AI の出力イラストが市場を席卷した場合、間接的に既存のイラストレーター(著作権者)の利益を不当に害しているように見える。本来、イラストを生成する AI を開発するために既存のイラストを解析学習させる、という行為は著作権法第 30 条の 4 の適用外であると考えられるが、学習データが不透明であるため、いつまでもグレーで実用的でないモデルばかりが出回り、倫理的な視点からも忌避され続けている。ちなみに、学習データのモデルが国外製の場合でも透明性確保の重要性は変わらない。国産、国外産を問わず、学習データ等の情報開示および透明性の確保を推進していただきたい。倫理的に整合性の取れた生成 AI であれば、我が国でも利活用が進むであろうと考える。</p>
77	<p>すべての知的財産は生成 AI の学習コンテンツにされるために作成されるものでなくではなく、知的財産の価値は一点一点の全てを権利者が決める権利を有しており、学習拒否に対する明確な責任追求の伴う法的措置のフォローがない現状で対価還元は成り立たない。</p> <p>そのなかで生成 AI 利活用を高めることは、生成 AI の無断学習による海賊版利用の後押しであり、権利者にとっては海賊版との市場の競合であり知的財産による経済活動を阻害され権利者の設定した知財に適した市場価格の利益還元もされず著しく知財産全体を衰退を加速させるものであり、本来の知財産推進目的と大きく反している。</p> <p>知的財産推進を図るのであれば、AI という建前で抜け道を許さず法改正も視野に入れて、国内外に向けて強固に権利を守る姿勢で挑むことが国内の知的財産のブランド力をより高めることになると考えます。</p>
78	<p>昨今の生成 AI (漫画、イラスト、写真、文章他)の無規制な氾濫使用によるクリエイターの被害(著作物の無断使用による知的財産の侵害や著作権侵害ならびにその対処への経済的また身体精神的負担など)や偽情報の氾濫による生活および学術的資料の汚染(本物か生成 AI による偽画像や偽情報か分からないまま放出され検索に表示されてしまう問題)などを鑑み、これに必要な対処を急速に行う必要があると考えます。</p> <p>我が国における創作文化は世界に誇れる文化であり、また経済戦略としても重要な部分であると考えますが、この近年の生成 AI による被害によりクリエイター(自身の作品で生計を建てているいないに関わらず、生成 AI を使用せずに作品〔漫画、イラスト、文章、音楽、写真他〕を生</p>

	<p>み出す人々をこの意見内容内では指しております)の活動に支障をきたす場面があまりに多く散見されております。</p> <p>具体的には</p> <p>生成 AI 使用者による無秩序な生成物のネット上での氾濫。</p> <p>生成 AI 使用者による悪意を持った生成物の投稿や文章などによる被害。</p> <p>各 SNS などの規約や生成 AI 技術をサイト内で不特定多数の人々に使用しやすくさせることによる、自身はその SNS に投稿した場合に考えられる被害を想定して発表を控えざるを得ない状況を生み出してしまう問題</p> <p>及び上記のその状態が続くことによってクリエイターの活動の弱体化による文化の衰退が考えられるなどがあると考えております。</p> <p>本来生成 AI の基盤となるデータの集まりが世界中の無断転載や海賊版、違法アップロードを収集して作られているものなので、その仕組みで作られている生成 AI はあまりに多くの法律違反に抵触していると考えますので、全て使用を禁止にするべきと考えます。</p> <p>しかし段階的に行わなければならないのであるという状況ならば、我が国の強みである「クリエイターによる創作文化」を保護し、健全に推進していくためにもまずは</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI による生成物には『生成 AI によって作られたことを表示する』義務および違反した場合の罰則を法的に定める必要。</li> <li>・各社が開発したとされる生成 AI にはその基盤となるデータセットの開示義務を法的に定める必要</li> </ul> <p>以上が最低限必要であると考えます。</p> <p>これは世界的な傾向にも反しない、健全な経済活動にも必要なものと考えます。</p> <p>性善説を信じ言葉でのみ使用を止めるように訴えて、変われるような社会状況では残念ながらもうないと考えます。</p> <p>まずは上記で提案いたしました法的な表示義務を足がかりに、AI による知的財産を侵害しない健全な仕組みを広く議論を集めながら組み立てていきクリエイターの創作文化を保護していくことが、日本の大きな強みになると考え、私の意見とさせていただきます。</p>
79	<p>現在、利用されている AI は多くが海外産であり、開発から利用において日本の制度が確実に適用されるとは言い難い状況にある</p> <p>知的財産を守りつつ、AI の適切な利活用を行うためには、AI の開発、提供、利用の各段階での法的な強制力が必要不可欠である、これらを法制度化し海外事業者にも遵守を徹底させる必要がある</p> <p>著作権法 30 条の 4 の解説等では、情報解析のための著作物の利用が例外なく合法かのような誤解が広く見られるため、非享受目的の具体的な例をきちんと例示し周知するべきである、著作権法のみで AI 訓練用のデータ資源の利活用を適切にコントロールすることには限界があるため、専用の法制度が必要である</p> <p>現在、利用されている AI は多くが海外産であり、開発から利用において日本の制度が確実に適用されるとは言い難い状況にある</p> <p>知的財産を守りつつ、AI の適切な利活用を行うためには、AI の開発、提供、利用の各段階での法的な強制力が必要不可欠である、これらを法制度化し海外事業者にも遵守を徹底させる必要がある</p> <p>著作権法 30 条の 4 の解説等では、情報解析のための著作物の利用が例外なく合法かのような誤解が広く見られるため、非享受目的の具体的な例をきちんと例示し周知するべきである、著作権法のみで AI 訓練用のデータ資源の利活用を適切にコントロールすることには限界があるため、</p>

	<p>専用の法制度が必要である</p> <p>知的財産権を利用されない権利についても整理が必要である、営利企業が AI 開発のために無制限に著作物を利用することは、既に定められている著作権の保護期間を無視して利用を認めるほどの十分な公益性があるとは認め難い、受益者負担の原則に則るべきである、著作物の権利制限は AI モデルの研究目的に利用する場合にとどめ、営利企業による AI モデル開発のための著作物の利用は権利制限の対象外とするべきである</p>
80	<p>対価還元よりも先に「無断で利用されない権利」の確立が先です。現状は「無断で使い放題、特に罰則も無し、あとから問題になった時だけ対応すればいい」のため特に個人の被害者は泣き寝入りするしかありません。「無断で利用されない権利」を法的な裏付けのもとに確立してから対価還元等の活用のお話をしてください。</p>
81	<p>「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向け、AI 事業者による学習データ等の情報開示など、透明性の確保を促す具体的な対応等が求められており、例えば、AI 事業者ガイドライン等を通じて AI 事業者による適切な開示対応を促すことが重要」と記載があります。透明性の確保の重要性に関しては概ね同意ですが、そもそもの問題として、「権利者本人が自身の権利物を AI 学習に利用されたくない」という旨を公表しているケースは多いです。現在国内で利用されている生成 AI の多くは、権利者に許諾を得ずに膨大な数のコンテンツを学習させて作られたものであり、また、それを理解しながら利用している事業者も多いのが現状です。更には、AI サービス自体、コンテンツの海賊版を学習して作られている面もあります。このような状況で、コンテンツ権利者にとっては「対価還元」よりも「AI 学習に同意するか否かを尊重される」ことの方が重要かつ優先すべきことではないでしょうか。その上で、AI 事業者には学習に何を用了か明確に開示することを義務付けるべきです。</p> <p>また、「権利者への対価還元の機会が得られないことや、AI 事業者による情報開示が進んでいないことにより、AI 利用者側として訴訟リスクがあり、利活用を躊躇するといった影響が生じている」とも記載があります。それは当然です。AI 技術の利活用を推進するのであれば、まずは AI 事業者に AI 学習に用いたデータをすべて公開する義務を課し、権利者の許可なく学習データ化した場合の罰則を設ける(著作権法第 30 条の 4 の改正)、AI 技術を用いて他人に害をなす行為に対する適切かつ明確な罰則を設けるといった対策が不可欠です。これらが満たされて初めて、「AI 技術の安全な利活用について検討する」ことができるようになると思います。</p> <p>さらに、AI サービスを利用して効率化したとしても結局は人間による確認と訂正が必要であるため二度手間になったり、「AI に頼っていたから明確なやり方がわからない」といった人材が増えることも懸念されます。AI 技術の利活用を無理に推進するのは難しいと感じます。無闇に利用率を上げることを目指すのではなく、「必要としている人が適切かつ安全なサービスを使える状況になること」を目指すべきです。</p>
82	<p>ディープフェイクや詐欺を防ぐため、生成 AI で出力されたものに必ず「生成 AI 製」であることの表示を罰則付きで義務付けるべきです。また、生成 AI で出力されたものに著作権、知的財産権等を与えてはなりません。</p>
83	<p>18 ページに記載のある通り、2025 年 6 月時点で何度も生成 AI による著作権等の侵害リスクについて叫ばれ、様々な形で声が挙げられているが、事態は全く改善されていない。巷では「権利的に問題のない生成 AI」なる不可思議なものが流布しているが、現状生成 AI の大半は違法アップロード、無断転載が跋扈する海賊版サイトからクロールされたデータセットを基盤として使用している。これでは、「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」は実現せず、ただ著作権者が一方的に搾取されるだけとなり、創作活動の委縮につながってしまう。現状、創作者にとって信頼できる開発者は存在せず、ただ一方的に著作物等を盗み取るだけの無法者が跋扈する事態となっている。そ</p>

	<p>ういった無法に対し、ガイドライン等ソフトな方法では効果がないことはこの3年間でいやというほど示されている。適切な法整備を行い、著作権者から一方的に搾取・窃盗して作られた生成AIを日本国から締め出し、理性ある法に沿って開発された生成AIを使用することにより、初めて日本は世界と戦っていくことができる。より規制を厳しくすることで、海外製の生成AIから日本の知的財産と開発基盤を守ることこそが、日本のこれからの未来を守っていくことにつながると考える。</p>
84	<p>※昨日送信したものが、不完全だったため再度送信し直します。</p> <p>(A2) AI と知的財産権</p> <p>P.6&gt;それを実現するための課題としては、クリエイター・権利者の懸念、発明創作等の知財制度・運用上の考え方の明確化、生成AIの利用に慎重な傾向があることなどが挙げられる。</p> <p>慎重な傾向が生じるのは、ひとえに生成AI各種サービスのガバナンスが不十分だからにほかならない。</p> <p>【80%が生成AIの利用に不安を抱える一方で、懸念リスクへの対策は後手に回っている実情が明らかに】  <a href="https://chillstack.com/news/2025/07/10/962">https://chillstack.com/news/2025/07/10/962</a>          該当リンク内に生成AIの業務利用におけるリスク対策について、約8割が「対策をできていない」と回答しているとの報道がある。</p> <p>【実在人物写真を性的に加工 Xの生成機能、批判集まる—マスク氏のAI「グロック」】  <a href="https://www.jiji.com/jc/article?k=2026010300239&amp;g=int">https://www.jiji.com/jc/article?k=2026010300239&amp;g=int</a>          また、X社のX(旧Twitter)で実在人物写真を性的に加工できる機能が搭載されてしまったことによる社会的影響についての報道があり、この状態で国民へ使用の推奨を行うことは到底許されざる行為だと考える。以上から課題解決には適正開発と適正利用の促進が必須であり、以下について法制化を行うことを強く求める</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学習されない権利の確立              許可されたデータのみで生成サービスを構成すべきで、且つ出力時にはフィルタリング制御により許可されていないデータは出力されないようにする</li> <li>2. 学習されたデータの開示義務              権利者がデータを無断で学習され、権利侵害が生じていることを認識するには学習されたデータを全面的に開示されるべきと考える。権利者がデータを無断で学習され、権利侵害が生じていることを認識するには学習されたデータを全面的に開示されるべきである。</li> </ol>

	<p>3. 機械学習の履歴の保存義務 データの開示義務によりデータが開示されても、事業者ないしサービス利用者が内部データを削除してしまえば意味がない。データの加除について履歴を保存することを義務とし、他の規制との実効性を高めるべきである。</p> <p>4. 無断で学習されたデータに対する補償義務 上記 1・2 による抑止が働かなかった場合のことを考え、権利者がデータを無断で学習・利用された場合は金銭的補償を義務付けることによって更なる抑止を担保し、また被害の救済方法を用意することによって国民の権利を保護すべきである。なお、補償するデータについては文章・音声・音楽・映像・画像など限定されるべきではない。これは著作権法が想定する著作物の最大限の範囲に合わせるべきだからである。</p> <p>5 ディープフェイクの規制 現在インターネットでは、生成 AI で合成された写真や文章であふれ返っている。生物の写真では大学の研究者から「写真を最初から疑って見ないといけない」と嘆く声が聞かれ、調べものをしようと検索すると実際には存在しない文献の名前を挙げてくる始末である。フェイク写真が震災時に拡散された際の社会的損失は計り知れない。この状態を放っておけば、性的ディープフェイクも拡大し、社会的な混乱は避け得て通れなくなり、一刻も早く AI 生成物であることの表示を義務化し法的規制を行うべきである。</p> <p>6 悪質事業者・悪質ユーザーに対する罰則の制定 AI 推進法では驚くべきことに AI を使った犯罪については調査と公表のみで罰則の規定はなかった。はたしてこれでは犯罪を抑止できるだろうか。適正な開発と運用を促すためにも罰金刑や懲役刑を導入し国民の権利保護を最優先で行っていくことを強く求める。</p> <p>以上につき、これらは社会的要請でありソフトローでは成し得ないと考える。ハードローによる速やかな実行を求める。</p>
85	<p>3. これまでの検討状況等 ア) 知的財産推進計画 2025 【本文】6 頁 &lt;AI 等先端デジタル技術の利活用の推進&gt; AI の利活用による知的創造サイクルの加速化に当たっては、AI の利活用推進による生産性向上、創造活動の迅速化、日本に強みがある分野での AI の開発促進による価値の創造、経済価値の創造活動への再投資を通じ、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っていく必要がある</p> <p>とありますが、生成 AI による知的財産の権利侵害が後を絶たず、その対策や対応に時間を割く割合が飛躍的に増え、知的創造サイクルは加速化するどころか鈍足化してきているのが現状と言って差し支えありません。</p>

	<p>例として、X (旧 Twitter) に搭載されている G r o k がアップデートにより他者の画像を手軽に改変することができるようになり、知財を好き勝手捏造される状況にクリエイター達は脅威を感じ委縮している状態です。</p> <p>生成 AI に対する規制も法も無い現状では、クリエイターが一件対応している間に、生成 AI 利用者によって何十何百件と苛烈な嫌がらせや侵害行為を受け、知的創造サイクルは活性化されません。</p> <p>事実、漫画家やイラストレーターが生成 AI 利用者によって殺害予告や、お問い合わせフォームを生成 AI による迷惑メールで埋め尽くすなどにより、仕事を受けられない状態にされている方を複数人見受けられます。</p> <p>また、知的創造サイクルが AI によって加速化しても、学習データに違法なデータが多く混在する生成 AI を使用して作られた物は大きく非難されます。</p> <p>Clair Obscur: Expedition 33 というゲームは、2025年ゲーム・オブ・ザ・イヤーと言う賞に選ばれましたが、生成 AI を開発の一部に使用したことが後に発覚し、受賞を剥奪された事例があります。</p> <p>また、生成 AI を使用した知財は品質が大幅に低下する傾向が強く見られます。</p> <p>代表例として、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> というゲームの制作に生成 AI が使われておりましたが、長く続くシリーズの中でも群を抜いて品質が悪く、不具合塗れで商品価値、及びブランド価値、消費者からの信頼を大きく損なったという例があります。</p> <p>Microsoft もソフトウェアの製品コードを生成 AI に書かせていますが、それにより多くの修正困難な不具合を出し問題となっています。</p> <p>また、” 知的創造サイクルの加速 ” も現実には真逆の結果を出しています。</p> <p>2025 年に実施された METR の実験では、エンジニアのコーディング作業に生成 AI を使用させたところ、エンジニア達本人の体感時間ではいつもより約 20% 早くコーディングが完了した。という自己申告に対し、実際には普段より約 20% 遅くなっていた。という実験結果もあります。</p> <p>現実問題として生成 AI は知的創造サイクルを阻害しているだけの状態です。日本の知的財産が取返しの付かないことになる前に、知的財産を保護し、生成 AI に対する早急な法規制を望みます。</p>
86	<p>P16 『創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 AI の開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される』</p> <p>この三年間ずっと生成 AI の脅威に晒されてきました。</p> <p>欧米の大企業が提供している生成 AI モデルはほとんど全てが無断で収集されたデータセットによって学習されており、中には児童を含む性的</p>

	<p>虐待・加害の記録や遺体の画像、著作物の海賊版も含まれていて、それらの学習データを用意するにあたり途上国で児童労働が行われているという報告もあります。</p> <p>心無い生成 AI ユーザーに作品を無断で改変された、Lora と呼ばれる特定クリエイターの作風再現に特化したモデルを無断で作成・頒布された、苦言を呈したところ誹謗中傷や殺害予告等の激しい嫌がらせを受けたという話は枚挙に暇がありません。クリエイターだけでなく、一般人も自身や家族などの写真を無断で性的な加工をされる、生成 AI を用いての多種多様な詐欺に遭うといった被害が後を絶たない状況です。</p> <p>海外ではディープフェイクによる嫌がらせや、チャット型 AI への指示によって命を絶ったり、家族を殺害するに至ったケースが複数報告されています。また生成 AI によって類似する低品質なコンテンツが大量に投稿されることにより、プラットフォームの圧迫や市場の希釈化を招き、結果的に創作者のビジネス機会やモチベーションが大きく削がれています。さらには大量の電気と水を消費することによって環境にも悪影響を及ぼしており、米国ではデータセンターの周辺地域で電気代が二倍以上にもなったと聞きます。</p> <p>もはや『信頼できる開発者』など存在しません。</p> <p>また、仮に許諾済みのデータのみで作られた真にクリーンな生成 AI が作られたとしても、仕様上データセット内から復元することしかできないため、創作活動には寄与しません。また生成 AI の使用によって脳機能が低下するとの研究報告もあります。できないことを AI に任せたら一生できないまま、できることも AI に任せるようになれば自力ではできなくなり、むしろ人間自身のスキルが低下していく悪循環に陥ることが予想されます。</p> <p>分野によっては生成 AI 補助による省力化も有用かもしれませんが、こと芸術分野においては生成 AI の導入は悪手と言えます。創作活動は高速化を必要としません。それよりも作り手の教育に十分な時間とお金をかけるべきです。</p>
87	<p>日本のコンテンツ産業を守り、発展させていくため、AI による知的財産の利用について、明確な法整備を行っていただきたいと考えています。</p> <p>現在、画像や動画を生成する外資系の AI サービスが日本国内でも広く利用されています。しかし、それらの多くは、日本のマンガ、アニメ、イラスト、映像作品などのコンテンツを、権利者の許可を得ないまま、無償で学習データとして利用しています。</p> <p>現在、AI の学習データに関する明確な法律が存在しないため、日本の優れた知的財産が、対価の支払われないまま利用され続けています。この状態が続けば、創作者や制作に関わる人々の努力が正当に評価されず、日本のコンテンツ産業の将来に悪影響を及ぼすのではないかと懸念しています。</p> <p>もし、AI 開発企業が学習に使用した知的財産に対して使用料を支払い、その対価が日本の権利者や企業に還元される仕組みが整えば、コンテンツ産業にとって新たな収入源となります。</p>

	<p>少なくとも、イラストや動画を生成する AI については、日本の知的財産を学習・トレーニングに使用する場合、適切な対価の支払いを義務付ける制度を法制化していただくことを、強く要望いたします。</p>
88	<p>現状の生成 AI (Chatgpt、gemini) は AI とは異なっており LLM というシステムが用いられている。これにはできる限り膨大なデータを学習しなければならず、無断でインターネット上にある創作物や写真、またはデータなど様々なものを学習しておりよって著作権的にも非常にグレーな立ち位置となっている。</p> <p>そのため AI が誰でも気軽に使用することができ、ディープフェイクやポルノなどの犯罪へとつながったりもしている。現在 X では Grok という独自の AI による画像編集機能が各自の投稿に実装された。これによりコスプレイヤーやクリエイター、芸能人が多数被害に遭っている。著作権法があるわけを省みてもこの状況は見過ごせない。それにこれは一般人にも他人事ではなく、自撮り写真が知らぬ間に悪用されている可能性が否めなくなっている。</p> <p>どうか日本でも AI の規制を進めてほしい。</p>
89	<p>画像や文書の生成に大量の学習用データが必要です。 ただし、その学習データが人間が作らないといけません。生成 AI が生成したデータで学習すると崩れてしまう。下記の論文で証明しています： <a href="https://www.nature.com/articles/s41586-024-07566-y">https://www.nature.com/articles/s41586-024-07566-y</a></p> <p>人間の労働・作品・努力が必要です。日本の人間クリエイターが生活できないと日本が学習用データがなくなります。正直言うと海賊版対策に大きく力を入れるけど、生成 AI はたくさんの日本人の作品を海賊版のように無断転載しています。日本の代表、スタジオジブリの絵柄をパクる生成 AI は何だと思う？海賊版以上の危険です。日本のクリエイターや知的財産の持ち主になにもお金払わずにコンテンツを生成して大丈夫と思う？</p> <p>現在、日本のコンテンツ産業の輸出額は 5 兆円以上です。 [REDACTED]</p> <p>生成 AI 使用で「GOTY」とあるアワードでの受賞剥奪 日本のエンタテインメントが生成 AI で汚すとバックラッシュは半端ないと思います。外国の企業がもし無償で日本的なコンテンツを生成できれば、日本から輸入する必要があると思いますか？</p> <p>AI で労働不足問題を解決するのに期待している政治家や企業が多いと思いますが、日本のコンテンツ産業で厄介な存在です。 Steam という大きなゲーム配信市場で生成 AI を利用したことを公開する必要があります <a href="https://gigazine.net/news/20250717-steam-games-that-use-generative-ai/">https://gigazine.net/news/20250717-steam-games-that-use-generative-ai/</a> ゲームの市場データ分析会社の Alinea Analytics の推計によると、Steam の 2025 年のゲームの総売上は現時点で 162 億ドル（約 2 兆 5400 億</p>



	<p>情報開示、該当データの削除、オプトアウトを求める権利」などを法的に確立し、個人個人の権利を守ることが大前提だと考えます。</p>
91	<p>数あるA I 技術の中で、現在の生成A I については、基盤モデルに大きな問題を抱えている。          そのため生成A I とその他のA I 技術は扱いを分離して議論すべきである。          そもそも生成A I はA I と呼ぶべきではない。生成A I はその仕組み上、データ合成アプリであり、人間が有する学習能力や知能とは根本的に違う。</p> <p>現状の生成A I には、不正に入手された個人情報や、児童虐待記録物、海賊版データなど、人権問題となるものが学習データとして使われている。          これらはディープフェイクとして、児童や女性の裸体などポルノやそれに近いものを出力するなど、すでに一般にも被害を及ぼしている。</p> <p>ディープフェイクだけの問題ではない。          生成A I は、人権を侵害したデータを合成することで出力結果を得ている。          その出力結果を利用することは、他者の権利侵害に加担している。効率化や低コスト化、あるいは技術発展を名目にして、公然と搾取が行われてはならない。</p> <p>学習データに利用された権利者への利益の還元も、現実的ではない。          個人や企業が長い時間をかけて手に入れた技術や作品・製品が生成A I に学習された場合、その対価は生涯賃金や企業価値そのものとなりうる。</p> <p>生成A I の学習においては、様々な権利と権利者を守るためにも、学習段階でのオプトイン方式が必要不可欠である。          オプトインを無視した生成A I の開発企業によって、日本のアニメや漫画などの有望な産業と製品が大きな被害を受けている。漫画村や違法視聴サイトによる被害と変わらない状況に陥っている。</p> <p>人権侵害や権利者の許可を得ないデータ利用という大きな問題を抱えた現状の生成A I について、日本政府は利用の促進や開発を促す方針を180度転換すべきである。          人権を守るための適切な規制と法整備を行い、さらに学習データの透明化が必要不可欠の急務である。</p> <p>一方で【AI 利活用事例】で挙げられているような、特化型A I の開発を促進し、利用環境を整えていくべきである。</p>
92	<p>16p「法、技術、契約の各手段を適切に組み合わせながら、AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者、権利者等の幅広い関係者が連携して取り組む」「創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 AI の開発・提供」とし、同図表 16 で法・技術・契約の三点を掲げているが、特に日本はこれらのバランスも三点によるトータルスコアの指標も低すぎると言わざるを得ない。</p>

	<p>日本は本来なら本来ならデジタル庁などが積極的に法整備を進め、研究開発や投資というエネルギーな活動に社会をよりよくするための指向性を与えるのが政府や AI 法の役割だと私は過去の関連するパブリックコメントにも書き送ってきたが、長く AI の法規制を渋ってきた。17p 「AI 事業者による情報開示が進んでいない」や海賊版などの不正なデータの利用問題も指摘されている通り「法」が手綱をとらなかったがために「技術」テック企業のクリーン化への消極的な姿勢、国内企業の海外製品の単純流用と国産 LLM 開発の遅れに拍車をかけたと考える。規制すると萎縮を招くという政治家や IT 関係者の意見が長く続いているが、結局無軌道で野放図なスタートアップなどへの補助金投資は SNS など で炎上するばかりで実を結ばず、政府要人の名指しの推挙企業は不祥事を起こす結果に繋がったのではないかな。</p> <p>SNS サービスの X 社は生成 AI 「grok」機能についてユーザーへの無制限な学習の同意や、grok 機能での生成物の X 社への権利帰属・ユーザーの起こしたあらゆる問題の X 社側の免責を掲げる規約改定などでも問題になっており、ついに先日ある別のテック企業が「日本の当局者やジャーナリストが『詐欺広告の蔓延状況』を確認するために使用する特定の著名人名やキーワードを特定し、その検索結果に現れる広告を優先的に削除した」とされる報道まで拡散された。これらテック企業の優越的地位の濫用や社会的責任の不履行という「契約」の機能不全に対して「法」日本政府や日本行政・法政がロクに力を発揮できるようになっていないと考えるべきではないか。</p> <p>日本は AI、とりわけ生成 AI に対する法整備への消極的な態度が「法」「技術」「契約」の三点の悪循環を招いたと考える。他国に倣い法整備を急ぎ「生成 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）」を罰則付きで骨抜きのないよう全面的に施行すること、また制度として詰めが甘く危険な運用の懸念や「利用されない権利」をないがしろにする「未管理著作物裁定制度」などの見直しを望む。</p>
93	<p>『我が国企業の業務における◆成 AI の利活◆は海外と◆較して進んでいない。』とありますが、危機管理能力のあるすばらしい判断だと思います。</p> <p>まずは学習データをクリーンなものへ変更する必要がある、それがないと企業の活用は難しいかと思えます。</p> <p>生成 AI は無断使用や児童ポルノを含むデータで構成されており、使用しただけで嫌悪感を抱かれ好感度が下がったり、SNS で炎上する場合があります。</p> <p>情報開示よりも、いちから生成 AI の学習データを作った方が信用も得られるのでは？いまのまま生成 AI を活用する、ばかりでは普及はできません。</p> <p>また、生成 AI へ個人情報や機密情報を入力すると外部へ漏れるという事実を周知している企業もあります。</p> <p>技術流出や海賊版・模倣品対策を進めるのならば、なおさら現存の生成 AI は使用はできません。</p>
94	<p>日本の生成 AI に対する法整備は G7 の中で最も遅れています。</p> <p>その遅延のために日本の知財は、集中して学習元として AI 事業者に収奪されている現状があります。</p> <p>日本の知財保護のためには生成 AI (事業者、利用者) を規制する速やかな法整備が必要だと考えます。</p> <p>項目として</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「生成 AI に学習されない権利」の法整備</li> <li>・生成 AI 事業者に「データセットでの無断学習や違法知財使用の透明化」を義務付け</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI 事業者の届出を必須とし精査する</li> <li>・上記の全項目に法的拘束力、罰則あり、違反企業へ高額の制裁金を課す</li> <li>・EU など生成 AI に関する法整備を参考とする</li> </ul> <p>以上です。</p>
95	<p>画像や音声、映像などを生成できる AI ソフトを使用した際は、生成 AI 製であることを義務付けるべき。 現状、生成 AI によって写真・イラスト・音楽・映像・音声を著作者に無断で改変されたり、悪意ある人物によって個人の嫌がらせのために使われている。</p> <p>これがまかり通っては、将来クリエイティブな職業や趣味が衰退していく一方です。いまは著作者や権利者がみずから AI への学習や改変の阻害措置をかけるしかなく、それをしてもなお AI で改変する事案が後を絶ちません。</p> <p>いまの AI の学習データも全て著作者や知的財産権を持つ人たちに無断で収集され利用されているので、クリエイターや文化を守るためにも AI 生成物と人の手で作られたものは線引きをしてください。</p>
96	<p>現在の生成 AI は無断学習による盗作物が溢れています。情報も不確かなものが多く、間違っただけによる被害や著作権の侵害等が溢れています。法整備も定められていないため、利用する個人や企業のモラルのみでの判断に委ねられています。学習元の権利者への報告と許可を取ることや、生成時の明記を法的に定めない限り社会に混乱が溢れてしまいます。誰もが簡単に、さも真実かのような写真が合成できてしまったり、有名な漫画家さんが発行したような出版物、有名人の広告、通信販売やオークションなどでの詐欺も発生しています。声優さんの声や音楽の自動生成、文章など今まで各分野の創造者が生み出したものを盗作している犯罪技術だと実感しています。最近の ■ でも児童ポルノを手軽に生成できるようになり、犯罪が増えていく一方です。そこにあれば悪用する人は多いでしょう。政治家や著名人の方々も詐欺広告に使用されていますよね。今後このような混乱した社会にならないためにも早く法整備を整えて欲しいです。</p> <p>生成 AI を出力する場合は、人の目で判断できる消せない一文を追加できるようにする事と、誰もが簡単に生成 AI 画像であるかどうか判断できるスキャン機能各デバイスに追加する等で情報の誤解を防ぐ事と著作者、創作者への知的財産権を国が保護できる法律を作ってください。海外の AI 業者への無断学習への取り締まりや罰金、刑罰等厳しく制定してください。</p>
97	<p>「知的創造サイクルを持続可能な形で力強く回していくために」とあるが、生成 AI は現状使用データが不透明または違法であり、また著作権者の活動を阻害する一因になっている。知的創造サイクルを回すために役立つ根拠がない。著作権侵害をしていないことを証明できない物を一般人が使える状況にあり、これを迎合または推奨するような内容は避けるべきと考える。</p>
98	<p>AI を兎に角活用したがる傾向にあります。現在の生成 AI は全て著作権的に黒というべきデータの塊であり、そんなものを公に使っていることが明るみに出れば日本のコンテンツ産業の信頼を失い、国益低下に繋がります。現状、著作権周りも含め倫理的な問題も含め、そうした問題点をクリアしている生成 AI は世界に存在しません。大体他の分野においても AI に出力させた結果を人間がファクトチェックしなければならない等、人手不足に基づく様々な問題の根本的な解決に至っている業界もありません。一番わかりやすいのは昨今の X (旧 Twitter) における画像編集機能です。あれがどういう層に好まれ、どういう層に嫌悪されているかをここではっきり述べますと、好んでいる層は無料で高品質な作品を手に入れたい ■、嫌っているのは血潮をかけて作り上げた作品を自分勝手に改変される事への不快感をはっきり示しているクリエイター、</p>

	<p>アイドル達です。そもそも「他人を不快にさせる、片手間で肖像権を侵害し、性的なヌード画像を大量にネットにばらまかれるリスクが爆発的に上昇している」のが現状でございます。また、生成 AI を推進することばかり申しておりますが生成 AI の出力に必要な電力と水源はどうなさるおつもりなのでしょうか。既にデータセンターを設置しているアメリカのカリフォルニア州、ニュージャージー州、バージニア州、ミネソタ州、コロラド州、アリゾナ州、コネチカット州などでは水資源の深刻な不足により市民の生活に実害が出ている有様です。また日本においてデータセンターを作るという発想もどうかと思います。そもそもデータセンターに必要な電力を出すために原発を増やすのは核の撤廃を掲げる世界と逆行しているではありませんか。技術的に日本の数倍先進国であるアメリカでこの有様なのに、日本が技術でどうにかできるという発想が甘いのです。データセンターを作ってしまったら水不足、電力不足で市民のライフラインが停まるようなことがあっては絶対にならないと考えます。</p>
99	<p>多分投資などへの影響          ディープフェイク IR・株価操作、声・顔偽装詐欺          「犯罪への利用」「偽・誤情報」「サイバー攻撃」にぎりぎり入る。          ただ、金融市場の攪乱・インサイダーまがいの情報操作／高度ななりすまし詐欺          金融市場の混乱、企業情報（IR）の偽装、なりすまし詐欺等の高度化による経済システムへの影響という視点のかもしれないですね、</p> <p>心配すべきことは犯罪者ももっと技術やノウハウが進展、進歩していたりなどでももっと複雑、凶悪な事件が起きていないのかということでもっと性犯罪以外の犯罪やもっと詐欺などもしくは組織的な陰謀デマなど悪質化していくようなのもしくは複合で起きる犯罪、もしくは数年前などには思いもつかなかったような犯罪ってないのですか？</p> <p>つまり、有名人の投資詐欺などでも、もっと経済犯罪、株価操作なども狙ったものなども出てくるかもしれないわけですね          もしくはもっとやろうと思うそして真実かすぐにわかりにくいようなことなどだと偽のニュースや偽の会社情報と偽の有名人を組み合わせたりそこで株価操作をと言った事もできるわけですね</p> <p>偽の経済評論家やアナリストが本当にそっらしいことをしゃべっている、そして外見上は区別が付きにくい、社会的なニュースを見ても事実か独自取材やニュースなどの行間を読んだらそうとも言えると言ったわかりにくいようなものなどなら、かなり混乱を起こせるというわけですね          もしくはこういう動画に一部の人がわかる暗号、符号などを組み合わせるといことも出てくるかもしれないわけですね</p>
100	<p>まず従来の AI と、昨今問題になっている生成 AI とを分けて考えるべきだと思います。とくに、写真を元に裸体を生成することができる生成 AI は、速やかに規制されるべきと考えています。</p>
101	<p>資料 22 頁に学習データの開示について、現在主要なモデルである Gemini、ChatGPT、Claudecode などの生成 AI は国内外問わず訴訟対象となっているうえに、いくつかは莫大な賠償金が課されている。その原因は、資料 39 頁にあるように、海賊版サイトや有料サイト内の著作物を無断でスクレイピングしたことによるものである。</p>

	<p>国内産生成 AI を作成するのであれば、このような例のようにかけた資金の倍の賠償や開発中止になるような悪手を取らないよう、原則許諾制を取るように企業に義務づけるべきである。</p>
102	<p>この度は意見提出の機会をいただき誠にありがとうございます。AI 技術のうち「生成 AI」とされるものに対し、現在抱えている根本的な問題の解決なしに推進することは不可能と考えており、根本的な問題の解決がなされないまま生成 AI の利用率の促進を掲げる様子に強い忌避を覚えています。</p> <p>現状 chatGPT や Gemini、Grok、Stable Diffusion などをはじめとしたほとんどの生成 AI サービスが権利者の同意なしにデータを無尽蔵に収集しています。</p> <p>また生成 AI 技術の登場前に権利者が事前にデータの学習拒否をすることも出来なかったはずであり、学習されたデータを削除させるよう開発元に求めることも容易ではありません。</p> <p>データを「万引き」したと同然のサービスが無造作に放たれ、世界中で利用されたことにより、近年特に問題視された██████のようなライセンス元の許諾のない類似生成データの登場や、i2i による作家への嫌がらせ、技能学習機会の阻害、特定の人物を狙ったディープフェイク、誤情報の拡散、詐欺実行のハードルの低下などの被害を招いています。</p> <p>サービスを継続する上で莫大な電力・水源の消費による環境・生活の影響も無視できません。</p> <p>そういった問題が野放しの状態で生成 AI の利用率を高めようとするのはさらなる被害者を産むだけであり、創造性や生産性とは程遠いものではないでしょうか。</p> <p>また、生成 AI による加害行為に対し、「被害者」が逐一弁護士を立てて、削除申請や開示請求、裁判を行うのは「加害のしやすさに対して対応コストが重すぎる」と思いますし、被害によって心身が摩耗した中で金銭的成本も背負いながらの対応は決して容易ではないため、未然に「加害行為ができない」よう仕組みを整えるべきです。</p> <p>真の意味で生成 AI 技術を発展させたいのであれば、最低限「既存データセットの破棄」「完全オプトインのデータ学習」「データセットの透明化」「万が一意図せずデータが学習された際はデータ破棄をすぐ申請できる」「出力されたデータに視覚しやすい生成 AI 製のラベルをつける」「生成 AI を用いた加害行為が行われた際、加害者とサービスにしかるべき罰則を与える」ことを定めて、クリーンな状態を作り上げるべきだと考えます。</p> <p>焦って世界の技術に追いつこうとするのではなく、日本の知財と国民の安全を守る形での対策がなされることを願います。</p>
103	<p>6P PDF 資料全体に通じる問題だが、“AI”という表記と“生成 AI”という表記が混在しており、どちらの利活用の話をしているのか判然としない。</p>
104	<p>(1) 透明性の確保という点において、データの素性を明らかにするだけではなく、権利者との合意形成が十分に為されているかが重要です。権利者が意思表示できる枠組みが無く、あるいはその枠組みに実効性が無い場合、知財の搾取に繋がります。また、訴訟リスクの課題も解決できません。</p> <p>一方的に知財を搾取される構造では、創造を行うインセンティブが崩れ、負の循環を生み、知的創造サイクルは機能しなくなると考えられます。知的創造サイクルの加速化にあたって、知的財産権の保護を最優先に求めます。</p>

	<p>(2) 現在広く使われている LLM において、権利者との合意が曖昧なまま収集されたデータや海賊版を利用したデータセットが使われているとの報道があります。</p> <p>安全管理や信頼性において課題が多く、権利問題に対する取り組みが不十分なまま国内ビジネスとして推進することは社会全体に多大なリスクを抱える恐れがあります。</p> <p>また、海外事業者がそのような無秩序なデータ収集を行っていることが LLM 開発の先行に繋がっており、データの透明化は国産 LLM 開発の強みに繋がると考えます。</p> <p>事前学習とファインチューニング、双方がクリーンなデータによって行われたことを証明する枠組みを作り、ガバナンスに則った事業者を後押ししていくことが必要だと考えます。</p>
105	<p>AI の問題点について</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・小説やソースコードなどは文字数も多く量産が可能のため、AI がそのまま引用していても気づくことが難しく対応することが困難である。これらはライセンス契約なしに機械学習をすることを著作権侵害の対象とし、学習元の開示を強制することで解決できると考えられる。</li> <li>・実在する人物のポルノ化についてとその影響(児童に対してなどの盗撮被害などの懸念)</li> </ul> <p>ライセンス契約なしに機械学習をすることを知的財産権の侵害のとして扱い、学習元の開示を強制することで児童ポルノが学習されていない AI が開発されるようになり、そういった AI が主流になることで淘汰されると考えられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・権利者に対する対価還元について</li> </ul> <p>ライセンス契約なしに機械学習をすることを知的財産権の侵害のとして扱うことによって AI 事業者が権利者とライセンス契約を結び、権利者に対して還元することができると考えられる。</p> <p>これらの問題点を解決するためにライセンス契約なしに機械学習をすることを知的財産権の侵害のとして扱うべきである。</p>
106	<p>○序論</p> <p>結論から申し上げますと、IP の発展については生成 AI の利用について法規制を強め、代わりに IP のデータ分析に特化した AI の研究開発を進めるべきだと考えております。</p> <p>○第 1 節 生成 AI の法規制強化</p> <p>生成 AI は現時点、著作物を学習データとして取込み、生成したイラスト・動画などを SNS などで公開するといった状況が後を絶たない状況です。 [1]</p> <p>このことは、著作憲法 30 条の 4 に記されている例外に当てはまらず、従って著作権を放棄されたデータのみを学習している場合を除き生成 AI の存在そのものが著作権法に違反すると言えます。 [2]</p> <p>ユーザーの投稿を学習データとする SNS において取り込みを拒否するためオプトアウトがとられている場合もあるものの [3]、初期設定ではオ</p>

	<p>プトインの状態になっており、そのまま利用することでユーザーの著作物（イラスト・動画など）が学習データにされてしまう危険性が除外されていません。</p> <p>従って、知的財産推進計画 2025 の概要[4]にある「知的財産の『保護』」を果たすためにも、著作権侵害を基盤から防ぐため、生成 AI の規制は喫緊に取り組むべき課題であると考えております。</p> <p>○第 2 節 IP のデータ分析に特化した AI 開発促進の提案 生成 AI の規制に代わり、当方は IP のデータ分析に特化した AI の促進を提案いたします。 理由としては 2 点ほど挙げられます。 第 1 に、コンテンツの観客のニーズを分析するにあたり、曖昧さにも対応できる AI が適切であるためです。 第 2 に、地方創生にあたりその地域の魅力を分析しコンテンツ化するにあたって、多様な風景画像や地域の特色の情報を対応できるためです。</p> <p>○おわりに この度、知的財産推進計画 2026 のパブリックコメントを提出するにあたり、生成 AI にまつわる問題[1]について深刻に見ており、生成 AI の規制は急務であると考え投稿いたしました。また、AI 以外の点については共感しており、当提案により IP の発展に貢献していくことを心より願っております。</p> <p>結びの一文となりますが、何卒よろしく願いいたします。</p> <p>○参考文献 [1] <a href="https://www.yomiuri.co.jp/national/20260106-GYT1T00396/">https://www.yomiuri.co.jp/national/20260106-GYT1T00396/</a> [2] <a href="https://laws.e-gov.go.jp/law/345AC0000000048#Mp-Ch_2-Se_3-Ss_5">https://laws.e-gov.go.jp/law/345AC0000000048#Mp-Ch_2-Se_3-Ss_5</a> [3] <a href="https://help.x.com/ja/using-x/about-grok">https://help.x.com/ja/using-x/about-grok</a> [4] <a href="https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/suishinkeikaku_gaiyo.pdf">https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/suishinkeikaku_gaiyo.pdf</a></p>
107	<p>近年、生成 AI が一般で使われるようになるにつれ、過去のクリエイターが一般に公開したイラストや漫画、あるいはテレビで放送されているアニメーションやドラマ、ニュース映像等が生成 AI に利用され、限りなく既存のコンテンツ、著作権に類似した作品が生成されることによる著作権の侵害や、実在の人物、小児にあり得ない動きや発言を行う肖像権の侵害、ディープフェイクの製造といった様々な問題が発生しております。</p> <p>特に X（旧 Twitter）では悪意を持った利用者によって生成 AI に嫌悪感を持つユーザーのイラストを LoRA などを作成して模倣し、見せつけると言った嫌がらせ行為にも利用されているほか、アイドルやコスプレイヤー等の実在人物の写真を X で利用される生成 AI を用いて裸にするなどといった性的消費、ハラスメントに繋がる行為が横行しているなど、使用する人間の悪意に歯止めをかけられない状況が続いています。</p>

	<p>一方で、こうした問題に率先して対応すべき議員、デジタル庁はそうした侵害行為に用いられている DALL・E や sora を提供している OpenAI への技術提携を行う等、生成 AI の推進にばかり舵を切っており、画像生成、動画生成 AI による被害や悪用についてほとんど気にしていないように見えます。もはや、生成 AI の利用者のモラルや常識は疑うべき段階にあります。</p> <p>生成 AI による被害は既存の法律で対応可能と言われていますが、被害が出てから動くことしかできず、「そもそも被害を発生させない」という方向性に動くべきです。</p> <p>そこで、本件の主題であるプリンシプル・コード(仮称)に強く賛成します。</p> <p>そもそも、画像生成 AI が小児の画像を生成できたり、性的消費を示唆するコンテンツを生成できるのは、AI に学習させているデータに実際の小児の画像が含まれている可能性が高く、画像生成 AI が活用するデータの透明性の確保がクリエイター保護やハラスメント防止、児童ポルノ対応等様々な面においても速やかな実施が望まれます。</p> <p>「コンプライ・オア・エクスプレイン」として、不適切な画像や著作権作品を模倣したコンテンツの生成を行う生成 AI に対して、データの開示を求めることによって、AI 開発者は負担が大きくなるが「問題のある画像データを収集、学習させていない」と顧客、消費者から信頼性を得ることができ、消費者は意図しない生成によって他社の肖像権の侵害といった問題を回避できるだけでなく、悪意をもった利用者による問題行動が激減することが期待できます。更に、後ろめたい方法で AI を開発している企業、開発者への法的措置につなげる事もでき、今後の適切な法規制のボーダーラインの制定にも貢献できると考えます。</p> <p>日本だけの締め付けでは意味が無いと申す人もいますが、今や欧州などの海外でも生成 AI による規制論は活発化しています。</p> <p>もはや、一般に普及している生成 AI は利用者の善意や常識を最初から疑うべき段階にあり、開発者に強く規制をかけて、そもそも利用者が悪用できない仕様にした状態で提供するスキームを形成すべき段階にあります。</p> <p>プリンシプル・コードの実施によって、開発者の信頼性確保と利用者の人権保護、生成 AI を用いたディープフェイクや人権侵害、嫌がらせ行為が少しでも無くなる事に期待します。</p>
108	<p>AI 事業者はガイドラインを無視する可能性が非常に高いので、ガイドラインよりも罰則付きの法規制を敷くべき。</p> <p>透明性の確保や権利侵害対策を行なっている事業者であることを示す認定資格などを設けるのもよいと思う(ただし、AI 事業者への利益誘導を行う議員がいるので立法に係らせる人員は慎重に選ぶべきである。)</p>
109	<p>生成 AI の学習のため、数多くの著作物が無断利用されている。このことを受け、現在一部のクリエイターは Web などに公開していた著作物を非公開にして対策している。これは、文化の発展を妨げる行為となってしまう。本来であれば、公開されていた著作物に表現された思想や感情を感じとり、心を豊かになったり、その著作物に影響され新たな著作物を作る機会となるはずである。よって、著作物等が AI 開発・学習に無断で利用されてしまうことは、結果的に文化の発展を妨げる行為となってしまうため、AI 開発・学習段階における規制が必要である。</p> <p>。また、現在、SNS「X」で、生成 AI による写真の加工によって、被写体の服を脱がせ、淫らな姿へ変える行為が問題になっている。これは、同一性保持権、および、名誉声望保持権を害する行為である。</p>
110	<p>&lt;生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt;</p> <p>17頁 他方、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、～</p>

	<p>18頁 ～AI 事業者による適切な開示対応を促すことが重要である。</p> <p>対価還元の手続きが得られないことについて述べられているが、生成 AI のデータトレーニングにおける被利用者である声優や俳優、イラストレーターや小説家、造形師や写真家とモデルなど様々なクリエイターの「利用されたくない」という意見が反映されていないように捉えられるがいかがだろうか。</p> <p>生成 AI の仕組みが知れ渡り始めた 2024 年頃より、SNS においてプロアマ問わず絵を描く方々が自身の絵に学習阻害ノイズや特定の文言を含むウォーターマークを付けたのは何故か。</p> <p>2025 年年末において、SNS の X の機能に追加された「画像を編集」によって絵や写真を載せていたユーザーがアカウントを削除したり画像を削除したりといった行動をしいしたのは何故か。</p> <p>画像を GIF 化することで機能を回避できると発見された後、企業個人問わず GIF での投稿に切り替えるようになったのは何故か。</p> <p>勝手に使われたくないからだろう。</p> <p>ただでさえ元々無断利用を良しとしない者が多かったにもかかわらず嫌がらせ目的やわいせつ目的で生成 AI を利用する生成 AI ユーザーが警察庁の呼びかけもむなしく後を絶たないのだから、被利用者側が利用の拒否をするのも道理である。</p> <p>このような環境の悪化は生成 AI を主体としない本来の創作者たちの行動の妨げとなり、良貨の生産性を落とさんとしている。</p> <p>2025 年から徐々に他 SNS や投稿プラットフォームが生成 AI 学習をしないさせない等を売りに宣伝をしいしたのも信憑性を与えてくれる。</p> <p>未管理著作物裁定制度が批判されている理由と概ね同じで「利用されない事が前提」でなくてはならない。</p> <p>オプトイン方式と拒否権は生成 AI の普及における最重要項目である。</p> <p>今回以降で生成 AI 関連のパブリックコメントがあれば、拒否権とオプトインについても明記していただきたい。</p> <p>対価よりも拒否権を必要としている者がいる事実は対価還元の話では特に重要な話である。</p>
111	<p>III-1 (2) の AI と知的財産権について。</p> <p>現在のほとんど全ての生成 AI は、世界中の著作物、写真や動画等の肖像権が発生する物を、無断でデータ収集した基盤データを元に作られています。既存作品との競合、著作権侵害による訴訟リスクは、現行生成 AI を使用した上で避けられない問題です。生成 AI 企業はそのデータの開示を拒否するのは、そこに権利侵害の問題がある為です。</p> <p>既に、欧米や中国、インドではこれらの生成 AI への規制、生成 AI へ新たに著作物をインプットする事への規制へと舵を切っています。日本にはまだそのような法規制はなく、日本のコンテンツ産業は無断収集のターゲットにされています。</p> <p>日本のコンテンツ産業を守り、発展させていくには、現行の生成 AI への強い規制と、データ学習に著作者から許諾を得たデータのみからなる完全にクリーンなツールの開発が不可欠です。</p>
112	<p>データセットの透明性の確保は EU における AI act や合衆国加州における学習データの開示を義務付ける法案などにならってぜひ日本でも制定してほしい。</p>

113	<p>現行の生成 AI は既に日本の知的財産が無断で利用されている状態である。データの廃止、使用料の請求等で正していかなければ、日本のコンテンツは作れば作るほど外に流出し衰退していくしかないだろう。</p>
114	<p>「日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める。」とありますが、AI を使うことが目的になっていませんか。効率を上げることが目的で、AI は手段の一つでしかないと思っていました。そもそもデメリットが大きいから利活用率が上がらないので、まずは安全な AI を開発してから考えるべき課題です。</p>
115	<p>・コンテンツ産業の消費額に負の影響を与える懸念</p> <p>仮に生成 AI によってコンテンツ産業の生産性が向上し、日本発のコンテンツ量が倍になったとしても、購入者の時間・財産は有限であるため売り上げは倍にはなりません。生成 AI により生じた圧倒的多数の低クオリティな創作物を避けて良質な創作物を探し当てる行為は購入者にとって苦痛であり、選択回避の法則により消費意欲自体が減退する可能性もあると考えます。</p>
116	<p>・AI 事業者の情報開示義務化の要望</p> <p>AI 事業者に学習データの情報開示を促すとありますが、罰則付きで義務化すべきだと考えます。AI 事業者が許諾を取っていないデータや海賊版を学習に用いている場合、罰則がなければ情報公開への適切な対応などしないと予想されますが、知的財産の権利者にとってはまさにそこを知ることができなければ意味がないからです。また AI 事業者からしても、現状では真面目に権利問題のないデータだけで AI を作って適切な情報公開をしている企業だけが開発で後れをとる形になります。</p>
117	<p>知的財産権はどんな場合においても AI 学習やその成果物より優先されなければならない。</p> <p>これは、医療 AI などで守られているプライバシーや基本的人権と同じように考えるべきことである。</p> <p>知的財産権はそれを持つ人、団体の文字通り財産であり時と場合によっては数十年積み上げた投資物件である。</p> <p>生成 AI は学習に使用したデータすべてを公開しなくてはならない。</p> <p>学習に使用したデータを数年間保存し、利用証明をするべき。</p> <p>AI 生成物には使用した AI を明記するべき。これはディープフェイクを防ぐためでもあるが、AI 学習にデータを提供した著作者へのクレジットも必要と考えるため。生成 AI の学習に使用した著作物を公開するべきと考えるのは無許可学習を防ぐだけでなく、提供者への見返りの側面もある。</p>
118	<p>生成 AI に関してなのですが、まず提供側の生成 AI における学習データ、および、それを基に作られたデータセットの透明性、公平性、そして、正統性を高めるために、学習データ・データセットの公開を義務化とし、その学習データをオプトインする事を法律で保障する制度を作るべきだと考えております。</p> <p>何故ならば、生成 AI 関連における知的財産権、肖像権等の一部の独占権への侵害行為が著しく発生しております。それらを辿ると、それらの権利を有するはずの画像・映像、音声等のデータ媒体が、無断で学習利用されており、それらを基に作られたデータセットが権利侵害や誹謗中傷等に利用されているケースが見受けられます。</p> <p>それらを解消するためには、法律でそれらの独占権を AI から守るシステムが必要となると考えられます。そこで重要視されるのがオプトイ</p>

	<p>ンという概念です。オプトインは情報共有における許諾権であり、生成 AI を取り巻く環境においては最重要の概念だと考えられます。オプトインを基盤とした場合、許可した物以外は無断で収集できなくなるという点が上記の独占権を守る事に繋がると考えられます。それらのデータ収集がやりにくくなるという欠点がありますが、法律で保障されている権利を守るためには必要不可欠です。</p> <p>また、生成 AI に関する法律を定めるに当たり、違反者には罰則を与えるべきとも考えられます。権利侵害や誹謗中傷等の違法行為などに対して、他の法律で対応が可能な場合もありますが、そうなる前に未然に防げるのであれば、国民の安全、国家の信頼の構築につながると考えられます。そのためにも、生成 AI に関して、新たに法規制を設ける際に、利用者、並びに、提供者に責任を負わせる必要があると考えられます。</p> <p>例を挙げるとするならば、権利侵害を行えるようなデータセットを作っていた場合は提供者側に、利用者側が意図的に害意をもって攻撃に用いた場合は利用者側に法的措置を行うシステムを構築すべきだと思います。犯罪行為やトラブルを未然に防ぐための抑止力は必要です。</p> <p>私の意見を要約すると、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データ収集はオプトイン形式にする事を義務付ける</li> <li>・データセットの公開義務を設ける事</li> <li>・これらを遵守できない、または、悪用した者には、提供者側、利用者側、問わず罰則を与える事</li> </ul> <p>この三つとなります。</p> <p>世界的にも生成 AI を普及していますが、それ以上に、生成 AI が原因のトラブルが多発しており、年々生成 AI へのイメージは悪化する一方です。日本が世界の基準となるルールを作るとするならば、公平性と透明性、そして、正統性は必須だと考えられます。</p> <p>駄文、長文となりましたが、以上が私の意見となります。ご精読ありがとうございました。何卒参考にしていただければ幸いです。</p>
119	<p>P 1 6</p> <p>、特に生成 AI については、個人情報の不適正な利用、犯罪の巧妙化・容易化、偽情報等による混乱等と並び、著作権等の侵害リスクについて、クリエイターや権利者から懸念の声が示されている。</p> <p>-----</p> <p>以上の部分において現在の生成 AI についてデータセットの透明性が確保できていない事によるリスク回避の為コンテンツ制作全体において（アイデアのたたき台含む）一切生成 AI を使わない契約を結び製作しているのが現状です。</p> <p>技術促進の前にまず著作権者の権利が守れるように法律を定めるのが 1 番、次にデータの透明性の確保。</p> <p>この 2 点が進まないようであればクリエイティブ分野において生成 AI を利用することはありません。</p>
120	<p>&lt;生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt;の章後半に書かれている通り、クリエイターからの対価の懸念についてお話に同意します。しかし、それだけでは十分と言えません。今、クリエイターには契約なしの利用が横行していることに対する懸念も蔓延しています。</p> <p>契約と、ライセンスは経済的側面のみならず、対等なビジネスパートナーであるという相手の尊厳を尊重するという意思表示も含まれていると思います。知財生産者の経済と尊厳を守るためには透明性の確保の先に、特に享受目的の利用について、正式な契約と対価をセットにする仕組みに向けての法・市場の整備についての文言の盛り込みをお願いしたい。</p>
121	<p>「生成 AI と知的財産権の望ましい関係の在り方として、「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現が目指さ</p>

	<p>れている」とありますが、現在の生成 AI のほぼすべてが、世界中の知的財産を無断学習したデータセット使用しており、まずこの生成 AI の生成段階での根幹をなす部分に「無断学習データセット」を使用している時点で、使用した時点で権利侵害の恐れがあり、その時点ですでに目標を果たすことは不可能になります。</p> <p>なぜか生成 AI の活用はそれらの権利問題から目をそらし、推進する立場の人間からしか話を聞かず、その問題を無いものとして話を進めてきました。それでは「生成 AI 大国」を目指すの難しい話です。</p> <p>生成 AI を正しく活用する社会、「生成 AI 大国日本」を実現するのならば、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・推進派、規制派（慎重派）など多方面の意見を聞くことが必須</li> <li>・メリット、デメリット、リスクの周知</li> <li>・無断学習データセットの破棄と許諾済みのデータで作られた生成 AI の開発</li> <li>・データセットの透明化の義務化</li> <li>・AI 生成物のラベリング、マーキングの義務化</li> <li>・生成 AI 開発企業や組織的使用への免許制度化と責任の所在の明確化</li> <li>・権利者のオプトイン、オプトアウト権利の厳格化と申請の簡易化</li> <li>・著作権法の「30 条の 4」の恣意的解釈のない厳格な運用か撤廃 →現状「研究目的に限り」「非享受目的に限り」が完全に無視されています</li> <li>・データセット開示拒否や無断学習やラベリング義務違反を行った企業・組織に対しての厳格な罰則付きの法規制</li> <li>・提供された生成 AI を使用して起こされた犯罪・権利侵害を迅速に取り締まれる法整備と、被害者の訴えやすい専用窓口設置や簡易化された制度の整備</li> <li>・被害にあった人への支援制度の整備</li> </ul> <p>…が最低限「必須」と考えます。</p> <p>さらにそこに、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・海外からの無断学習からの保護技術</li> <li>・国内での「生成物の判別技術の開発」「学習阻害技術の開発」「違法な使用方法の監視体制の構築」</li> <li>・それらの技術の開発企業・団体への支援</li> </ul> <p>などを行うことで、「健全に、そして安心して生成 AI を活用できる国」として世界に誇ることができる「生成 AI 大国」になれると考えます。</p> <p>知的財産保護と生成 AI 活用の両立が現時点では難しいからこそ、世界に先駆ける健全利用へ向けた方向転換へのチャンスであると考えます。</p>
122	<p>AI のうち、現状の生成 AI の利活用については全体的に見直しを求めたい。現状の生成 AI の基盤にある LLM はどれも無許可で集められた莫大な量の情報から成り立っており、その中には犯罪に関わる情報も多数含まれている。著作権侵害についても世界中で訴訟が起きており、安心し</p>

	<p>て使うには程遠いシステムである。利活用が進まない理由として、利便性を理解していても使うだけで人権侵害になってしまうようなシステムを使うわけにはいかず困っているというのが実情である。また、ディープフェイクやハルシネーションの問題も、生成 AI 登場時から指摘されているにもかかわらず問題が放置されている。規制もなく、そういった使い方をするユーザーが悪いという態度だけでは問題が広がるばかりである。技術的にストッパーをかけるよう事業者が技術を改善していく必要があると思われるが、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> ジブリ風の生成画像を投稿したり、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> が人物をビキニに変える画像編集を肯定して実在する人物への被害を広げたりと、現状の生成 AI をリードする各社は倫理観に大きな問題があると言わざるを得ない。あらゆる人権侵害がたやすくおこなわれている現状の生成 AI について、日本政府は厳しい態度をとるべきである。現状の問題を抱えた生成 AI には必要な法整備・規制を迅速におこないつつ、オプトイン方式を前提とした人権侵害のない生成 AI の開発を推し進めていただきたい。LLM は莫大な量の情報を必要とするため開発のスピード感が大幅に落ちると思われるかもしれないが、そのリスクをとって人権侵害のない生成 AI が実現すれば、それが日本の素晴らしい強みになることは確実だろう。</p>
123	<p>AI 学習に対し、対価還元を望む権利者に対価を還元する事、また学習データの透明性確保は大切な事ですが、加えて今現在 SNS 上でディープフェイクポルノや偽の情報、詐欺への悪用が蔓延している事を顧みて、安全な生成 AI の普及には「AI に無断で利用されない権利と仕組み・罰則の制定」が必要不可欠だと考えます。</p> <p>画像生成 AI の image to image や LORA(集中追加学習)などの機能に関しては、一般解放されている現状、ディープフェイクポルノや事実を誤認させるフェイク動画、他人の著作物を勝手に使って悪用するなどプラスの面よりはるかにマイナス面が目立ち、権利者だけが使用できる仕組みが用意出来ないのであれば、この辺りの機能はいつそ全面禁止にした方が安全です。</p> <p>また、対価還元をするにあたって、権利者を明かせない著作物(被写体に同意を得ていない盗撮画像など)はデータセットの学習段階で弾かないと「学習データの透明性」「クリーンな AI であること」を維持できません。</p> <p>データを、データセットに利用する段階で「誰がどのデータを登録したか」を紐付けて記録する等、責任の所在を明らかにするなどの取り組みが欲しい所です。</p> <p>現在出回っている海外製生成 AI は無断で盗用したデータの塊である事は、多くのクリエイター(生成 AI 利用者のことではなく、一から物を作る人間の事です)に広く知られているので、日本が選択する「AI の勝ち筋」は、誠実さと根気で信用と安全を勝ち取るという方向がふさわしいと考えています。</p>
124	<p>『我が国の企業の業務における生成 AI の利活用は海外と比較して進んでいない』とありますが、米企業では実際に利活用の試みが進んだ結果「役に立たない」と判断され利用を取りやめる企業が増加し現在ではアメリカ全体で利用率が 11%まで低下している、との報告が昨年末ありました。</p> <p>どんな職業であれ業務には必ず責任が伴うため、生成 AI がその構造的にハルシネーションを避けられない以上、企業で利活用が進まない、</p>

	<p>また業務に取り入れても期待外れで失望され利用率が低下するのは当然かと思えます。これまで技術者の知人数名と生成 AI について話をしてきましたが「業務に関して使えるケースは部分的に無いでは無いが、巷でまるで AGI の足掛かりかのように騒がれてるほどの性能は有していない」と、見解は皆共通していました。</p> <p>そもそも現状の生成 AI は無許諾のデータセット問題、ディープフェイク問題、電力と水の資源問題など、多くの課題を抱えている以上、利活用を論じる段階には無いと思えます。政府には落ち着いて国民の声を聴いて欲しいと思えます。</p>
125	<p>15 ページ</p> <p>図表 15：業務における生成 AI の活用状況（メールや議事録、資料作成等の補助）について</p> <p>諸外国と比較して利用率が低いのは、生成 AI が無規制のままである事が関係しているのではないのでしょうか。利用するための安全装置が無い状態では危機感や忌避感があって然るべきです。</p> <p>諸外国では生成 AI に対応した新たな法規制が次々と成されているのに対し、日本では生成 AI に対応するための法規制は皆無です。この事実が諸外国との差を開くことになっているのではないかと考えます。</p> <p>生成 AI による被害や問題の数々は、これまでとは比べ物にならないほど急速に増加しており、現行法による対応では解決に至らない事例が多発しています。まずは法規制で安全を確保することが何よりも優先すべき事だと考えます。</p>
126	<p>AI の市場規模や研究費が増加している◆◆で、企業の業務における◆成 AI の利活◆は進んでいないとあるが、そもそも開発において、「音楽、イラスト、書籍（翻訳や資料）」の権利者に許諾無し対価無しで開発し、それにより利益を得る事自体が、正常とは考え難く、競合利用によりそれらの専門職は業界として全体的不利益が発生する。</p> <p>生成 AI 利用により利益を得ているのは、開発者や必要としている技術の無い企業、人件費削減を希望する企業の上層部など限られた層ばかりで、本国全体としては後世の文化としても損失のほうが大きい。（該当業種における利益低下により、クリエイター、筆者、作曲家、研究者の減少。それによる全体としての情報品質の低下）</p> <p>「権利者への対価還元の機会が得られないことや、AI 事業者による情報開◆が進んでいないことにより、AI 利◆者側として訴訟リスクがあり、利活◆を躊躇するといった影響が◆じている。」</p> <p>ここにもつながるが、正式にライセンス契約を行い、AI 開発を行うほうが利用者の利用促進にもつながり、透明性や信憑性においても信用を得られ、データの質の向上も見込めるため、すべての AI 開発において必要と考えられる。</p>
127	<p>現状の生成 AI のリスクに対する対策は全くもって不十分であり、このままでは日本の知財を守ることは不可能です。</p> <p>無断でコンテンツを学習することを法律で禁止し、全ての学習データの公開と生成物に含まれる学習データの公開、そして生成物であることを一目でわかるように明示するよう義務付けるべきです。</p>

	<p>やるべき対策を何もせず、ただ無目的に利活用を促すのは無意味です。 また、日本の知財を利活用するというのであれば生成 AI に税金を使うのではなく人材育成のために税金を使うべきです。</p>
128	<p>1. 問題意識（前提）</p> <p>生成 AI の急速な普及に伴い、著作権、肖像権、パブリシティ権など、既存の権利体系との関係を巡って様々な議論が生じている。これらの懸念自体は正当なものであり、権利侵害が発生した場合には、被害者救済や抑止のための制度整備が不可欠である。</p> <p>一方で、AI という技術そのものを広範かつ一律に規制する方向に政策が傾いた場合、日本のコンテンツ産業、クリエイターの創作活動、さらには国際競争力全体に深刻な悪影響を及ぼすおそれがある。本意見では、「AI そのものの規制」と「権利侵害行為への規制」を明確に区別し、後者を軸とした制度設計の重要性を指摘したい。</p> <p>2. AI の過度な規制がもたらすリスク</p> <p>(1) コンテンツ産業への影響</p> <p>日本のコンテンツ産業は、アニメ、マンガ、ゲーム、音楽、映像など、多様な分野において国際的な競争力を有している。近年、これらの分野では AI 技術を制作補助、表現実験、効率化の手段として取り入れる動きが急速に広がっている。</p> <p>しかし、AI の利用自体を過度に制限する規制が導入された場合、以下のような萎縮効果（チリング・エフェクト）が生じるおそれがある。</p> <p>どこまでが合法か分からないため、AI 活用を控える 新しい表現技法や制作フローへの挑戦が抑制される 中小事業者や個人クリエイターほどリスクを取れず、市場参入が困難になる</p> <p>結果として、国内産業の競争力低下を招き、海外市場において優位性を失う可能性が高い。</p> <p>(2) 国際競争力の低下</p> <p>AI 技術を巡る国際競争は激化しており、欧米や中国では、AI の活用を前提とした産業・コンテンツ戦略が急速に進められている。日本のみが過度に厳格な規制を設けた場合、以下の事態が想定される。</p>

クリエイターや開発者の海外流出  
日本発コンテンツの制作・実験拠点が国外に移転  
国際標準やルール形成における発言力の低下

これは、知的財産推進計画や国際標準戦略が掲げる「市場創出」「国際競争力の強化」とも逆行する結果となる。

### 3. 問題は「AI」ではなく「行為」である

近年、生成 AI を用いた画像編集や合成を巡り、実在人物の写真改変などが社会問題として取り上げられている。これらの事例は、確かに深刻な権利侵害や人格権侵害を伴う可能性がある。

しかし重要なのは、問題の本質が「AI を使ったこと」そのものではなく、「他人の権利や人格を侵害する行為」にあるという点である。

実在人物の肖像を無断で改変・拡散する行為  
名誉や社会的評価を損なう形での利用  
商業的利益を目的とした無断使用

これらは、AI を使わず人手で行われた場合であっても、本来規制・救済の対象となるべき行為である。

したがって、「AI だから違法」とする発想ではなく、「何をしたのか（行為）」を基準に判断し、責任を負う主体を明確にする制度設計が不可欠である。

### 4. 行為規制を軸とした制度設計の必要性

AI 技術の発展と権利保護を両立させるためには、以下のような考え方が重要である。

技術中立性の確保  
特定の技術（AI）を対象とした包括的規制ではなく、技術を問わず共通する権利侵害行為を規制する。

責任主体の明確化

	<p>AI を開発・提供した者ではなく、実際に侵害行為を行った利用者や拡散者の責任を明確にする。</p> <p>既存権利との整理・補強 著作権、肖像権、パブリシティ権などについて、デジタル・AI 時代に即した解釈や、必要に応じた法整備を進める。</p> <p>このような枠組みを採用することで、被害者保護の実効性を高めつつ、AI 技術の健全な発展と活用を妨げない政策運営が可能となる。</p> <p>5. 知的財産戦略への提案</p> <p>知的財産推進計画 2026 においては、AI と知的財産の関係について、以下の点を明確に位置づけることを提案する。</p> <p>AI は知的創造を拡張する重要な基盤技術であり、活用を前提とすること 規制の対象は「AI そのもの」ではなく、「権利侵害行為」であること 技術中立・行為規制・責任主体明確化の原則を明示すること 過度な規制による産業・人材流出のリスクを十分に考慮すること</p> <p>これにより、クリエイターの創作環境を守りつつ、日本のコンテンツ産業が国際競争の中で成長し続ける基盤を確保できると考える。</p>
129	<p>・ 先般、生成 AI (Grok) を手軽に利用したわいせつ画像の作成・公開が報じられ、問題となりました。企業が一般層に向け、十分な準備を行うことなく、生成 AI の利活用を雑に推進した結果だと認識しております。また現在、一般層が利用している生成 AI には許諾を得ていない素材が大量に取り込まれているのが実情です。本施策において、ガイドラインや法整備を進めるお考えかとは思いますが、いかにルールを定めたとしても、作成者・公開者が隠ぺいしてしまえば無断で素材を取り込んだかどうか、AI 生成物かどうかは察しようがありません。現時点では、企業が一般層に向けて公開する生成 AI にはこうした悪用のリスクが高いと考えております。企業内の業務に閉じた利活用においても、世間一般では「生成 AI=盗作」というイメージが根強くあると感じていますし、生成 AI を利用したとされるゲームが賞の受賞権利をはく奪された前例もあります。前述の背景や、実際に起きている問題を踏まえ、明確な対策をご提示いただきたいです。当方個人としては、生成 AI の利用条件を絞ること、安易な生成 AI 利用は罪であり罰せられること、これらを国内外に広く浸透させることなど、もっと慎重に準備をしたうえで、利活用を推進する必要があると考えます。</p>
130	<p>現状日本では生成 AI による知的財産の既存が犯罪にならず、インターネット上で他者の創作物を損壊したり、模倣し作者になりすます悪行が横行しています。被害者は個人で訴訟などをするしかなく、心身ともに疲弊する人をここ 3 年でたくさん見ていました。政府がディープフェイクに悩む割に法規制へ動く姿が全く見られず、あまつさえ生成 AI 推進派のチームみらいの安野氏に近い距離を持っているのが理解できません。SNS を少し検索すれば生成 AI の悪行に苦しんでいる人が山のように出てきます。日本のコンテンツはたくさんの方々に支えられて磨かれて</p>

	きたのに、そのファンがさじを投げてしまったらコンテンツも死んでしまいます。日本を生きかすためにも、どうか生成 AI 規制法の制定をお願いいたします。
131	<p>現状の仕組みの生成 AI はさまざまな権利を踏み躪って作られたものであり、世界中で忌避されています。生成 AI を「使用していない」ことが良いこと、信頼できる証、とされている中で、使用を推奨する意味がわかりません。クリエイターの意見を何も聞かずに推進ばかりする政府に激しい怒りを感じています。1 秒でも早く「生成 AI の使用禁止」、「生成 AI を使用した者への厳しい罰則」を望みます。</p> <p>■■■■ しか使用していません。</p> <p>この世からなくなっただけが人類のためになります。</p>
132	<p>AI 事業者による学習データ等の情報開◆に賛同します。違法な学習データによる AI は権利関係が怪しく活用できません。AI による生成物の表示の義務化もなければ、ディープフェイクやデマコギーの対処に社会が追われることとなります。同時に著作物の保護の強化を願います。未管理著作物裁定制度による国の管理ではなく、AI 学習の明確な拒否方法が願います。個人の対処だけでは文章も画像も、著作物を守ることはできず、表現の自由、人権の侵害につながっています。</p>
133	<p>あらゆる芸術分野の 500 万人を超えるクリエイターの利益を代表している CISAC が指摘している点を重ねて強調したい。</p> <p>生成 AI はクリエイターの権利と生活にとって現実的な脅威となっています。重要な問題の一つは、テキスト・データマイニング (TDM) を含む著作物を、権利者の適切な許可なく AI の学習目的で無差別に使用することです。このような行為は、現在の著作権法のバランスを崩し、クリエイターの経済的利益を損ないます。比較のために、欧州連合 (EU) では、デジタル単一市場指令第 4 条により、合法的にアクセス可能な著作物の TDM 目的での複製および抜粋が認められていますが、この例外には一定の条件が課されています。まず、この例外が適用されるには、著作物が「合法的にアクセス可能」である必要があります。第二に、クリエイターには TDM のために作品の利用を留保する権利が与えられています。日本の TDM 例外規定は、クリエイターに対して同様の保護を明示的に規定していません。特に、オプトアウトの仕組みが存在しないことは、クリエイターの作品に対する権利と自律性を著しく損ないます。クリエイターは、作品の利用を管理し、その利用から報酬を得ることができません。</p> <p>国際的な観点から見ると、このような例外規定は、ベルヌ条約第 9 条 2 項に概説され、WTO の TRIPS 協定第 13 条によって強化されている、いわゆる「スリーステップテスト」に準拠していない可能性があります。このスリーステップテストは、例外および制限を定める際の国内法の限界を定めています。スリーステップテストによれば、排他的権利の例外および制限は、(1) 特定の特別な場合に限定され、(2) 作品の通常の利用と抵触せず、(3) 権利者に不当な損害を与えないものとする。上記を考慮すると、例外は以下の理由によりこれらのステップを満たさない。</p> <p>第一に、権利者の許可を求めることなく、TDM 目的でクリエイティブコンテンツを広範囲にスクレイピング、分析、取り込み、自由に使用することは、「特定の特別な場合」を構成しない。なぜなら、そのような使用には合理的な境界がなく、無差別に適用されるからである。-</p>

	<p>第二に、保護対象作品をトレーニング目的で使用することは、AI サービスを通じて保護対象作品を取り込むことで、市場でオリジナル作品と不当に競合する新しい作品が生成されるため、オリジナル作品の通常の利用と抵触する可能性がある。創作物の消費者は、オリジナル作品と生成AI の出力を区別することがますます困難になっており、独創的なアーティストやクリエイターが市場で公正に競争することを妨げています。上記を考慮し、日本政府に対し、TDM における著作権の例外規定の範囲を制限するよう勧告します。商業目的の TDM 活動は、権利者の許可と公正な報酬の支払いを条件とします。これは、クリエイターの権利を保護するために不可欠です。</p> <p>したがって、AI 技術の利用者は、クリエイターの権利を尊重するための措置として、AI の学習と開発の入力として使用される著作物を開示することを義務付けられるべきです。生成 AI の使用に関する透明性には、詳細な記録の保持と、権利者が自らの著作物を適切に識別し、権利を行使できるようにするために、管轄当局への定期的な開示も含まれます。</p>
134	<p>生成 AI は無許可コンテンツを学習させることで成り立っていて、IP トランスフォーメーションにおける保護の概念と相容れないため、透明性の証明をクリアしたうえでの活用にして頂きたい。</p> <p>なにを学習した AI なのか常に情報をオープンにすることを望みます。</p> <p>今のままでは日本のコンテンツ産業は生成 AI の学習元として消費されるばかりで収益に結びつかず、結果衰退していくことになると思われます。</p> <p>海外ではライセンス契約を結ぶことで生成 AI 使用を許可しています。</p> <p>日本でも同様にライセンス契約を結び、著作権者に使用料が入ることで、保護や収益になる仕組みを作ってください。</p>
135	<p>まず AI の発展は必須であり国際社会での競争力を維持するために、必要であるという前置きをしたうえで知的財産の AI 利用においては、その透明性と、利益還元、そして AI 利用のオプトインを厳格にすべきだと考えます。</p> <p>まず『誰の』『どの』知的財産が『どのように利用されているのか』という透明性が明確にされないことには利益還元も不可能であり、不信感から知財の公開を控えるという事態になるのは明白だと思います。</p> <p>自らの知財が知らぬ間に、無報酬で利用されることを快く思う人は多くないのは当然ですし、そのような搾取的なシステムでは、新しい知財の開発にブレーキが掛かってしまうのは畢竟でしょう。</p> <p>ゆえにまずは AI 利用においては知財の権利者への透明性を確保し、権利者が容易にどのように知財の扱われ方へをしているかアクセスできる環境を整える必要があると思います。</p> <p>また翻って、利用されない権利を主張でき、一方的に成果物を搾取されないために保護する取り組みも必要であると思います。</p> <p>著作権法第一条に『著作者の権利及びこれに隣接する権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする』とあるように文化や技術の発展は、権利者の利益保護をしたうえでのことであり、そこを蔑ろにしては逆に AI の発展を阻害すると思います。</p>

	<p>また利益還元においても、権利者を明確にする必要があると思います。</p> <p>権利者を名乗る部外者や、権利者を装って利益を掠め取ろうとする存在を弾けるための厳格な認証システムの構築も必要であると考えます。</p> <p>同時に権利者に対価を払うことなく搾取する企業に対しては、国として厳格に対応し、国内の権利者の保護と、利益を守るように働きかける必要があると強く主張します。</p> <p>この件はすでに大きく取り上げられているので、もはや言及するまでもないでしょうが、大きな利益を生み出す IP を吸い上げられて、対価なしに利用されるのは国益を毀損しているといえることなので、国として強く対応して欲しいと願います。</p> <p>データという形のない財産だからこそ、強く国内で保護し、損害を生み出すことのないように務めるべきであると思います。</p> <p>オプトインについても、AI での国益確保において重要なことであり権利保護と国益のためには必須の措置であると思います。</p> <p>透明性や利益還元があろうとも、同意なく知的財産を接収されては、知的財産の公開を控えるのは当然の心理であり、また唯一性があるからこそ利益を生み出すコンテンツなども多く存在します。これらの成果物を利用する際に、許可を取るのは必須であると考えます。</p> <p>ゆえに、公益のためだからと一方的に接収するのではなく、あくまで権利者の同意を得た上で知的財産の利用を求め、それをもって対価を支払うことが、健全な社会のあり方だと思います。</p> <p>また同時に一方的な搾取を行う企業などには厳格に対処することで、権利者の信用を勝ち取り、公平な関係を気付いていくことが国としての責務であると思います。</p> <p>知的財産を搾取するのではなく、同意を得るようにしてください。また同意なく利用する企業などについては罰則などを設けることができるハードローの整備が必要だと主張いたします。</p> <p>長くなりましたが、AI と技術、そして知的財産が生み出す国益のバランスのために様々な法を整備し、知的財産所有者の権利を保護できるように務めることを願います。</p> <p>この部分がすでに諸外国と比べ、数歩遅れていると強く感じます。</p>
136	<p>全体に言えることですが規制・厳罰化が先です。現状の剽窃やフェイクポルノがまかり通っている状態がおかしいです。程度問題ではなくすべて無断学習が原因なので、オプトインのみ認めてください。未管理著作物裁定制度のようなステルスの制度を敷いて拒否確認をせずオプトイン扱いするのもだめです。AI 開発がしたいなら Adobe や Gemini、Grok のような無断学習 AI でなく真にクリーンな許諾のとれているオプトイン AI を作ってください。それでは使えないのなら AI 開発にはフタをすべきです。</p>
137	<p>現状の生成 AI は知的財産を国を問わず無断で使用しているのと、また無断加工もそれに対する罰則が無い状態も野放しになっているため、現状の法律で無断とされているならばそのオプトアウト、またその場合も生成 AI の使用は免許制であるべきです。</p> <p>ただし、生成 AI 製のディープフェイクポルノを販売したりディープフェイクで威力業務妨害などをした経歴がある人物は免許を取得できないようにするのが望ましいです。</p>

138	<p>4年前から海外 AI 企業による生成 AI サービスが生まれそれによって世界中のクリエイターや著作権者の著作物が無断学習され生成 AI 出力物としてネットワークに生み出され、それによる市場の希釈化、偽造品氾濫による同一性保持権や複製権侵害や著作権侵害のおそれ、生成 AI によるディープフェイクやディープフェイクポルノの氾濫で肖像権やパブリシティ権の侵害の恐れ等、AI 推進の為に個人情報を利用しようとする政府方針等、生成 AI を使った版權物のグッズの無許可販売や AI による詐欺が横行しており、推進に対する規制が何も出来ていない中で弊害が日本でも既に起きており著作権の 30 条の 4 等の脆弱さを感じずにはられません。</p> <p>AI 事業者等のテック企業が推進の為に人の知財を無断で使おうとしている動きも見受けられます。</p> <p>30 条の 4 を学習の部分をおプティンにするなど改正を行い生成 AI に対する規制を政府が主導で行い、そのルールの中から AI 推進法を定めるべきです。</p> <p>よろしくお祈いします。</p>
139	<p>生成 AI の出力が知的財産権を侵害していない事を保証しない限り、業務改善に生成 AI は寄与しません。</p> <p>生成 AI サービスがスタートしてから、私は社内で生成 AI で生成された文章が社外向けに発表して問題ないかを確認する作業をしています。その作業では、どこまでを人が考え、どこから生成されているのか区切りをつけ、生成された情報に間違いがないか、著作権侵害していないかを確認する工数が発生しています。</p> <p>現状は、ある分野にプロフェッショナルではない人材でもそれらしい文章や図画が生成できてしまい、プロとして人間が確かめる裏の作業が透明化されているケースを散見しています。生成物を出力した本人が正当性を確認できないしお寄せを、誰かが担わされています。またはずさんな内容のままコンテンツが発表されています。</p> <p>品質を保ちながら本当の省人化を進めたいのなら、ツールとして生成 AI の安全性・透明性は保証されるべきです。</p>
140	<p>生成 AI を使っている時点でそもそも知財が守られていない。</p> <p>生成 AI は創造的な作品を配布する手段ではなく、作品等を流用して複製する技術。作品の適切な保護手段がなく、データセットの透明性から逃げる企業ばかりで創造の価値の基盤を損ない続けている。</p> <p>Google は LION-5B のような CSAM や死体入りのデータセットを公然と利用し何の責任も取っていない</p> <p>生成に使うと規約にある X やメタ社等の SNS に、盗撮や他社の財産をアップロードする者もいる。生成企業はそれらを権利処理済みコンテンツとして利用を続けている。</p> <p>山田太郎という政治家が「まず訴訟」とクリエイターに言うが詭弁。日本には法定損害賠償制度がないので費用倒れ。1 千万かけて係争中のイラストレーターがいるが、元を取れて本業に影響もなく全クリエイターがやれるわけもない。</p> <p>大量の盗品で市場を希釈され知財を盗まれ、気楽な加害側の生成企業やユーザーとは圧倒的な非対称性がある。</p> <p>無断で利用されない権利が確立されない限り、対価の還元などは夢物語で、海賊版の氾濫を広げるのみ。まず必要なのは統制であって還元ではない。金を払えばいいという話ではない。非売品や写真に写り込んでしまった他者の肖像、起訴できない未成年の著作や肖像やポルノに対して</p>

	<p>行政と刑事罰の両面で規制が必要。          ■■■ 広告（生成物）で 2.5 兆を稼ぐメタ社 ■■■■ 等から罰金を取って国益の足しにしてもらいたい。</p> <p>2026 年施行の「未管理著作物最低制度」は現代に蘇った私掠船だ。          米の生成 AI 企業に対する訴訟の原告画家が懸念を表明していたように、■■■■ 著作権侵害を拡大する日本のベルヌ条約違反は深刻なままだ。</p> <p>著作者人格権は著作者が死ぬと効力を失うので、侵害を伴う利用をするなら権利者を殺せばいいという事態を危惧する。現在黒字の知財に執着し、悪用したい人間は日本政府のように多く存在する。そもそも利用できないようにしておく事が重要。</p> <p>世界人権宣言に記載の通り著作権は人権。人権侵害前提の生成物を企業に使わせるという、知財を汚物化する最速の方法で非常に迷惑。政府が推進すべきことは、「著作物の無断使用は原則として違法である」と広く周知し、著作権者と事業者との間で公正な取引を推進する政策だ。</p>
141	<p>現在の生成 AI サービスの基盤モデル学習に利用されているデータは AI クローラーにより Web サイトを巡回し無作為に集められたものが利用されており、これらの中には無断転載サイトのものや、著作者が有料公開しているものも含まれています。</p> <p>これに対して AI 開発者や AI 提供者は、著作物を取り除く実現可能性は低く対価還元的手段として補償金制度を導入することは現実的ではない等の回答をしておりますが、個人である事が多いクリエイターが巨大な資本と人的資源を持った企業と法的に争う事は非現実的であるため最低賃金法のような最低額の補償や条件の改善・公正な競争を確保する為の法律を制定すると同時に現在までも特定の著作者の作風を集中学習したモデルを利用したなりすましやコンテンツのガイドラインを無視した第三者の権利の侵害、元の作家のブランディングを毀損する行為が横行しているため、学習へ利用される事への拒否権も同様に必要であると考えます。</p> <p>AI 技術の進歩や活用の為にはその学習データに違法なものや個人・企業・団体の権利侵害になるようなものが利用されていない事が重要です、データの透明性や安全性を確保・証明する為にも AI サービスに利用されているモデルには参照が可能な形での学習データの公開が必要であると考えます。</p> <p>一方で■■■■等のいわゆるビッグテックと呼ばれる巨大企業は個人や公人の肖像等の■■■■ 広告を掲載し続けたりするなど削除要請には応じずその間も国内では■■■■ 被害が出続けている事を鑑みると、企業倫理等には期待する事は出来ません。          要請ではなく法による規制を行い、ただの苦情や違反の為の軽いコストとして処理されない為にも規定に違反した場合には重い罰則が必要だと考えます。</p>

142	<p>現在、生成 AI を利用した悪事が横行しております。これらに対抗するには、法で性的ディープフェイクや、事件事故などの虚偽の動画、画像を出力した人物や団体に対して重い刑罰で抑止する事が、これからは重要と思います。</p> <p>生成 AI を利用したディープフェイクそのものを重大な違法行為と位置づけした立法を求めます。</p>
143	<ul style="list-style-type: none"> <li>・“海外で AI 活用が進んでいる”のはメールや議事録の話であり、それを例に挙げて知的財産全体への活用へ向けた画策を行うのは如何なものかと思う。別分野での AI 活用率も示した上でなければ納得感がない。</li> <li>・生成 AI について、権利者への利益還元と謳っているが、技術の習得までに何万時間とかけているクリエイターは山ほどいる。その時間に見合う利益還元は可能なのか、具体的な財源や、還元が果たされなかった場合の補償も含めて示されなければ賛同はできかねる。(海外での利益還元案は 1 データあたり数円等、到底時間に見合うものとは思えない金額が設定されたものもある。この状態で日本が満足のいく利益還元が可能なのか甚だ疑問である)</li> <li>・AI 学習データについて、AI 事業者による透明性確保が課題であると述べられているが、そもそも学習を拒否する権利が必要。(わざわざ申請を出さなければいけないオプトアウト方式ではなく、オプトイン方式のみを認めるべきである。オプトイン方式のみにした所で、写真の映り込みを原因とした意図しない肖像権の侵害等も発生し得るため生成 AI 活用自体が望ましいことではない)</li> <li>・“学習データ等の情報開示について、AI 開発者等において「必要な範囲で適切な対応」を行うことを促進するため”とあるが、学習データの開示は基盤モデルから過学習データまで、全て公開されなければ透明性が確保されたとは言えないと考える。</li> <li>・生成 AI 利用に関する規制(表示義務等)、悪用に関する厳罰を設けるべき。また、任意の文章や画像等を生成する技術を、大衆の誰もが使える状態は健全とは言えない。発禁、免許制なども視野に入れるべき。</li> </ul>
144	<p>生成 AI を利活用したいと思うなら「無断学習の禁止」と「データセットの開示」、「AI 製である事の明示」、「ディープフェイク対策」は絶対に必要です。</p> <p>施策の中にも書いてある通り生成 AI に使われているデータの透明性が無ければ使われた側は使われたかどうか確かめるすべがありません。また生成 AI を利用する側としても常に権利侵害のリスクを抱えたままになってしまいます。</p> <p>そのような状況では利活用は進みません。</p> <p>また有名な人物や作品であれば生成後のデータを見れば侵害があるか分かるかもしれませんが、生成 AI が学習するのは有名なモノだけではなく知名度の低い作品なども入っておりそれらは酷似したものが生成されても利用者が分からない可能性の方が高いです。</p> <p>そうしたトラブルを防ぐためにも最初から学習を拒否出来るオプトインの徹底が必要です。</p> <p>生成 AI はそうした事がないがゆえにすでに世界的に忌避されるようになってしまいました。</p> <p>これは作品などを世界的に展開するのに生成 AI がリスクになるという事です。</p> <p>忌避される原因の一つはやはりデータの無断利用にあるので無断利用の禁止を徹底しなければ信用は取り戻せません。</p> <p>安心安全の利活用を進めるためにも「無断機械学習の禁止」と「データセットの開示」を徹底してください</p>
145	<p>AI と一括りにされているが、実際は「生成 AI」と「識別系の AI」で明確に分かれている。</p> <p>そこで、2026 年度計画において、この区分を明確にし、使用用途別に知財権の保護・管理・活用をするべきだと考える。</p>

	<p>理由を以下に記す</p> <p>(1)生成系・識別系 AI は共に知財権を活用するが、識別系の AI の出す結果は著作物ではない。一方で生成 AI は一見、新規の著作物を出力するため、権利関係の問題を孕む</p> <p>(2)識別系の AI は使用目的が明確であるため、機械学習のデータは分野ごとに異なり、限定的である(例:MRI 画像の判定にアイドルの顔写真は不必要である)</p> <p>一方で膨大かつ無分類のデータを必要とする生成 AI は取り込んだデータの量が出力の多様性に直結する。すると、開発企業は手当たり次第にデータを集めることが効率的であるが、これが問題である。その証左として、OpenAI 社を始めとした先発企業はアメリカや EU に於いて著作権侵害や学習手段の適法性に関して係争中である。本邦の有識者会議においても AI ベンチャー企業の代表者が学習データの全量公開は不可能だと述べている (URL は失念した)</p> <p>(3)「AI 利用に対する国民の不安」であるが、私感では識別系 AI への不安は薄く、生成系 AI への不安が強い。これは「開発企業が自社サービスの犯罪利用対策をおろそかにしている」点と「利用主体が多様かつ膨大である」点に起因すると考えている。まともな人間だけであれば、AI の開発(機械学習)にルールを設ける必要はない。しかし、現実には日本国においてもガイドラインの策定に至っている。法人がこのような状態であるのに膨大な数の利用者が AI を倫理的に利用できるとは考え難い(例:xAI 社の「grok」によるマイクロビキニコラージュ問題、および当事案におけるフランス・インド政府の懸念表明)</p> <p>以上より、改めて AI を生成系と識別系に分類し、それぞれのリスクと適切な知財権保護・活用を勘案して 2026 年の推進計画を策定されたい。</p>
146	<p>日本国著作権法では権利制限規定として第 30 条の 4 があり、著作物の学習がある程度許容されている。ただし、諸外国にもほとんど同じといえるような規定があるわけではない。また、データセット構築、学習、(ファインチューニング、)プロンプト入力、生成といった一連の過程が同一地域で行われることはむしろ少なく、事件があった際の要件整理が煩雑である。日本国内のみの規定を定めるよりは、諸外国と足並みを揃えるべきと考える。</p>
147	<p>AI 事業者による情報開示が進んでいないため自己のデータが利用されたかどうか確認できず、対価還元の機会が得られないことは、指摘されている通り大きな問題であり、強制力をもって情報開示を進める必要があります。特に取材にコストをかけている報道機関が対価を受けられるようにすることは国民が報道から良質な情報を得るために必要であり、喫緊の課題だと考えます。それと同時に、対価還元が受けられるとしても、データの利用を拒否したい権利者がいることも配慮すべきです。たとえば児童の写真や住所氏名、学校など個人を特定できる情報がデータセット (L A I O N - 5 B など) に入り込んでおり、それを悪用する利用者がいます。またいかなる場合でも生成 A I を利用せず、利用されたくないと思う人がいます。データ提供に同意する人に対価還元は必要ですが、データの提供を拒否できる権利も法的に保証する必要があると考えます。インターネットには他人を撮影した写真を無断で掲載する人がいます。仮に著作権は撮影者にあるとしても被写体の肖像権は別に守</p>

	<p>られる必要があります。最低でも人間の肖像については権利者自身がデータの提供を申し出るオプトインの仕組みを整備すべきだと考えます。国内にもオプトインデータセットを製作し販売している事業者があります。不可能ではないと思います。</p>
148	<p>知的財産権をはじめとするあらゆる人権を守るため、生成 AI においては学習段階でのオプトイン方式の義務化および学習データの透明化の義務化を求めます。</p> <p>また、生成 AI が権利侵害に該当する指示や生成を行わないよう警告、阻止するなど権利侵害を未然に防止する仕組みを備えた設計の標準化を求めます。</p>
149	<p>P17 の下から 3 行目に「ただし、透明性確保は、知的財産権に限られるものではなく、AI ガバナンス全般にわたる課題である。」とありますが、ディープフェイクなどで問題が頻発している今では、海賊版のデータもデータセットに含まれていると判明している現状の生成 AI を使用しての透明性確保は絶対に不可能です。どんなに世界各国から遅れていたとしても“急がば回れ”で、今一度、各クリエイターから許可を得た著作物でゼロベースから日本産の生成 AI を作ること、必ず生成 AI 製であるというラベリングすること、罰則を設ける事が安心安全、信頼のおける生成 AI となり、将来的には利益につながるのではと考えます。</p> <p>推進計画では対価還元ばかり取り上げられ、そもそもの権利の話がとても薄っぺらく感じ、個人情報保護法にまで手を伸ばし、国民の情報を外国の生成 AI に入れ込もうとする政府には不信感しかありません。稼ぐには多方面で「信用・信頼」が不可欠です。</p> <p>再度申しますが、一度立ち止まってゼロから見直しを。全権利者が納得したうえで協力し作り上げる日本産生成 AI の開発をお願いしたいです。</p>
150	<p>生成 AI のデータセットの透明化に関しては同意するが、活用率 100%を目指すということには反対である。現状の生成 AI は、海外でつくられたものが多く、また、ChatGPT を開発した OpenAI、Gemini を開発した Google など、大きな生成 AI サービスは訴訟を受けていたりするため、権利的安全が保たれているとは考えられない。また、現状の生成 AI のデータセット内には権利者に無断で収集された個人情報や著作物、ポルノなどを含んでいるため、使用リスクがある。他にも、現状の生成 AI はハルシネーションという正しくない回答を生成したり、使用者を過度に依存させるような回答を生成したりする。そのため、活用率 100%を目指すのであれば、日本国内で、権利許諾を得て、様々なデータを取り込み作るのが最善ではないだろうか。しかし、生成 AI の使用の規模増大による大量の電力消費による電力確保や環境破壊にも目を向けなければいけないと思う。以上のことから生成 AI を活用することよりも規制する方が優先であると思う。</p>
151	<p>まず第一に「AI 技術」と「生成 AI 技術」を誤認させるような書き方は金輪際止めていただきたい。</p> <p>上記 2 つは似ているようで全く違うものだ。</p> <p>「生成 AI 技術」は人工知能などではなく、生成 AI 企業の CEO も明言している通り「データ合成検索技術」である。</p> <p>生成 AI 技術に関しての主な問題として</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI のデータセットに世界中の著作物が使用され、著作権侵害・肖像権侵害等の知的財産権侵害、同一性保持権侵害</li> <li>・生成 AI のデータセットに使用されている児童ポルノデータ、CSAM データ</li> <li>・災害時の偽情報、皇室・議員・著名人・個人等の肖像を使用した性的・詐欺等のディープフェイクによる情報汚染</li> <li>・インターネット検索におけるフェイク概要、生態系のフェイク情報等の情報汚染</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チャット生成 AI による自殺・他殺への幫助</li> <li>・俳優・声優・クリエイターの作品を手軽に無断で生成でき高額販売詐欺等が上げられる</li> </ul> <p>上記問題に関する議論や検討等が行われていてもその数多の問題を解決する糸口も一切見つかっていない現状で、どうやって生成 AI 推進ができればよいか。</p> <p>知的財産推進計画 2025 の 16 ページに【法的ルールと適正な運用＝生成 AI 学習・提供・利用の適正なコントロール＝ライセンス市場の形成・権利者への対価還元】という図が描かれていたが、おとぎ話のような考え方は捨てるべきである。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・法的ルール＝日本政府による罰則を伴った規制案への進展は無し</li> <li>・生成 AI 学習・提供・利用の適正なコントロール＝現在の X 社が提供する SNS にて個人・児童の性的画像がユーザーにより量産されている現状を見れば一目瞭然（日本の官房長官はその問題への言及を避けていたが、イギリスやインド等からは既に強く批判意見が出ている）</li> <li>・ライセンス市場の形成・権利者への対価還元＝全権利者への対価をどのように捻出するのか、その額とは？数兆円に上るのでは？（AI 企業 Anthropic 社は、著作権で保護された書籍やその他の資料の膨大な海賊版を使って自社のモデルをトレーニングしており、15 億ドルという巨額の和解金を支払うことに同意）</li> </ul> <p>理想を語るのは簡単であるが、実現に向けての具体的な進捗が全く見られない時点で無理筋が過ぎる。</p> <p>日本以外の国の動向に目を向け、日本が理想を語るばかりの周回遅れである国であると自覚していただきたい。</p> <p>最低限、罰則を伴った厳格な法規制、生成 AI 企業が保有するデータセットの開示・透明化等に迅速に踏み切らないことには、推進はおろか口だけが達者なその場で足踏みをする国のまま世界から爪弾きにされるだろう。</p>
152	<p>AI 事業者による学習データ等の情報開示や透明性の確保は最重要だと考えます。</p> <p>権利者への対価還元は当然として、学習データに利用されることへの権利者の拒否権も必要だと考えます。</p> <p>「自身が権利を持つデータを生成 AI に利用しないしてほしい」という意思の尊重がされない限り、仮に開発過程で透明性等が確保されていたとしてもその生成 AI 利用者の悪用によりディープフェイク等の人権侵害が横行してしまいますし現状既に横行しています。訴訟リスクを避けるためには大前提として学習方法はオプトアウト方式が必須と考えます。</p> <p>生成 AI 開発企業も利用者も、人権を害さないよう細心の注意を払い、開発企業においては開発することでどのような社会貢献が可能なのか、具体的な目的や利用法をユーザーに提示しつつユーザーにのみ利用時の訴訟リスクを負わせることがないよう、開発企業が制定する利用規約も十分な配慮がなされるべきです。一方にばかり責任を追及する内容の利用規約や契約内容に関してはもう少し国として精査をしていただきたいです。</p> <p>また、現行法では現状考える AI に関する問題を的確に解決できないため、AI—特に生成 AI に特化した新法を人権第一に考え制定するべきです。</p> <p>まず最近 AI と呼べないような代物も安易に AI として扱っているため、そもそもどこから AI と定めるのか、明確な水準を設けてほしいです。</p> <p>人権を害する（恐れのある）開発や利用法に関しては厳罰化し、開発にも利用にも免許制を導入し社会貢献できる人材にのみ限定的な利活用を</p>

	促すべきです。
153	<p>権利者やクリエイターへの対価還元だけではなく、生成 AI の使用に対して罰則付きの法規制を行ってください。対価還元されたとしても自分のデータを使われたくないクリエイターはたくさんいます。勝手に使用することを前提に話を進めないでください。自分自身（写真）や自分が描いたキャラクター（画像）の服を勝手に脱がされてポルノ化されて「お金渡すから許してね」じゃ済みません。</p> <p>また「権利者への対価還元の機会が得られないことや、AI 事業者による情報開◆が進んでいないことにより、AI 利◆者側として訴訟リスクがあり、利活◆を躊躇するといった影響が◆じている。」とありますが、訴訟リスクがあるようなものを法規制も無しに使おうとしないでください。それから、対価還元や情報開示が進んでいないから訴訟リスクがあるわけではなく、勝手に使われたくないものを勝手に使われているから訴訟リスクがあるのです。</p> <p>「◆成 AI の利活◆は海外と◆較して進んでいない。」ともありますが、海外は利活用以上に規制が進んでいます。規制も何もない日本と比較するのはおかしいと思います。</p>
154	<p>現状の生成 AI のあり方に疑問があります</p> <p>無断学習されたものを自由に使い著作権や人権侵害とでもたくさん起きてます、音楽や文章イラストなどもそうですが、ここ最近は特に映像なんかで見分けがつかないほどになりまたあの手この手で本物に見せかけようとする者がみられています</p> <p>ディープフェイクはすぐさま規制が必要だと思います</p> <p>ポルノなどデータのなかにそういったものが入っており写真を脱がせたり等がかなり悪質です</p> <p>児童などの含まれて児童ポルノみたいなものです</p> <p>規制と制限と、罰則を設けてほしいです</p> <p>また誰にでも手にすることが出来るのではなくライセンスのようにしてほしいです</p> <p>データが承認あるもので構築されていたならここまで問題になってなかったと思いますが適切な対応、対策をお願いします</p>
155	<p>現状において生成 AI コンテンツが開発・学習目的以上の商業的コンテンツとして利用されていることは明白であり、著者は著作権のもと、市場と競合するコンテンツを生成するモデルに対し学習の拒否権を持つべきであり、学習元のデータについての透明化を AI 生成モデルに義務付けるべきと考える。</p> <p>また、本人の許諾なしに AI で改変された写真などのデータは当人のものでない証明が極めて難しく、これらの画像がインターネット上に公開されることは非常に悪質な人権侵害であり、基本的人権、社会的/経済的な利益に影響を与える AI 生成コンテンツをリスクととらえ罰則規定を設けることが急務である。</p> <p>AI 生成画像によるディープフェイクが災害時に混乱を招き、また自然物または歴史的参考資料が AI 生成画像により汚染されている現状を鑑みるに AI システムにより生成されたすべてのコンテンツは明確かつ視覚的に AI 生成であると開示することを義務付けるべきである。</p>

	EU 内ではすでに欧州 (EU) AI 規制法が成立・発効しており、日本国内でも早急な法律の制定が必要と考えられる。
156	<p>知的財産の保護を目指すのは良いです。</p> <p>適切に守られるという安心は人材流出への歯止めに繋がり国内に優秀な人材を確保することにも繋がると思います。</p> <p>透明性確保に関しては知的財産権に限らず AI ガバナンス全般にわたる課題というのはとても賛同できます。</p> <p>ただし、これの解決法が AI に開示させる方法のようなやり方の場合は適切な透明性の確保の信頼性に疑問が生まれるので反対いたします。</p> <p>AI の透明性は、用いたデータの透明性です。確実にすべて明らかにしてもらわなければ困ります。</p> <p>ただこの資料全体に関わる事ですが、AI を利用することを前提とするのは疑問です。利用しないための選択肢も必要だと考えます</p> <p>仮に AI を利用する時代が来るとしても必要となるのは人間として基礎となる能力や技術であって、AI の利用法など AI 利用を前提としたものではないと思います。100%の利用率などは依存していることと変わらないので指標にすべきことではないと考えます。万が一 AI が使えなくなった時に共倒れになる可能性がありますので、使わない選択肢や、使わない教育なども考えておくべきだと思います。</p>
157	<p>前提として現状の生成 AI と他 AI を同列に語るべきではありません。生成 AI (文字、画像問わず) は AI ではなくただの検索合成アプリといえます。有名 IP キャラクターをそのまま生成していることから明らかです。</p> <p>AI を推進しつつ生成 AI とよばれる合成アプリを規制することは両立可能です。</p> <p>現在はほぼすべての生成 AI は許諾のないデータを無断で収集保存しいわゆる AI 学習をさせることで成り立っています。</p> <p>その中には個人情報や有料コンテンツの無断転載サイト、海賊版、児童ポルノなど不正な手段で入手したデータや現行法でも違法性のあるデータが何十億と入っています。</p> <p>このことは生成 AI 企業が認めていて、海外ではディズニーやワーナーブラザーズ・ディスカバリーなど大手の企業から訴訟が起きています。</p> <p>そのような不正なデータからなる合成アプリなので、どのようなものを生成しても世界中の何かしらの権利を侵害することになります。世界中の無数のデータから合成しているので依拠性があるか無いかの判断など現実的ではありません。</p> <p>現に、生成した画像が誰かの著作物、もしくは実在の人物そのものが生成されているというパターンも数多く確認されています。</p> <p>フィギュア化などの生成 AI でもバンダイのロゴが生成物としてそのままできてしまっている事例もあります。</p> <p>画像を複製して合成して出力しているだけなのでそのようなことが起きています。人間の学習とは全くの別物です。</p> <p>故に、必ず権利侵害になるアプリのために使うことすらできない、というのが現状の生成 AI の抱える大きな問題点だといえます。</p> <p>そのような問題点や構造を知らない、もしくは権利侵害を無視できるほどモラルの低い人間が生成 AI をこぞって使用しているため、現在主流 SNS の X では生成 AI による嫌がらせや性的ディープフェイク、金銭トラブルなどが横行しております。</p> <p>実在の人物の写真の服を脱がしたり、イラストレーターの健全なイラストを改変し性的なイラストに変換するなど、人権侵害や嫌がらせのために作られたアプリになっています。イラストに関していえば、知らない人が見ればそのイラストレーターが性的なイラストを描いたようにみえるので、名誉棄損や営業妨害にもなりえます。性的な二次創作を禁止しているコンテンツの二次創作イラストを性的なイラストへ AI 改変しその作家への風評被害になっている例もあります。</p> <p>また、イラスト依頼では表情差分 (同じイラストの笑ってる顔と怒ってる顔などの少しの違いのあるイラスト) やポーズ違い、服装違いなどを</p>

依頼内容に含め、その分の金額を追加する場合があります。もし依頼者側が AI により簡単に合法でそれらの差分を作ることができてしまったら明らかに著作権者の利益を不当に害することになっています。

そのような AI により改変した性的なイラストを販売したり支援を募ったりして利益を得ている場合も数多くあります。

手描きクリエイターが、「AI を使用しているのではないか」という疑念をかけられることも多々みられ、生成 AI 存在自体が営業妨害になっていることもあります。AI 生成物をトレースし手描きと偽る、もしくは生成物そのものを AI 表記せずに手描きと偽り販売、支援を受けている詐欺事件も多発しております。

ウォーターマークやサインを消すことも容易に行われています。

X にはワンボタンで手軽に生成 AI による画像編集機能が搭載されています。それにより被害が拡大し、一件一件訴訟を起こすなど不可能です。現実的ではありません。そのため、刑法による規制や厳罰化が必要です。

これらの非人道的な行為はたとえネットや公衆へ送信していなくても人権侵害になりえます。ネットに送信しなくても、内内で見せ合ったり、販売したりなどが行われています。未成年によるクラスメイトの性的ディープフェイクなども手軽にできてしまいます。写真やイラストを改変されてもばれなければいい、などということが許されると思えません。その改変された画像を見た第三者は画像の人は性的な格好を写真でとっていい人だ、などと思ってしまい、さらなる名誉棄損や本人への性被害にもつながる恐れがあります。

これらの悪行は全て、簡単に誰でもできてしまう手軽性が原因の一つになっています。今まであったコラージュとは全く違います。

これらの問題を解決するために最も簡単で効果的なことは

- 1 AI の無許諾無断学習、利用、収集、複製、保存などを刑法により一括禁止にしオプトイン方式を採用すること（権利者が許諾したデータのみをデータセットに組みこむ）
- 2 データセットの透明性の確保、プロンプトの開示義務化、AI 生成物の明確な AI 表記の義務化
- 3 生成 AI の使用を免許制にすること

これらをです

前任のデジタル大臣の方がオプトインについて説明していましたが、言葉の意味を理解せず、間違った情報を市民に与えていたようですので、正しい情報に訂正して民間に広めていただきたいです。

現在の生成 AI は簡単に誰でも使えるものになっているため、オプトアウト方式だと著作権者側が対応しきれない、もしくは負担が大きく、現行法で対応できる範囲を逸脱しています。

技術開発の方々には不正なデータに頼らずに AI を開発していただくことで、世界中から多大な信頼を得ることができます。

どちらにとっても利しかないはずで

データセット透明性の確保や開示が負担になるためにできないとおっしゃる AI 開発の方々がいらっしゃいますが、著作権者側も AI の不正なデータ利用や改変、詐欺詐称なりすまし行為、ディープフェイクをされないように様々な対応をして多大なる負担になっています。それは本来の

	<p>創作活動や業務への妨害ともいえるほどの負担です。</p> <p>技術発展のためを名目に世界中の権利を侵害し、創作者側にだけ負担をしいて搾取し、著作権者の利益を不当に害している現状では今後日本のコンテンツ産業や IP 文化が廃れてしまいます。生成 AI は創作ではありません。その性質上低品質のコピー品が市場を埋め尽くし、良質なクリエイターの作品が埋もれてしまいます。現にイラスト、小説投稿サイトや販売サイトでは低品質の AI 生成品の膨大な投稿数により、投稿制限をしているところばかりです。手作りによる良質なクリエイターが埋もれ、利益を害しているとも言えます。</p> <p>著作権者への利益分配も現実的とは言えません。本来著作物への利益、対価は著作権者側が決めることのはずです。</p> <p>生成 AI は世界中の不正データを利用しているため、誰が誰にいくら利益を分配すると決めるのか不明瞭です。</p> <p>しかしオプトイン方式なら利益の分配も可能といえます。現にオプトイン方式で利益を分配する形で開発している国産生成 AI があります。これならば誰の権利も侵害しない、真にクリーンな AI 開発が可能といえます。</p> <p>今海外から遅れをとっているのは AI 開発ではなく、AI に対しての法整備です。</p> <p>主流となっている海外の生成 AI は世界中の人権を無視した悪用や盗用前提で開発されているため、技術が高いように見えるだけで、海外では AISlop(ゴミ)が流行語になるほど不評を得ています。企業が生成 AI を使っただけで大炎上しています。</p> <p>AI を推進するにはまず、正しい法整備とクリーンなデータセットがなければ繁栄も利益も生まれず、反発を生み、信頼感を失うだけです。電気や水などの資源消費の問題もあります。日本の開発者は優秀なはずですので不正なデータに頼らずとも AI を開発できます。日本のコンテンツ産業と正しい AI の推進のためにもよろしくお願いします。</p>
158	<p>生成 AI の普及による創作者の著作権侵害、被写体の肖像権侵害、ディープフェイク問題、デマや情報操作、詐欺等犯罪への誘導、等の予測される事態に懸念があります。</p> <p>この問題に対し本計画書概要 4p にて『「法』『技術』『契約』の各手段を組み合わせた取り組み』を進めていくとあります。</p> <p>こうした取り組みは今後起こりうる事例にケースバイケースで対処していくために必要なものと思われます。</p> <p>既に現時点 X などの SNS において生成 AI 被害と呼ぶべき問題は各方面で相当数起きており、国としての指針は早急に求められるところであり</p> <p>ます。</p> <p>クールジャパン戦略として日本のコンテンツ市場を活性化させるという目的のためにもこれは急務であります。</p> <p>つまりクリエイターの創作と競合する生成物を人間より速く安価に作成する AI の存在はクリエイターの創造に対するモチベーションを確実に</p> <p>圧迫しているからです。</p> <p>これを軽視し放置すれば今後クリエイター人材は減り、コンテンツの品質の低下を招くことが予想されます。</p> <p>また、その問題は生成 AI で補完することは不可能でしょう。</p> <p>生成 AI は現代の新技术ではありますが、技術という範疇に収まるものではありません。</p>

	<p>本計画書では AI 利用発明の発明者の定義問題について触れられていますが、それ以外にも「生成 AI に出力させた生成物は誰の著作物か」「生成 AI が他者の権利を侵害した時にその責任は誰が負うのか」といった「AI の普及によって初めて生じた権利問題」が多数存在します。生成 AI が単なる技術なら、全ての権利も義務も責任もその技術の利用者で問題ないはずです。</p> <p>中国の中央サイバー空間管理委員会（CAC）が、擬人化 AI を対象とした規制案を出したというニュースを読みました。以下のような内容でした。</p> <p>AI は自分が AI であることを明確に示す必要がある。          ユーザーが会話履歴を削除できるようにしなければならない。          ユーザーの同意なしにそのデータを学習に使うことを禁止。</p> <p>このような「AI 時代のロボット三原則」とでもいうべき基本ルールが必要ではないでしょうか          AI に人格はありませんが「AI 人格」を仮定し「AI がしてはならないこと」を定める必要があるのではないのでしょうか。（犯罪教唆、人間の権利侵害など）          そしてこれらを守れない AI の開発及び流通を禁止する。</p> <p>こうした「人類の AI 利用の基本ルール」を定めた上で現状無法地帯、野放しになっている生成 AI ツール市場を再編すべきではないでしょうか。</p>
159	<p>生成 AI が起こしている多くの著作権侵害、ユーザーによる悪質な嫌がらせに対する実効措置と著作権者への救済、何より、未管理著作物裁定制度などという人権侵害制度の撤回をお願いします。</p> <p>著作物は作者のものであり、これは基本的人権に紐づけられたものであります。それを国が蔑ろにしても良い、というのは余りに傲慢な制度だと考えています。</p> <p>国民あっての国であり、ましてや資本家や企業のための国であっていいものであるとは思いません。</p> <p>「連絡つかなかったから勝手に国が代行してあげるね」という余りに傲慢な態度に正直怒りが隠せません。</p> <p>この制度を考えた人は世界人権宣言の条項、ベルヌ条約についてあまりに不勉強なのではないでしょうか？改めてこの制度に対し、異議を申し立てる所存であります。</p> <p>昨今あまりに倫理や道德規範を無視した動きが国内外を問わず政府関係者に散見されます。</p> <p>市井の人間が懸念を示している、ということを実際に考えていただきたく、この度筆を執らせていただきました。</p> <p>生成 AI が抱える倫理的な問題や多くの問題を解決すべき、その上で国民の権利を守ることがまず国としてやらねばならないことなのではないでしょうか？</p>

	<p>現状を約3年放置した政府の責任は余りに重い、ということをご自覚いただきたく思います。</p> <p>著作権は、人権は、今国を動かしている方々が考えるものより重いものである。それを理解されていますでしょうか？</p> <p>すべての人間が有する権利に対し、それを国が軽んじてよいものでしょうか？</p> <p>国産のAIを作るのなら徹底的に権利回りをクリーンにすべきであるし、「権利者から正当に許諾を得たものだけ」をデータとして使うべきであると考えます。</p> <p>また健全な発展を真剣に考えるのであるなら、きっちり筋は通すべきであると考えます。</p>
160	<p>「海賊版コンテンツの利用などの訴訟リスクからAIの利活用を躊躇うことなどの影響について、開示や認証などの形で透明性の確保を促す必要がある」という部分についての意見である。</p> <p>令和6年8月の文化庁の資料「AIと著作権II」にも、サイトからのデータの収集を海賊版の掲載を知らずに行うことは控えるべきであると書かれている。</p> <p>META、OpenAIなどがLibrary Genesisという海賊版サイトを使っていたという話の通り、現在の生成AIは各種コンテンツの海賊版がなくては成り立たないものとなっている。</p> <p>これらを改善しないままAI生成アプリを社会に導入することは、海賊版サイトに「AI企業が本来金銭を払わなければ手に入れないデータを提供する」という役割が存在することを認めることと同じであるため、経済の形として適切ではないと考える。</p> <p>「海賊版は本来存在するべきではない」という知的財産分野の常識を捨て海賊版の利用を前提に成立するものを認められるかを社会に問い、適切にAIの普及を推進するために、「AI事業者による開示や認証など、透明性の確保を促す仕組み」を作ることには賛成である。</p> <p>個人情報についても同様に、流出した個人情報を用いることの是非を社会に問い、AI活用を推進するためにデータの透明性確保を促す案には賛成である。</p>
161	<p>昨今の日本のコンテンツを利用する方向性を見ているのですが、もっとしっかり情報やコンテンツを保護しないとただただ流出して何も残らないと思います。</p> <p>soraなどのAIサービスに海外にどんどん日本のコンテンツが無料で使われているのになぜ保護しようとしませんか？理解に苦しみます。</p>
162	<p>生成系AIにおける最も重要な部分である学習データ、この点に対しての問題(基盤モデル時点での海賊版や無断転載、CSAMなどが学習データに含まれている点)がいまだに改善されていません。</p> <p>なので、まずは大元の基盤データから、権利者に許諾を得てから学習データに利用するオプトイン制と、権利者の状況に合わせて任意に学習データから外せるオプトアウト制を導入し、許諾を得られないものは使用しない事を徹底するべきです。</p> <p>そしてこれを守らない企業と、生成AIを悪用した個人へ遡及性のある新たな法規制による罰則をきちんと設けるべきです。</p>
163	<p>「AI事業者による適切な開◆対応を促すことが重要」との部分は賛成です。</p> <p>生成AIを開発するデータセットの開示は、努力義務ではなく、必須とすべきです。</p> <p>開示できない違法性のあるデータセットの構築、使用した生成AI開発には厳しい罰則を設けるべきです。</p>

164	<p>「対価を還元すれば使っていい」という流れはどうあっても使ってほしくない場合や、あるいは写真の写り込みや第三者が無断で許可したものに対して拒否することが難しいです（データセットが不透明なため）</p> <p>まずオプトイン方式であることが大前提であることと、データセットの透明化を望みますが、特に最近のディープフェイクや環境への問題・他半導体製品への素材供給不足等を鑑みると生成 AI に関しては人権面でも経済面でももはや破綻した技術だと考えます。</p>
165	<p>21P</p> <p>KPI の「日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める。」については現段階では不可能かと思います。</p> <p>日本企業においても使用しているのは OpenAI か Google などの生成 AI だと思われませんが、中身のデータの所在（クローリングして集めてきたデータのブラックボックス化）について明白に不適切な著作権侵害をしていないデータと言えるものが排除されない限りは利用をしたいと考える企業が増えていかないものと考えます。</p> <p>加えて、現段階の生成において生成された内容にハルシネーションが起きてることも考えると、全て人間の確認作業が必要となります。（誤情報、情報漏洩等も含め）</p>
166	<p>日本のコンテンツ産業の更なる発展を目指すのであれば、日本のコンテンツが無断に利用されないよう保護する必要がある。著作物を生成 AI の機械学習に無断で利用する事を容認しては、それにより日本の著作物の価値や技術を他国に奪われてしまっても反対する事さえ出来ない。海外の生成 AI で日本の著作物が出力されて無断でその価値を利用されても日本政府が反対できないのは、日本政府自体が生成 AI への著作物の無断利用を容認しているからだろう。コンテンツ（著作物）産業が強く、更なる発展が期待出来る日本がコンテンツ（著作物）の無断利用を容認するのは悪手である。日本の短所となっている AI 産業を発展させるために長所であるコンテンツ（著作物）を犠牲にするのは、一万円を消費して 10 ドルを得ようとするようなものだ。世界に誇れるコンテンツ（著作物）およびそのクリエイターを有する事が強みの日本は、生成 AI への著作物の無断利用を認めず、正当な対価を支払って許諾を得て利用しなくてはならない事を世界に訴えるべきである。クリエイター（著作権者）から許諾を得たデータで作った、「権利的にクリーンな生成 AI」を作り、売り出す事こそ日本の取るべき、他国より有利な生成 AI 産業の道であろう。</p>
167	<p>現在ある生成 AI は全て基盤データに他者の知財を無断学習した物を使用しているため違法と考えます。著作権法を改悪して現状は適法にしてしまった事は失敗だったと思います。学習データを同意を得た物のみにした生成 AI でなければ使用できないようにした方が長い目で見た時に真の生成 AI の発展が見込めると思います。また、X の Grok などは他者の写真なども勝手に改変できる機能をつけて、性的ディープフェイクが蔓延しています。このような被害を防ぐためにも、生成 AI の使用は厳しい条件と悪用できない法整備が必須と考えます。Grok に限らず、日本は生成 AI の使用に罰則などが無いため海外から知財を好き放題に使われてしまっています。生成 AI によって寧ろ日本の知財の価値が毀損されてしまっています。早期の法整備を希望します。</p>
168	<p>AI 開発の透明性確保について、現状の生成 AI は開発に流用できないと考える。これはミツアを除いた現状存在する生成 AI のデータセットが、知的財産権や人権を無視したデータを無数に保持しているためである。単純所持禁止の児童ポルノでさえデータセットに含まれているという報道もあり、透明性は甚だ疑わしい。日本固有の、知的財産を含むデータをいちから収集したクリーンなデータセットを作るのが、AI 開発の透明性確保にもっとも適切であり、また海外のクリーンでない生成 AI との競争で唯一生き残れる道だと考える。その際当然ながら、データはオプ</p>

	<p>トイン制にすべきである。知的財産の成立には莫大な時間や労力が必要とされるが、それらが無断利用され拡散されるのは、現代においては一瞬である。これでは知的財産を生み出す土壌が育たず、文化の発展はおろか保全もできなくなる。権利を認められない知的財産がどうなるかは、現状の生成 AI が無法状態において利用され、市場における創作物の競合、詐欺やポルノを含むディープフェイク問題となっている様相からも明らかである。AI の利活用を推進するには、まずこうしたクリーンな生成 AI を作る場所からである。また、知的財産権の適切な保護について、データに人間の作成した既存物を求める生成 AI よりも、ゼロからイチを生み出す人間による知的財産の権利を上位に据えるべきである。知的財産などのデータなしに生成 AI が何かを生成することは不可能なのだから、この順番を間違えてはいけない。知的財産権が最優先にされなければ、知的活動分野の土壌や後進が育つことはない。とくに裾野を広く持ってこそ成り立つ分野であるため、この権利を軽視すべきではなく、その周知も必要であるかと考える。</p>
169	<p>クリエイターにはテキスト・データマイニングへの作品利用を留保 / 拒否する権利が与えられるべきであり、商業利用においては当然として所謂「市場の希釈化」または「市場競合」が起こる場合、著作権者の許諾と公正な報酬が必要である。 AI, 特に生成 AI を市場など公の場に活用する向きを見せる前に、まずその前提を熟慮すべきである。</p>
170	<p>&gt; AI 事業者による適切な開示対応を促す これが確実に必要です。 ディープフェイクによる性加害が大きな問題になっていますが、なぜ裸の画像を出力できるかといえばポルノ画像や CSAM など犯罪に使われた画像を学習しているからです。 学習データは全て明らかにして著作権者や犯罪被害者に通知されるべきです。 それと同時にディープフェイクを取り締まるべきです。 ディープフェイク被害の甚大な国の中で日本だけがこれを放置しています。 こんな後手後手の対応で国際社会をリードとか生産性向上で少子化対策とか、現実が見えていないと言わざるを得ません。 また、現在生成 AI イラストが酷い破綻なく出力できるのは五十億点以上のイラストを無断学習しているからです。 許可の取れた画像だけで国産生成 AI を作ったとしても数が足りず使い物にならないでしょう。 生成 AI のクリーンな活用などそもそも絵に描いた餅なので手を引くべきです。 私も無断転載サイトに著作物を無断転載されており大変困っています。これを AI 学習に使わせない、まずは被害の防止、そのために現行の著作権踏み倒し AI を使う人にペナルティを課すべきです。はじめに AI はラベル付けして僭称できないようにすべき。</p>
171	<p>本文 p.6 では、創造活動での AI 活用推進の課題として『クリエイター・権利者の懸念、発明創作等の知財制度・運用上の考え方の明確化、生成 AI の利用に慎重な傾向』と上げています。 一方で、p.17 から生成 AI 事業者に対し『透明性の確保を促す仕組みの検討をする必要がある』と触れられています。  本文にも言及されています通り、クリエイター・権利者が生成 AI の利用を避けているのは現状の生成 AI が開発段階で犯罪由来のデータ(児童性被害が前提であったり、著作権/肖像権を無視して収集されたもの)が利用されている為に自らが「権利侵害の加害者」になるリスクがあるこ</p>

とが大きな要因です。  
キャリアを失うかどうかという危機意識が働いています。

プロのクリエイターは権利問題を起こすと取引関係のある事業者にまで信用問題が及び、プロジェクトの中止や製品の回収などで多大な損害が各所に生まれます。そのため、一度権利問題で名が知れると、それまでの実績と関係なく「権利問題リスクのあるクリエイター」として避けられ、仕事を失う可能性が高いのです。

つまり、「生成 AI の権利問題」が根本から解決しない限りは「使うという選択肢を持つこと」さえ無いということです。

「確度の高い法的安全性」と求めているのです。守らなかった際の罰則のない『透明性の確保を促す仕組み』では「本当に生成 AI 開発事業者は、権利侵害データを利用していないのだろうか？」という不安を払拭できないでしょう。

現状でも生成 AI 開発事業者は「勝手に知財を利用した挙句、訴訟されて敗訴するまで言葉だけ「対処します」と宣言して放置しつづける」という順法意識の感じられない行動を繰り返しています。

億単位の粉飾決算をしていた生成 AI 事業者が検挙された例もいくつかありましたね。

「バレなければいい、訴訟されなければいい」という相手を制御するには、「すぐにバレる」「バレて裁判で負けたら、違法行為で利益を得ても罰金・損害賠償で破滅する」という損得勘定に訴えるしかありません。

また、生成 AI データセットに取り込まれてしまうという権利侵害は、「恒久的」かつ「大量生産的」という点で人間同士の権利侵害とは質が違います。

現実として、AI がよく出す作風は「AI っぽい大量生産品」と感じるようになったはずですが、世界的に評価されてきた日本アニメ映画の巨匠の作風でさえ、陳腐化されます。生成 AI 広告に詐欺的なものが多い影響で、「詐欺」というイメージ属性がついてしまう場合も多くあります。データ元の作家が、どれだけ時間をかけて価値を築いた知財であっても、恒久的に価値が落とされ、棄損されてしまうのです。

作家は手になじんだ作風を変えることはできませんし、最悪、作家のキャリアは終焉を迎えてしまいます。

ですので、単発の権利侵害として立件するのではなく、「恒久的な利益の阻害」として新たに解釈し、法整備する方が合理的でしょう。

不良な生成 AI 開発事業者は業績が不振でも、政府から公金を受け取っていたり、「将来性」の喧伝によって莫大な投資や取引を成立させている場合が多くあります。他人の知財を無断で使ってそのような利益を享受しているわけですから、罰金・賠償金額の検討に当たっては、そちらの額面も大いに参考にされるのがよろしいかと存じます。

	<p>うまく機能すれば、良質な知財を多く抱える日本企業や個人にとっても、また罰金を徴収する日本国にとっても良い財源になると存じます。</p>
172	<p>まず「AI に知的財産を使用させたくないケースある」という認識が抜け落ちているため、たとえ額面上は対価として正当だとしても権利保持者の意思を無視した運営をさせたものが果たしてクリーンなのかという疑問がある。例えば 2026 年から運用が開始される『未管理著作物裁定制度』でも、未だ「連絡が取れない著作権保持者の意思を本当に反映させている制度なのか？（傷病・国外在住などで連絡自体が取れない期間は考慮されているのか？、権利保持者以外が無断転載したものを権利保持者と判断されて不正に対価を得る可能性はないのか？その場合の使用中止の権限や各方面の補償や罰則などは整備されているのか？）」などが十分に議論されていないが、その制度で適正だと判断された知的財産が使用されたものはどうするのかなど、基幹となる制度に問題があるのに利用することばかりを考えて先行するのは、国民の権利を侵害する行為ではないのか。</p>
173	<p>2025 年、AI と知的財産権というテーマにおいては、画像・動画生成分野を中心として、生成 AI の出力物による著作権侵害リスクが大きく顕在化したことが一つの大きなトピックであると考えます。昨年リリースされた画像・動画生成 AI においては、特別な追加学習を経ずとも国内 IP を含む画像・動画が容易に出力されること、また作品名でのフィルタが掛かった後も入力内容次第でフィルタリングされた既存作品と内容が近似する画像・動画が出力されることが問題となりました。</p> <p>また、文章分野においては新聞記事を中心に同様の問題が起きているのが現状であるといえます。</p> <p>現在は行政としては著作権法 30 条 4 のもと生成系 AI への学習は広い範囲で合法となるものと整理されているものと存じますが、今後については見直しを要するものと考えます。</p> <p>著作権法については、文化の発展のため、「著作者の権利を認めること」、そして「その権利を制限すること」の両輪のバランスを取ることが重要なものと承知しています。</p> <p>ここで、前者について趣旨を確認すると、要約すると以下の一文となろうかと存じます： 『簡単にコピーができるからといって、他人に勝手に使われた場合、著作者は創作する意欲がなくなります。』（文化庁   著作権 Q&amp;A <a href="https://saiteiseido.bunka.go.jp/chosakuken_qa/">https://saiteiseido.bunka.go.jp/chosakuken_qa/</a> より引用）</p> <p>引用した同じ項目内にある、権利が強すぎ利用を許さない方向に振れすぎること文化の発展を阻害する、という内容に大きな異論はないですが、しかし他方で、著作者が創作する意欲を失うほどに権利制限を強化することもまた文化の発展を阻害するものである、という点、異論は出ないものと思っております。</p> <p>著作権法平成 30 年改正の趣旨として、「著作物の市場に大きな影響を与えないものについて個々の許諾を不要とすること」が掲げられていたものと承知しています。</p> <p>（文化庁著作権課、デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方 問 3</p>

	<p><a href="https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf">https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf</a> )</p> <p>文化審議会の「AI と著作権に関する考え方について」においては、著作権法 30 条 4 の文理上、「享受」の対象について、同条で「当該著作物」と規定していることを理由として、権利制限規定の対象となった著作物以外の著作物、たとえば生成 AI の生成する著作物に対する享受目的の有無が問題となるものではないと整理しています (p19, 注 21) が、上記趣旨に照らし疑問が残るところです。</p> <p>たとえば生成 AI の生成する著作物を享受せしめることで原著作物の利用市場に大きく影響を及ぼすような態様での生成 AI の提供は平成 30 年改正の趣旨を逸脱するものであると考えられますし、解釈論的な対応が困難であれば立法による対処が望ましいものであると考えます。(現行法下のガイドラインではなく知的財産推進計画という場にありますので、法改正の検討まで踏み込んだ検討は可能と存じます)</p> <p>原著作物の利用市場に大きく影響を及ぼすような態様で利用せしめるための AI モデルの作成については、利益を害さないと整理しがたいほか、創作する意欲にも大きく影響を及ぼすものではないでしょうか。</p> <p>また、固有名詞を含まないプロンプトで既存作品のシーンと酷似した内容が出力される事例からは、生成 AI による文化の発展は前年の知的財産推進計画策定時の想定より限定的なものであるのではないかという疑いも生じるところです。</p> <p>これらを踏まえ、権利制限の対象とせず、許諾の下での利用という形をとる形に立ち戻るのが著作権法の本旨に沿うのではないのでしょうか。</p> <p>なお、一度学習の対象として読み込まれたものを生成系 AI から取り除くことが困難であることが知られています。</p> <p>これを踏まえ、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・権利者に許諾を求める必要がある場合、真の権利者であるかの確認が十分に行われる必要があることが課題であること</li> <li>・著作権者が利用を停止させることができることが織り込まれた未管理著作物裁定制度による裁定は、生成系 AI への利用を目的としたものについては、現行法下における現在の文化審議会による整理からも問題となりえる態様のものがあることに照らし、可能な限り避けられるべきことを付言します。</li> </ul>
174	<p>生成 AI 用の機械学習に対して対価還元・拒否権のない現状は、公正・公平な状態であるとは思えない。正直エンジニアの私としては、自らの仕事がクリエイターの成果を奪い、社会に混乱(ディープフェイク等)をもたらす手伝いをしているように感じる。人の手によって作られた成果物を保護、そして機械学習への拒否権を与えるべきだと考える。一刻も早く現状の生成 AI に規制を入れるべきであり、自分の半導体製造装置エンジニアとしての仕事が公正・公平な社会を作る役割であると思わせるような政策をしてほしい。</p>
175	<p>これまで AI 開発に関しては「海外から遅れている」ことを最重要懸念事項として、その解消を目指すべく多額の投資がされており、何においても開発、推進が優先されているように感じるが、特に生成 AI のジャンルにおいて開発ありきで事が進められており、その根幹となるデータを作り出している作り手への配慮があまりにも欠如しているように感じられる。実際に、創作現場においては生成 AI が利用された創作物は忌避されており、これまで多くのクリエイターが懸念を示していた著作権者を守る法整備がされていないことで発生する嫌がらせや虚偽の情報蔓延する事態が現実のものとなり、SNS の X における Grok を始めとした多くのインターネット上で問題となっている。</p>

	<p>事前にクリエイターに許諾を取るオプトイン形式を取らず、開発を進めた結果、AI に対するイメージが最低となり、議論よりも嫌がらせや自己主張が目立つ事態となったのは、クリエイターに対する配慮が一切なく、数々の警鐘を無視した結果に過ぎず、現状を打破するには法整備を現代に即したものにし、これらの問題に対する罰則を強化、流布することで、AI に対するイメージを少しでも上昇させることが求められていると感じる。</p> <p>AI を利用したことを認めさせる方法を模索するのではなく、AI そのもののイメージを回復することから始めて頂きたい。</p>
176	<p>&lt;生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt;の中で声と肖像権の保護について書かれていますが、イラストや漫画の保護についても考えていただきたく存じます。X (旧 Twitter) の AI 「Grok」によるイラストの改変被害なども多く報告されています。プラットフォームへの賠償や著作権侵害の罰則などをもう一度ご検討頂き、一日も早く法律の改正を希望します。</p>
177	<p>AI 時代に適応した新たな法整備を求めます。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」において、法、技術、契約の各手段を適切に組み合わせることで、「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、とされています。</p> <p>方針そのものに異論はありませんが、現状ではクリエイターをはじめとした AI にとって学習する価値のあるデータを作成する者（データ作成者）にとって、厳しすぎる環境になっています。</p> <p>法については、「AI 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」において、現行の関係法により「労力」や「作風」（アイデア）それ自体を保護することは困難であるとの整理がされていますが、それは現行法が手段として適さないというだけで、保護の必要性そのものに具体的な議論もなく許諾不要の利用を前提に推進一辺倒な現状はおかしいと思います。</p> <p>アイデアを形を持った作品として成立させるためには、大抵の場合、時間的・金銭的成本をかけて身に付けた技術が必要となります。AI によって作品が”学習”され、費やしたコストの回収や、報酬や達成感といった対価を得ることが困難になれば、誰も作品を公に発表しなくなるだけでなく、そもそもそういった技術を身に付けようと考えなくなるのではないのでしょうか。</p> <p>これは、作品の制作過程で AI を使用する・しないに関係なく生じる問題であると考えます。</p> <p>そうなれば、著作権の目的である創作の促進も達成されないのではないのでしょうか。</p> <p>他者の費やしたコストにフリーライドして競合する AI を作成することが公正な利用であるとも思えません。</p> <p>創作のサイクルが成立しなくなることは、将来の AI の学習素材確保の面からみても悪影響となり、AI の健全な成長は遠のくと思います。</p> <p>個人的には、データ作成者の許諾なく広範に学習できることそのものに、全面的に反対する考えではありません。</p> <p>私は、インターネット上で、裏付けの取れた正確な情報や価値のある情報は有料非公開となり、逆に無料の不正確な情報やデマといったものが</p>

	<p>相対的に広がりやすくなることで、アクセスできる情報に格差が生じるという問題が、AI にも反映され、AI の回答が極端に偏るなどの影響が出ることを懸念しています。</p> <p>しかし、現状の無秩序な学習について賛成するものではなく、むしろ逆効果であると考えています。</p> <p>AI の学習が原因でコストの回収や対価の獲得が困難になれば、それを回避するために、価値あるデータはますます隠されるようになります。公に発表すること自体を諦める、限定されたアクセスのみ許可される、学習阻害フィルターをかけられる、学習に適さない形（低解像度画像など）でのみ公開される、などといった対策がされれば、純粋な消費者の享受機会が損なわれるだけでなく、AI の将来の学習素材確保の観点からも問題が生じると思います。</p> <p>AI の健全な成長のためにも、創作のサイクルを乱さないように、最大限の配慮をすべきと考えます。</p> <p>私は、自身の作品、例えばレモンを描いた絵を、AI がレモンを正しく認識するための、「油絵風」や「ゴッホ風」のようなレモンの表現バリエーションの一つとして学習され、画像認識技術として、検索性の向上や事故防止などの公共の利益に繋がることには反対はしません。</p> <p>しかし、上記のような作品を利用して AI が画像を作成したり、そのような機能の性能向上に使用することは許可できません。それは、長年かけて身に付けた個人の技術を無断で利用することであり、端的に言って搾取であると考えているからです。</p> <p>データ作成者は情報の価値が劇的に向上した時代において重要な役割を担う存在です。</p> <p>AI 時代においても、データ作成者が立派なプレイヤーであることが認められ、エコシステムや対価還元のサイクルから除外されないよう、適切な保護がされることを望みます。</p>
178	<p>AI 利用ばかり押し進めようとしているだけに感じます。クリエイター、創作者には AI は全く不要だと思います。権利侵害の無い人権の守られた状態を作ってからでないと、利用をすることは避けるべきことです。訴訟リスクがあると認識しているのであれば何が問題なのか利用しようとする前にどういうものを理解して欲しいです。海外と比較して遅れをとることを危惧するよりも、国民の権利を守ることを考えてください。そしていつも資料が読みづらくまとまりも悪く意見が出しづらいです。もっと読みやすく意見を出しやすく工夫してください。</p>
179	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 現行の生成 AI は違法な無断収集データが使用されており、世界中のクリエイター産業と購買者から激しく拒否されています。</li> <li>・ 生成 AI を使用して他人の知的財産・創作物・写真を他人が改ざんした場合などの法による厳しい規制や罰則がまず先です。</li> <li>・ 生成 AI より先に、一般大衆に対し、知的財産・著作権は法律で守られており罰則があること、他人の写真や創作物を改ざんしたり無断使用してはならない事、法に触れる事を強く啓蒙してください。</li> <li>・ 現行の生成 AI、生成 AI の野放し、生成 AI を公的機関が不自然に導入する事はクリエイターやクリエイター予備軍に対しての妨害行為であ</li> </ul>

	<p>り、国益や文化創造・コンテンツ作成・発表の妨げにしかありません。</p> <p>・現行の生成 AI が抱えるリスク・無断データセット問題が大衆に知らないされないままアプリや公的機関の導入された事により「一見楽しいなアプリなどに一般人が安易に飛びついてしまい、知らずに生成 AI を使用し、著作権や他人の知的財産を理解しないまま、他人の想像物を侵害する事のハードルを下げ、これらの絶望的な状況によりクリエイターや創作者の意欲や心身の健康を損ない続けている」ことを早く認識してください。</p> <p>・日本のクリエイター、コンテンツが強いのは、幼少期から創作や制作に触れるアマチュアの一般人が非常に多く技術が研鑽されているからです。</p> <p>また、日本人のお小遣いが個人の選択により優れたコンテンツ、アートを買い支え、アナログ画材や教材、パソコンツールなどを買って勉強できたからです。</p> <p>日本だけが、非クリエイターが生成 AI を安易に使用し、クリエイター予備軍を潰す世界になりかけています。</p> <p>・小学校・中学校に通いながら漫画家や小説家・カメラマンを夢見るこどもや、休日に創作活動を行う労働者が潜在的に数多く居ます。プロアマ問わずレベルが高い日本のコンテンツを生成 AI によって土壌を潰さないでください。</p> <p>趣味の創作活動だけでも盗作や海賊版、なりすまし等のトラブルは珍しくありません。今おきている生成 AI の野放しは、「非クリエイターが簡単にトラブルメーカーになり、創作活動を著しく妨害する」事を助長しています。</p> <p>情報に弱い一般人や未成年を騙して生成 AI をとにかく使わせようとしている今の公的機関は異常です。</p>
180	<p>AI が生成する画像・動画などのコンテンツのクオリティが上がっており、人の手によるものと区別が付きにくくなっている現状に、強く危機感を覚えています。</p> <p>有名な作家やアニメ作品などの名前を出して「〇〇風の絵を描いて」と指定すると、その作風を真似た絵を作れてしまうという状況にあります。「誰でも綺麗な絵が作れる」というのは一見素晴らしいことのようにですが、その裏では AI の学習元として利用された「誰かの作品」が存在しており、作者に無断で AI の学習元に転用される例も存在しています。</p> <p>盗作の問題は著作物には付き物かと思いますが、生成 AI が広く一般に使われ始めたことで、そうした問題が加速度的に増加しているように感じられます。</p>

	<p>このような状況下のため、ひと目見て素晴らしいと思った作品を見ても、その次に「でも AI が作ったものかもしれない」と疑いの目を向けてしまっています。</p> <p>たとえその生成物がどれほど素晴らしいものだとしても、その裏で誰かの作品が犠牲になっているのだとしたら、その作品を純粋な気持ちで楽しむことができません。</p> <p>作品を生成できる技術には感心しますが、その生成物のクオリティが無断利用された著作物によるものであるならば、本当に称賛されるべきはその学習元となった著作物だと思います。</p> <p>個人的なことになりますが、亡くなった祖父は、本業の傍らで絵を描いていた絵描きでした（個展を開くほどでした）。</p> <p>その祖父の絵も、AI に学習させると誰でも再現できてしまうのかと思うと、祖父が生涯かけて築き上げてきたものが軽んじられているように思えると共に、死者への冒瀆であるようにも感じられます。</p> <p>感情論かもしれませんが、著作物とは「これを表現したい」という作者の思いがあって成り立つものであって、「その人にしか作れない」ということに意味があるのだと思います。</p> <p>その点で、誰でも一定以上のクオリティで再現性のある作品を作ってしまう生成 AI は、著作物の価値を落とす存在になりうると危惧しています。</p> <p>以上踏まえ、「意見の要約」に記載した内容について、ご検討頂きたく存じます。</p> <p>私自身も仕事で情報技術に関わる身として、AI の技術自体は歓迎されるべきものだと思いますので、それを安心して使えるような社会として頂きたいと思います。</p>
181	<p>著作権は財産権であり人権の一部です。著作物と言う個人の財産を、AI 推進計画や未管理著作物裁定制度によって勝手に使用するなどというのは重大な人権侵害だと思います。著作権者には、自分の著作物を勝手に使われない権利があつてしかるべきです。印刷機の登場と同時に著作権が誕生したように、生成 AI の登場と同時に新たな権利や法整備を進めていかないと、文化や秩序が破壊されかねません。すでに、生成 AI を使った様々な嫌がらせや犯罪が起きています。これ以上被害が拡大しないよう、生成 AI の悪用に対する罰則を制定してほしいです。</p>
182	<p>生成 AI 技術の急速な発展とその社会的利活用の重要性を認識する一方で現行制度及びガイドラインでは特に画像生成 AI における権利者の知的財産権保護が不十分であると考え以下の通り意見を述べます。</p> <p>1. データセット問題</p> <p>生成 AI は既存作品を無断で学習データとして利用することが多く見られます。特定のクリエイターの作品が大量に含まれる LoRA モデルや類似技術は権利者の意思に反して作品を再現可能にする点で深刻です</p> <p>無断利用は権利者の経済的利益や創作活動の自由を侵害します。</p> <p>制度的には学習データの収集・利用には権利者の明確な許諾が必要と考えます。</p>

2. LoRA モデル等の規制の必要性

LoRA モデルのように特定作品を重点的に学習する手法は権利者の許可なく作品を模倣可能にします  
現状では、これらのモデルを作成・配布・利用してもクリエイターが権利行使する手段が不十分です  
そのため LoRA モデルなど特定クリエイターの作品を対象とする生成 AI 技術の規制は喫緊の課題です。

3. 著作権認定の慎重姿勢

万が一生成 AI 成果物に著作権が認められる可能性が生じた場合でも、極めて限定的な加筆や工夫がない限り権利認定されるべきではありません

現状では警察や裁判所の解釈によって権利の扱いが揺れる危険があります  
制度設計においては生成 AI 成果物の著作権認定は原則認めない方針が必要です。

4. 透明性と追跡可能性の補完

学習データの使用状況をクリエイターが確認できる仕組みや利用者への説明義務は、権利者保護を補完する重要な要素です  
データ収集の透明化や追跡可能性の確保は 違法・不適切なデータ利用の抑止につながります。

5. 文化の発展と持続可能性への配慮

著作権法の目的である「文化の発達」は、人間による新たな創作が継続されることで達成されます  
無断学習によりクリエイターが廃業に追い込まれれば、将来的に AI が学習すべき良質なデータも枯渇しコンテンツ産業全体が停滞する「負の循環」を招きます  
文化の持続可能性を守る視点が不可欠です。

6. 市場代替性の厳格な判断

特定の作風を固定して学習する LoRA 等の技術は本来そのクリエイターに発注されるべき仕事を直接的に奪う「市場代替性」が極めて高いものです  
これは著作権法第 30 条の 4 ただし書にある「著作権者の利益を不当に害する場合」に該当することをガイドライン等でより明確に定義すべきです。

7. 国際的な法規制との調和

EU AI 法を筆頭に国際的には学習データの透明性確保や権利保護を重視する方向にあります

	<p>日本においても国際的な潮流に取り残されることなくクリエイターの権利を保護する実効性の高い法的枠組みを早急に整備すべきです。</p> <p>8. 具体的な制度提案</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習データの取得・使用において権利者の明確な同意を義務化する</li> <li>・LoRA モデルや特定作品を重点的に学習するモデルの作成・配布・利用を権利者の許可なしには禁止する</li> <li>・無断データ利用や規制違反に対して明確なペナルティを設ける</li> <li>・権利者が学習データへの参加・オプトアウトを選択可能にする仕組みを整備する</li> </ul> <p>これにより生成 AI の開発・利活用と、クリエイター権利保護の両立が可能になります。</p> <p>生成 AI は人間の創作ではなく現行制度のままでは権利者保護が不十分です LoRA モデルや無断学習データの利用規制、生成 AI 成果物の著作権原則否定、権利者の意思尊重を明確化することが文化・コンテンツ産業の健全な発展に不可欠です 政府にはクリエイターの権利と創作活動を守るため強力かつ具体的な制度設計を求めます。</p>
183	<p>学習データや AI ガバナンス全般にわたる透明性の課題について触れてくださり、大変ありがとうございます。</p> <p>現在 X の Grok の「画像を改変」機能でアイドルやコスプレイヤーの肖像が改変され話題になったり、学校のアルバムなどから他人が個人の肖像を性的に加工するなどの問題も起きており、それらは「権利者にデータの対価を支払う」だけでは解決しない問題であると考えます。</p> <p>以前から他の生成 AI を使い同様のディープフェイクの問題が起きている問題が度々ありましたが、国としてそれらの問題に何も対策できていないのは、AI に対する印象の低下を間違いなく招いていると思います。</p> <p>データに対する金銭的な補償の話だけではなく、活用時に問題を起こさないで済む実用性のある危険防止策や問題の周知を合わせて進めていただけますようお願いいたします。</p>
184	<p>私は、生成 AI と知的財産権の取り扱いについて、深い懸念を持っています。</p> <p>現在、生成 AI によるイラストや画像の多くは、クリエイターが時間と労力をかけて制作した創作物を、本人の同意なく学習データとして利用した上に成り立っています。</p> <p>問題は生成物そのものではなく、無断で他者の創作物を学習させる行為自体にあります。</p> <p>これは創作者の権利や努力を軽視するものであり、無断利用や盗作に極めて近い行為だと考えます。</p>

	<p>実際に、個人のイラストレーターの作品が本人の知らないところで AI に取り込まれ、意図しない用途や不適切な表現に利用される事例が確認されています。</p> <p>これは創作者の名誉や人格に関わる問題です。</p> <p>さらに、海外からも高く評価され、日本の文化的価値を代表する存在であるスタジオジブリを想起させる、いわゆる「ジブリ風」の画像が、生成 AI によって容易に作成され、企業広告などの商用目的に利用されている例も見受けられます。</p> <p>このような著名な創作物ですら、本人や権利者の意思とは無関係に学習・再生産・商用利用されている現状は、無名の個人クリエイターがより深刻なリスクにさらされていることを示しています。</p> <p>私は LINE スタンプの制作を仕事として行っていますが、現在そのマーケット内でも生成 AI によるイラストを用いた作品が急増し、人の手による創作物の露出や仕事の機会が失われつつあります。創作を職業として継続することが難しくなり始めているという影響は、すでに現実のものとなっています。</p> <p>短期的には、生成 AI によって効率的に見た目の整ったコンテンツを生み出せるかもしれません。</p> <p>しかしこの状況が続けば、創作を職業として選ぶ人が減り、新しい表現や文化を生み出す基盤そのものが失われていくと考えます。これは結果として、日本が長年築いてきた創造的・文化的な競争力の低下につながる問題です。</p> <p>生成 AI の技術そのものを、個人が私的に楽しむ範囲で利用することまで否定するものではありません。</p> <p>しかし、無断学習を前提とした生成 AI の利用、特に商用利用については明確な制限や禁止を設けること、また創作者が自らの作品を学習対象から拒否できる仕組みを法制度として整備することを強く求めます。</p> <p>クリエイターが安心して創作を職業として続けられる環境を守ることは、日本の文化と未来を守ることに繋がると考えます。</p>
185	<p>数ある AI 技術の中で、現在の生成 AI については、基盤モデルに大きな問題を抱えています。</p> <p>現状の生成 AI には、不正に入手された個人情報や、児童虐待記録録物、海賊版データなど、人権問題となるものが学習データとして使われています。</p> <p>これらはディープフェイクとして、児童や女性の裸体などポルノくやそれに近いものを出力するなど、すでに一般にも被害を及ぼしています。Grok の例など最たるものです。</p> <p>この成り立ちから見ても生成 AI は他の分野の AI とは一線を画すインシデントを含みすぎた危険物です。もはや AI ではなくデータ合成アプリ</p>

	<p>であり、人間が有する学習能力や知能とくは根本的に違います。</p> <p>その出力結果を利用することは、他者の権利侵害に加担してるといって過言ではありません。</p> <p>生成 AI の学習においては、様々な権利と権利者を守るためにも学習段階でのオプトイン方式が必要不可欠です。オプトインを無視した生成 AI の開発企業によって、日本のアニメや漫画などの有望な産業と製品が大きな被害を受けている現状を考慮して一刻も早く厳正な対処が政府レベルで求められています。</p> <p>これでは海賊版によって失われている国益をますます失いかねません。</p> <p>国益のためにも人権を守るためにも適切な規制と法整備を行い、さらに学習データの透明化が必要不可欠の急務です。</p>
186	<p>現在のオプトアウト式は多くの被権利者に余計な労苦を強いる形式であり、オプトインが望ましい。また、オプトインの段階で知財に見合った報酬を AI 企業は支払うべきである。</p>
187	<p>16 ページ目 10 行目以降に記載されているように、AI と著作権の関係についての懸念事項を把握していながら、AI 活用の推進を行っていますが、これについて本当に問題が切迫していることが認識されているのかという疑問が拭えません。</p> <p>昨今 X(旧 Twitter)でも多く問題が発生しているように、誰もが積極的な AI の活用が可能な環境になれば、手に取りやすく簡単な操作で高クオリティなデータを作成できることから容易く権利侵害が発生し、これまでイラストレーターなどのクリエイターが被ってきた被害を対岸の火事としていた人々まで悪質な嫌がらせに晒されるようになってきているのが現実です。</p> <p>少なくとも、学術、研究目的以外での生成 AI の安易な普及は、一般市民の知的財産権にかかる基本的な理解を広めないことにはあまりにも利用者側の土壌が未熟すぎるため、時期尚早であると考えます。</p> <p>規定上の民事や刑事による罰則がありうるということ文言が警告として機能するかと言われれば、それは被害者側の苦痛を伴う行動を前提としたものであり、加害者が加速度的に増加している現実を見れば、「誰もが利用可能な状態である」ことがそもそもの原因であると言わざるを得ません。</p> <p>生成 AI の学習元データにかかる諸問題も勿論ですが、私は利用者が AI を正しく利用するよう導くために、まず大々的な広報活動が必要であると考えます。</p> <p>広報は、その情報を知りたい者がアクセスしやすい場所に用意するのではなく、誰もが生活上目につくところに掲示して初めて機能します。</p> <p>知的財産とは何か、無料で見られるイラストはどのような権利があるのか、スマホから流れる音楽は誰のものか、「すぐ手に取れるものは自由にしているもの」と履き違える市民がいなくなつてようやく、国全体で生成 AI 含めた諸問題を乗り越え、AI 活用推進に足を踏み出せるものと考えます。</p>

188	現存する AI に搭載されている学習部分の開示と、無断で集められているデータの停止と削除。ディープフェイク等への厳罰化を望みます。
189	<p>現在海外情勢上生成 IA の利活用とありますが海外で行われている対策や法整備、訴訟、裁判判決を判断基準にすることが第一ではないでしょうか。</p> <p>また AI 開発者等がどのような貢献をすることで開発者として認められるかですがこの AI が示すものが生成 AI かデータの整理等を扱う仕分けプログラムを示すかによって基準が明確に分かれるかと思います。</p> <p>前者の場合使用しているデータに違法性の高いものを含んでいる場合提示することが可能なのでしょうか。また使用したデータの入手及び運用がほんとに法的に運用してよいものかを確認しようがないものであり、違法性がある場合の法が整備できていないことが原因であると思います。</p> <p>後者の場合人的にミスが減らすとができるという点で貢献できるといえるのではないででしょうか。年末調整や人力では対応しきれない電子データの処理等必要にされていることはあります。</p>
190	<p>今現在、日本国内では生成 AI に関係する機械学習を制限する法律やルールなどは特にはなく、国際社会の中でもかなり遅れてしまっています。</p> <p>例えば、SNS の X の機能 Grok によって起きている他人の写真を無断で編集したりする問題に対して、インドは IT 省が X に 72 時間以内の是正措置と報告を要求していますが、日本は個別企業のサービスのため具体的な対策は現時点でコメント差し控えるなど、かなり動きが消極的です。卒業アルバムの写真を勝手に生成 AI へ取り込まれ、裸の画像を捏造されるいじめなども発生しています。また、ジブリ作品や任天堂のマリオなどの日本のサブカルコンテンツも無断で生成 AI の基礎データ内に取り込まれ、海賊版を作り放題となっているのが現状だと思っています。著作権だけでなく、肖像権、個人情報などを守るためにも、今の存在している生成 AI を規制するルール作りを行い、使用許可の取れたデータのみを使用したクリーンな生成 AI が作られる事を望みます。</p>
191	<p>私は漫画を描いたり絵を描いたりする時に生成 AI は使いません。自分の創作活動において、AI は信用に値しません。現状の AI は他人の著作権を侵害していると考えからです。私は自分の創作物・著作物を AI に学習されたくありません。私と同様に AI に著作物を学習されたくない考える人はいます。その著作権者の意思を無視して、AI は無差別大量にあらゆる画像や文章や音声や動画を学習しています。AI 出力物も児童ポルノであったり、ディープフェイクであったり、法律的に大きな問題があると思います。現状の AI は人権を侵害しています。AI による環境破壊も心配しています。</p> <p>私が求めることは、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AI に自分の著作物を学習されないこと。</li> <li>2. AI が私の著作物を学習していた場合、AI 使用者に罰則を課すこと。</li> <li>3. AI 出力物に法律を適用し、人権侵害をやめさせること。</li> <li>4. AI による環境破壊問題・水や電力を大量に使用する問題を解決すること。</li> </ol> <p>以上 4 点です。どうぞよろしく願いいたします。</p>
192	<p>生成 AI における学習元データの透明性確保を義務化すべきであると考えています。</p> <p>現状、他人の著作物を学習させ、著作権を侵害した生成物を発表している例が多々見受けられます。</p>

	<p>また、現在の生成 AI においては学習元が著作権的にクリアであるものはほぼ存在せず、多くのクリエイターが著作権を侵害されています。クールジャパンを推し進めるにあたり、日本のクリエイターの著作物を違法に学習させた生成 AI を許すことは、それを阻害する結果となると考えています。</p>
193	<p>現状生成 AI が既存の著作物を盗用しているものであり、それに対する対策が皆無に等しく多くのクリエイターの権利が阻害されている状態への改善を求めます。AI が学習するデータの透明性の確保と、違反に対する罰則の現実的な対応を行うことがクリエイターの著作権と尊厳を保護することにつながると思いますのでその対策を重視して欲しいです</p>
194	<p>AI による「作画」はその学習元に対する敬意があるとは思えない。AI の技術そのものは偉大なものだが、それを使いこなせるほど人間は理性的ではなく、怠惰であり、このまま成長させれば人間社会の道徳性が危うくなるように思う。</p>
195	<p>AI に学習させる内容を、権利者からの許諾が得られたもののみ限定してください。 また、一般人による AI 技術の悪用が頻出しているため、一刻も早く法整備をお願いします。 被害を未然に防ぐ法律を強く求めます。</p>
196	<p>知的財産権とその管理について、現在の懸念点を率直に申し上げます。 未管理著作物は、連絡が二週間取れないものは勝手に使ってよく、「権利者に見つかった場合」あとから使用料と使われたものの扱いを決める流れとなっております。 この運用に関して重大な欠如があることが見過ごされたまま施行されではありません。 まず、インターネットに上がったすべては誰かに著作物あるいは肖像権が存在しています。「無断使用の拡大を助長し、AI 関連企業のデータ集めの負担を軽くしたい」というろくでもない狙いのためだと思いますが、この目的そのものが人権侵害であり、著作物で仕事をするすべての分野での正当な取引を成り立たせなくするものです。本来であれば営業目的の人は「このアドレスに連絡をください」と記載した人に限られるべきです。未管理著作物については、発想自体が逆なのです。クリエイターや権利者ではなく、無断利用を狙う者にのみ都合がいい制度なのです。そして権利者はすべてがクリエイターというわけではありません。必要なのは対価ではなく拒否権です。例えば写真屋さんから大量に学校行事の写真がサイバー攻撃などにより流出したのも、ネットには上がってしまっています。その写真の権利者は、誰になるのでしょうか？ 連絡先が分からないものは使ってもいいという今の立て付けでは、子どもの写真のすべてに親のメールアドレスを記載しろという無理筋な話です。すべての人に「自分の連絡先を開示せねば勝手に使う」という難題を押し付けているのです。 この仕組みが現実的なものか否かは火を見るよりも明らかです。制度の仕組みを根本から、人道的観点において見直すことを強くお願い申し上げます。 私自身は創作に携わる者であると同時に未成年者の保護者です。若年層のディープフェイクが AI による技術革新のためにやむを得ないものなどというふやけた認識はとっとと捨ててください。生成や AI の利用は免許制度にするなどの強度の規制を他の省庁にも求めていく所存です。生成含め AI 産業はさして振るわず尻すぼみに消えてゆき、残るのはディープフェイクと被害者のみだと見ています。そしてワードやエクセル程度のものに落ち着きます。開発層が誇大妄想に捕われ現実を見てないのがよくわかりましたから。その時の為にも被害者ができる限り少なく済むよう計らっておくのが国防だと、私は考えております。</p>

197	<p>知的財産推進計画 2025 の 16 ページに「特に生成 AI については、個人情報不適正な利用、犯罪の巧妙化・容易化、偽情報等による混乱等と並び、著作権等の侵害リスクについて、クリエイターや権利者から懸念の声が示されている。」との記載があるが、これらの懸念に対し、ガイドラインや活用事例の周知・啓発だけでは実効性が何ら担保されておらず不十分であると思われる。</p> <p>現状の知的財産権侵害の被害状況を鑑みれば、被害の把握や訴訟の負担およびリスクが権利者側に著しく偏っており、権利者一人に対し数十件から数百件の権利侵害や誹謗中傷が集中する事例が多発している事などから、要求されるマンパワーや経済的な負担が過大であるために実質的に対応不能に陥っているのが実状である。</p> <p>元々生成 AI は AI を詐称するだけの生成型検索エンジンであるため、そもそも AI の利活用推進計画に生成 AI を含む事自体が不適切であるが、それを抜きにしても、個人情報の不正利用や偽情報の流布と合わせて、肖像権や著作権の侵害に対し、刑事罰や行政罰を伴う実効的な立法こそが AI の利活用推進における有効なリスクヘッジであり、それが叶わぬならせめて AI 利活用に対し免許制を導入すべきである。</p>
198	<p>AI（生成 AI）の活用にあたり、作成したコンテンツには「生成 AI 製の成果物である」ことが一目でわかる・データ上でも明確に判別できるような出力がなされるよう、事業者へ義務付ける必要があると考えています。</p> <p>現状のままではフェイク画像と現実の写真を見分けることが困難なため、災害など緊急時には大きな混乱を招き、必要な対策や支援の妨げになることを危惧しています。</p> <p>また平時でもディープフェイクポルノや偽広告の被害も多く報じられています。</p> <p>本物と見紛う虚偽の情報が拡散されないよう、生成 AI 製のデータはそれとわかるような明確な表示を義務付けていただきたいです。</p>
199	<p>私は趣味として絵を描いていますが、心無いユーザーの悪用が散見されます。抑止力がなく、文化や技術を奪われ続けるだけで、私たちは泣き寝入り状態です。国としての対応も遅く、傷口が広がっていくのをただ見ていることしかできません。AI 使用の有料化や使用者の限定など、法整備を急いでいただきたい</p>
200	<p>この推進計画にはディープフェイクについての記載が無い。</p> <p>現在 X の Grok による画像編集機能で X に投稿した写真に対して「写真の子裸にして」「マイクロビキニ着せて」など投稿を行い、実際にポルノ画像が出力されている。</p> <p>X の利用規約上投稿された画像を生成 AI によって加工されることは仕方がないことだが、それを差し置いても児童ポルノ画像や画像編集による嫌がらせが横行している。</p> <p>ディープフェイクは有名人だけの問題ではない。</p> <p>一度でもインターネット上に画像が上がったことのある人すべての人が対象になる。当人がインターネットに写真を上げたことが無かったとしても、誰かが風景を撮影した中に映り込んでいればそこから（画像の生成精度は悪いだろうが）画像が生成できてしまう。</p> <p>ディープフェイクの問題は日を追うごとに深刻化、拡大していつている。</p> <p>ディープフェイクに対する強い規制ができる限り早く施行されることを強く望む。</p> <p>ディープフェイクに対しての対策以外にも生成 AI を使用したあらゆる生成物には使用した生成 AI のメーカー名やマークを表示すること、そのメーカー名やマークを削除することを法的に規制して欲しい。</p>

	<p>このルールが徹底されれば、少なくとも誰かの画像を使用したディープフェイクが「ディープフェイクであること」が他者から見てわかることになる。</p> <p>著名人の写真を使用した投資詐欺などの詐欺広告も一目で生成 AI を使用したことがわかれば、そもそも詐欺が成立しなくなる。</p> <p>1. そもそも犯罪に使用されることを想定してそのようなことに使用してはいけないと改めて強く告知、取り締まる規制が無い場合は新規で規制を行う。</p> <p>2. 1 は大前提としたうえで「生成 AI を使用した生成物」の全てに「生成 AI を使用した」ことがわかるマークやメーカー名の記載を付与、これを削除することを違法とする法律を新設することを要望する。</p>
201	<p>日本は AI、特に生成 AI に対する法律の整備が諸外国に比べてかなり遅れているという印象を受ける。</p> <p>■現状生成 AI のデータセットはテック企業が権利者に無許可で収集したデータで成り立っていて、そのデータの中には日本の知的財産や違法なポルノ画像も含まれている。</p> <p>生成 AI を発展させていくためにはデータセットに使われるデータがクリーンなものであり、かつクリーンなデータであると立証できることが不可欠。</p> <p>■虚偽画像や動画の生成が容易に作成され、拡散されている。大手テック企業によって日本は詐欺広告の実験場に使われてしまっている。</p> <p>■日本は企業だけではなく公的な機関も生成 AI を使っているが、諸外国では制作物や広告に生成 AI を使用する企業はユーザーからの信頼を失っている。</p> <p>■他人の知的財産を容易に変更してしまうなど知的財産の権利についての認識が非常に甘い。日本が技術的なイニチアシブを獲得したいのであれば、技術的な戦略だけでなく、知的財産は個人や企業が積み上げてきた財産であり他人が許可なく使用したり侵害してはいけないものであるという教育や啓蒙活動も必須であると考える。</p> <p>既に欧州では生成 AI に対する法や罰則が整備されている。日本は技術だけではなく法整備こそ外国に倣うべきと考える。</p>
202	<p>「IP トランスフォーメーション として、クリエイティブ◆材を我が国に呼び込むための環境整備が必要。」とされていますが、現状の日本政府が進めている生成 AI への推進はその真逆の方向だと知っていただきたいです。</p> <p>第一に、生成 AI により著作権や肖像権の侵害が著しく、またクリエイターの権利が現在進行形で損なわれています。しかし、平井元デジタル相が「日本のほぼすべてのクリエイターは AI を使っている」と虚偽の発言をしたように、日本政府はこの問題を放置し、更には未管理著作物裁定制度の施行により、クリエイターの制作物を、クリエイターが過度に不利に働くような法制定を行い、その権利が放棄されるように働きかけています。</p> <p>そんな環境を作り続ける国に有望なクリエイターが集まると本気で信じてるとしたら、日本の政府官僚、政治家は理解がどれだけでできていないかが世界に知れ渡るだけです。</p>



	<p>れている例は明確な個人の権利侵害であり、権利者を厄介者扱いするような書き方には不快感を覚える。</p> <p>学習データの透明性確保に加え、従来の著作権・肖像権の運用と同様に本人が許可しないデータの使用は禁止とし、権利者が不明なデータは使用出来ないことを前提とすべきである。なお、この指摘は「未管理著作物裁定制度」を明確に否定するものである。</p>
207	<p>第二の柱にて「AI の利活用推進による生産性向上」とありますが、特にコンテンツ分野においては学習段階からの権利問題の解決を利活用よりも先に行うべきと考えます。現状、生成 AI には法による知的財産の保護が追いついておらず、多くの著作物の権利が蔑ろにされています。その状態での利活用は権利侵害の推進になってしまい、国際的な非難を浴び、高い評価を国内外から受ける日本のコンテンツの評価を下げることも繋がります。そして、利活用していきたいと望む人々もこれらの問題解決が進まなければ利活用もできない状態にあります。推進していく道は国内外どこで開発される AI に対しても、知的財産の保護、そしてクリーンな AI の開発は必須と考えます。</p>
208	<p>他人の財産を勝手に使うのがまかり通るのはおかしいと思います。</p> <p>道端の落とし物を拾って自分の物にすると取得物横領罪になりますが、それがインターネット上のデジタルデータになった途端違法行為でなくなるのはおかしいです。</p> <p>絵や写真は鑑賞するために作られたものであって、何かの材料にするためのものではありません。それが自分の知らないうちに、どこの誰とも知らない、創作文化にリスペクトすらない <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> の飯の種にされるのは苦痛で不愉快です。</p>
209	<p>知的財産を守るために生成 AI に利用される事を明確に拒否する方法が必要であると考えます。</p> <p>オプトアウト方式では開示されなければ利用されたデータを明確に把握する事が不可能な上、開示されても大量のデータから自身のデータを発見する事が困難です。</p> <p>なので許可を得られるまで生成 AI で他者のデータを使用できないようにオプトイン方式を徹底するよう働きかけるべき。</p>
210	<p>AI のプロンプトで使われている個人名(イラストレーター)の人に著作権料を支払うべきだと思います。</p> <p>又、イラストレーター側が学習を拒否する声明を出している場合、学習は禁止されるべきだと思います。(それでも学習した場合、罪に問われる法律が望まれます。)</p> <p>AI の学習元が不透明である以上、吸収され、プロンプト化されてしまうクリエイター側をケアする対処法があるべきではないかと考えます。</p>
211	<p>AI の中でも生成 AI については、知的財産を権利者の許諾を得ず無償で学習に使っていることの問題が大きく取り沙汰されている。</p> <p>これを解決しないことには、そもそも生成 AI の利活用には慎重になったほうが良い。特に海外で問題になっており、生成 AI を使用した作品の評価が良いとは言えないため、クールジャパンということで世界への展開を考えるならばさらに注意するべきだ。</p> <p>生成 AI については、ひとまず学習データの透明性の確保と、そもそも許諾を得たデータしか使用しないオプトイン製に切り替えること、生成されたデータに「これは AI 製である」とひと目でわかるラベル付けを行うことは、事業者・利用者が信頼を得るためには必須だと考える。</p> <p>また、日本国内の知的財産は国内で守り、海外製の生成 AI モデルに利用させないことも、AI 生成物ではない本物のクールジャパン・ブランド</p>

	<p>の価値を高めることに繋がると思う。</p>
212	<p>少子化のためならば考えを新たに改める必要が生じます          量より質を重視しまず教育改革から対策を一旦 AI はすべて外し AI の驚異に対抗するための教育としプログラム開発教育をホワイトハッカーの育成へ補助金を全シフトするくらいの大胆な改革が求められています          国産の IT 企業が対抗できるほど発展もしておらず生成 AI をただ使い回すだけだと衰退にしかならないシステムのため一部 AI デジタルセンターは仕方ありませんがそこは犠牲とし切り捨て本来の国産のライフラインとなる IT 企業を 1 から構築する方向へシフトさせそちらの国家的プロジェクトが希望されております</p> <p>日本には何もないので追い付くも何もありません          初めから遅れています無いんです          1 から改革育成構築するしか道が無いんです</p> <p>補助金は全て撤回し日本国籍を持つ者のみ個人へ学費ローンのような形で支援するより他は諸外国へ悪用されるだけです</p> <p>どうして日本国籍の個人だけ何の起業支援も無いのですか？放置ですよ？</p> <p>気がつけば他国籍の方々ばかりが起業して資本金も AI 補助金も使用していませんか？</p> <p>どういう事ですか？          質より量だからですか？</p> <p>他国補助金支払いのロンダリングをデータ知財と偽って推進するのは金輪際やめてください。</p>
213	<p>生成 AI についての意見です。AI 事業者に対し学習データ＝データセットの開示を義務付けて、権利を侵害された懸念のある個人・企業が自己のデータが利用されていない＝自身の権利が侵害されていない事を確認できる透明性を持たせる必要が、生成 AI にはあると考えます。享受目的に当たらない学習とは分析解析目的の物であり、人の鑑賞に供する目的の出力物は享受目的であるのが妥当です。出力物は享受だが学習は享受ではないという主張の学習データロンダリングが横行しているのが生成 AI の現状です。</p> <p>生成 AI の使用する基盤モデルが学習に使用したデータは、現在海外の AI 企業によりブラックボックス化され開示されていません。ただし、そのデータは違法アップローダー及び海賊版サイトから効率重視で集められたことは、周知されています。その上でデータセット＝学習データの公開を拒んでいる事は、クリーンなデータではないことを証明しています。</p> <p>実際に日本の IP がほぼそのままの形で再現出力され、IP 権利者以外に勝手に利用されている事例がネット上には溢れています。</p>

	<p>それだけでなく、個人の写真を勝手に加工し性的改変を行う例、政府要人の会見映像を改変し投資等へ誘導する例等、様々な悪用が現在なされています。学習データの開示による透明性の確保と、違反事業者への罰則規定で、これらを含めた悪用を抑止する効果もあると考えます。最低限の規制として、学習データの開示義務と違反事業者への罰則規定が必要と考えます。</p>
214	<p>AI 学習の学習元の情報開示以前に、学習禁止とある絵や画像を無許可で使用することがあってはならないよう法規制を強く望みます。AI 技術は経済発展のため必要なものではありませんが、生成 AI とは切り離して活用すべきだと思います。現在生成 AI によるディープフェイクやデマ画像による被害が問題視されています。また、漫画やアニメは日本の大事なコンテンツとされていますがそれらも深刻な被害を受けています。これらは国益を損なうのはもちろんのこと、写真や絵を無断で使用それることによる人権や著作権への侵害行為です。これら生成 AI による被害を食い止めるためにもしっかりした法規制と、業務での効率化をはかるための AI 活用への転換を望みます。</p>
215	<p>画像生成 AI の使用を制限する法が制定されていない状態は、著作者に許可を取らない AI 学習による著作権侵害が起こっている現状を放置し続けるということであり、フェイクポルノや悪意のある画像生成による深刻な人権侵害を見逃すこと他なりません。人権と著作権を守るため、生成 AI の使用を制限する法整備を迅速に整えてください。</p>
216	<p>現時点の生成 AI には自分の絵を任せられません。少なくとも、生成 AI に使われるイラスト・画像がどのようなものか明らかな状態、法整備が完了してからすすめるべき施策であると考えます。</p>
217	<p>現行の生成 AI は海外では縮小や撤退が進められている状況で実情に見合っていないという印象である。海外では大手企業を相手取った裁判が行われており、判例から権利者への侵害が認められつつある状況で、データセンターの稼働による環境破壊等の懸念も多く上記問題点が解決しない限りでは積極的に推進すべきでないとする。AI 事業者及び開発側の権利侵害を行割ない仕組みや情報開示の徹底等がなされた上で厳格に運用されるべきであるとする。知財保護の法案等が全く整備されていない、学習拒否の権利の保障も急務であり、これらが同時進行で整備、施行される保証がない限りは積極的な利用促進は避けるべきであるとする。AI 活用でなく知的財産を生み出す実在の人材の育成と保護に予算を費やすべきでないか。法整備が追いついておらず海外の AI 企業に日本の知財が無断使用される事例 (SNS の X、sora2 等での権利侵害が顕著) が既に相次いでいる、拡散防止や権利保護のための性急な法整備が急務とする。</p>
218	<p>今現在の生成 AI にまつわる様々な問題点を軽減するためにも、生成 AI を使用したことを示す表示の義務化、データセットの透明化が急務であると感じます。実在人物のディープフェイクポルノやフェイク動画、既存の写真やイラストの著作権を侵害した作品などが容易に作れてしまい、それによる被害が増えている状況です。しかし、著作権侵害や肖像権侵害は、被害者の申告がなければ刑事罰を受けることはなく、幾つもの被害を受けた際に被害者がそれら一つ一つに 1 人で対処することは非常に困難です。SNS 「X」における生成 AI、「Grok」によって投稿した写真から容易に大量のポルノ画像を作られてしまうことなどはその一例です。これに対し法規制を厳罰化することもそうですが、それ以上にそもそもこのような侵害行為が困難になるよう対応すべきであり、その一つが先に挙げたデータセットの透明化です。生成 AI の性質上、カエルの</p>

	<p>画像データが無ければカエルの画像の生成が難しいように、著作権侵害や肖像権侵害に繋がるような元のデータがデータセットにそもそも含まれていなければ、このような事例はかなり減らせます。</p> <p>そして更に、生成したコンテンツに生成 AI を使用した旨の表示義務を課すこと、そして生成 AI で作成したコンテンツに加工を加えたとしてもその表示を外す行為を禁じる事で、フェイクポルノの拡散、災害時のフェイク動画の拡散などを減らす事ができます。イラストや小説、音楽などのコンテンツにおいて、生成 AI によって作られた作品が大量に送られることにより審査が困難になり、コンテンツそのものが無くなってしまう例もありました。AI によって作られたものとそうでないもので部門を分けて行われるコンテンツも開かれましたが、それでも生成 AI で作ったことを隠しての応募があり、審査側がそれを見極めなければならないという負担を強いられています。このような事は知的財産の推進どころか寧ろ後退へと追いやります。それを防ぐためにも生成 AI で作成したコンテンツであることを示す表示義務が必要です。これらの対策は既に諸外国でも取られております。知的財産推進のためにもこの2つの対策の実施を何卒よろしくお願いします。</p>
219	創作物を作り手でない第3者が生成 AI に学習させることに規制を設けてほしい。
220	誰でも扱いやすく、様々な侵害をする可能性があるからこそ、どのようなデータを使用しているのか、安全かどうかわかるよう、透明性は必要だと思う。
221	AI の悪用(元の画像を性的コンテンツに改竄されたり成りすましをされたり等著作権者に実害があるもの)から画像の著作権を保持している個人団体を守る法律が欲しい
222	<p>現状の生成 AI は膨大な学習データありきの電子コラージュのような技術です。</p> <p>しかし有名な基盤モデルは、その肝心の学習データが権利者に無断で学習されており、その全ての権利者に一つ一つ許諾を貰うことは現状難しいと思われまます。</p> <p>よって、現状の利用できるだけの性能がある生成 AI を活用したいという意見そのものが、人の権利を無断で利用することになります。権利者の同意を得た学習データのみで生成 AI を作る試みもありますが、人々が思い描く理想的な性能の為には圧倒的に学習データが足りないと思われまます。</p> <p>学習データには権利者に無断で転載された画像を集めたサイトを元にしたたり、児童ポルノ等も含まれることがわかっています。クリエイターをはじめとする人々の権利問題、ディープフェイクによる問題、インターネットでも生成 AI を規制する法律が追いついてないばかりに様々なトラブルや心労を抱える話題が絶えまません。</p> <p>完全クリーンな学習データの生成 AI の制作を支援し、今一度目先の利便性や利益に気を取られて倫理観を蔑ろにしないようにしていただきたいです。</p>
223	AI の技術向上の為に、膨大なデータを読み込むことが必要になりますが、そのデータ元の信憑性まで把握して読み込んでいるのか、またそのデータ元の所持者に許可を取らずに読み込まれている現状に気持ち悪さを覚えます。

	<p>実際に私は他人に写真を撮られ、SNS で無断転載された経験がありますが、そういった画像も学習データとして知らないところで収集されてしまう可能性がある現状に危機感を覚えています。</p> <p>AI 学習に読み込ませやすくする法整備もするべきではないと思いますし、それ以前に AI 生成によるディープフェイク、海賊版、無断で特定の作風を読み込ませて作品を生成する、などの知的財産を侵害するような行為を制限させる法整備を行って頂きたいです。今は制限なく個人が AI を利用出来てしまいますが、規約等読まず、元のデータセットの多くが許可を得ずに読み込まれたクリーンではないものと理解している人が少なく感じます。それに加え生成 AI によるリスクが理解できる人のみ利用出来るようにして欲しいと思います。</p>
224	<p>17・18 ページ&lt;生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt;に関して、日本において生成 AI を活用するためには、悪用を防ぐ AI 法の整備が必須と考えます。</p> <p>現在日本においては、公人・私人問わず生成 AI による被害を被る事例が後を絶ちません。※1※2</p> <p>現行の法律においては注意喚起に留まり、被害を根本から防ぐ手立てがない状態です。※3</p> <p>現状は生成 AI のデータセット内に、権利者から許諾を得られていないデータが含まれた状態でなし崩しに使用されており、それらがディープフェイク・著作権侵害などの問題に繋がっています。※4</p> <p>データセットの透明性の確保とともに、現在の無断利用されているデータを削除し、オプトイン方式でのクリーンなデータセットの再編成が必須です。</p> <p>また、生成 AI 利用での権利侵害が起きた場合に備えて、データセットの透明化、生成物の AI 表記の義務付け、権利者による削除申請の簡略化、権利侵害が予見できるにも関わらず防止策を取らずに生成 AI サービスを提供した事業者への罰則規定が最低限必要です。※5</p> <p>参照 URL :</p> <p>※1 18 歳未満の性的ディープフェイク、加害者の半数は同じ学校 警察庁 <a href="https://www.nikkei.com/article/DGXZQ0UD17AC70X11C25A2000000/">https://www.nikkei.com/article/DGXZQ0UD17AC70X11C25A2000000/</a></p> <p>※2 佳子さまの動画、「削除は困難」と X 側が回答 宮内庁が明かす <a href="https://www.asahi.com/articles/AST6J2DYGT6JUTIL01LM.html">https://www.asahi.com/articles/AST6J2DYGT6JUTIL01LM.html</a></p> <p>※3 インターネット上の偽情報や誤情報にご注意！ <a href="https://www.gov-online.go.jp/article/202403/entry-5920.html">https://www.gov-online.go.jp/article/202403/entry-5920.html</a></p> <p>※4 生成 AI の権利侵害、出版社などが声明 学習と生成時に許諾を求める <a href="https://www.asahi.com/articles/ASTB03HFGTB0UCVL03RM.html">https://www.asahi.com/articles/ASTB03HFGTB0UCVL03RM.html</a></p>

	<p>※5 Xに導入の生成AI悪用、性的ディープフェイク被害相次ぐ…専門家「機能変更などすべきだ」 <a href="https://www.yomiuri.co.jp/national/20260106-GYT1T00396/">https://www.yomiuri.co.jp/national/20260106-GYT1T00396/</a></p>
225	AI、特に生成AIに関しては問題点を十分に理解し慎重に進めてください。まずは問題点を周知させない限りは何も進みません。
226	知的財産というものは、創り出した個人であれ法人であれ、須くその権利は保護されるべきものだと思います。創り出す過程での労力、費用に対しては対価報酬として権利者が当然に得るものですし、その評価(提供者並びに享受者が満ち足りる)を以って、次の創造に繋がる意欲となるものだと思います。現状のネット環境に於ける、生成AI機能をはじめとする恣意的な搾取、流用、盗用の簡便さは、知的財産というものに対する理解を軽薄化し、本来なら創造した者が享受すべきものを押し流してしまう濁流と感じます。また、その行為自体の罪悪すら曲解によって正当化しようとする現在の環境は、法整備によりしっかりと規制や保護が行なわれない限り、本来の創造者が報われないままでしょう。素晴らしい文化、素晴らしい技術は、どの様なジャンルであっても正しく評価される事が、次への進歩、次世代の育成になる筈です。いま嘆き悲しむ人、将来に不安を抱えている人を少しでも減らす為に、的確な法整備を望みます。
227	X上でのGrokによるディープフェイク問題を含め他人の知財、著作物を無許可で利用して性的な嫌がらせ行為を行う事例が爆発的に増えている現状でそれらの被害に対して個人での対応は非常に厳しく泣き寝入りせざるを得ない現状です。 例えばディープフェイクの作成に対する名誉棄損の民事裁判に対して裁判費用に加え慰謝料の支払いを前提するような法が必要です。そもそも生成AIと呼称されている生成型検索エンジンへのオプトインのルール化やAI表記の義務化及び違反時の厳罰化が行われていれば現在の生成型検索エンジンによるすべての被害はなかったはずで 2年前のこうなる可能性があるという多くの提言を無視した責任を取って速やかな法整備を行うべきです。
228	生成AIによる権利侵害について、踏み込んだ対応が必要です。  現時点での生成AIには、倫理的な問題が多いと感じます。例えば画像生成においては、AIによる学習に利用されることを望まない権利者の作品についても無差別に学習が行われています。そして画像生成AIの利用者は、権利の所在など考えもせず他人の画像を改変する始末です。このような蛮行を野放しにしているのは、日本で活動する創作者に明るい未来は無いでしょう。 生成AIによる学習には、権利者が許可した素材のみ用いられるべきです。また、他者の権利を侵害する生成AI利用者やそのツールを提供した事業者は取り締まられるべきです。  どうか、この技術ばかりが急速に進化し、それを使う人間のモラルが追いついていないこの状況を憂慮いただき、ご対応いただけるようお願います。
229	生成AIにより実写写真やイラストから無断でポルノ画像やディープフェイクや悪意のある投稿が誰にでも簡単につくられるようになってい ます。今年に入ってからもXで女性の写真を無断で脱がせたりなどのニュースを目にしました。早急に法整備を進めてください。

230	<p>生成 AI に対して懸念している点、反対している点は下記の通りです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・書き手の許可なく、作品を生成 AI の学習に使用していること。学習への使用を拒否できることが望ましいです。</li> <li>・生成 AI を使って、実在する人物のガセ画像や動画を作り、誤情報が広められる被害が起こることを懸念しています。画像や動画を作った者を処罰できるよう、法整備を整えるべきだと思います。</li> <li>・実在する人物の写真を使って、猥褻な画像や動画を、本人に無許可で作成される被害が実際に最近起こっています。こちらでも画像や動画の作成者を処罰するための法整備が必要だと思います。</li> </ul>
231	<p>AI に勝手に使わせるのはだめ 許可ならびに報酬必須</p>
232	<p>令和 7 年 11 月 21 日の「第 1 回構想委員会」の議事録に「AI を使わないことが最大のリスクの文言は絶対に取り入れた方が良い」とありました。</p> <p>何を根拠にそんな発言をしているのか分かりませんが、現在の生成 AI のデータセットは多数の無断で盗まれたデータで構成されています。これには実在する人物の写真、個人情報、児童ポルノが大量に含まれています。これらは他人が勝手に使用しているものではなく、国民の人権が侵害されています。「AI を使わないことが最大のリスク」と発言した人間がいますが、国民の人権侵害しているのにそれ以上のリスクはありません。</p> <p>「知的財産推進計画 2026」を進めている皆様におかれましては、「自分自身が」生成 AI によるディープフェイクで社会的失墜、それにより職や財産を失ってもなお同じことが言えるのか、それを考えた上で計画していただきたいです。自分が利活用する側としか考えられないのはあまりにも浅慮です。自分自身が深刻な被害者になるリスクを十分に考慮した上で発言してください。</p> <p>また、生成 AI の学習がフリーに近い日本では、クリエイターひいては日本の知財が海外に流出しており、日本の多大な利益の損失となっています。</p>
233	<p>知的財産権とその管理について、懸念点を申し上げます。</p> <p>未管理著作物は、連絡が二週間取れないものは勝手に使ってよく、「権利者に見つかった場合」あとから使用料と使われたものの扱いを決める流れとなっております。</p> <p>この運用に関して重大な欠如があることが見過ごされたまま施行されではなりません。</p> <p>まず、インターネットに上がったすべては誰かに著作物あるいは肖像権が存在しています。「無断使用の拡大を助長し、AI 関連企業のデータ集めの負担を軽くしたい」というろくでもない狙いのためだと思いますが、この目的そのものが人権侵害であり、著作物で仕事をするすべての分野での正当な取引を成り立たせなくするものです。本来であれば営業目的の人は「このアドレスに連絡をください」と記載した人に限られるべきです。未管理著作物については、発想自体が逆なのです。クリエイターや権利者ではなく、無断利用を狙う者にのみ都合がいい制度なのです。そして権利者はすべてがクリエイターというわけではありません。必要なのは対価ではなく拒否権です。例えば写真屋さんから大量に学校行事</p>

	<p>の写真がサイバー攻撃などにより流出したのも、ネットには上がってしまっています。その写真の権利者は、誰になるのでしょうか？                  連絡先が分からないものは使ってもいいという今の立て付けでは、子どもの写真のすべてに親のメールアドレスを記載しろという無理筋な話です。すべての人に「自分の連絡先を開示せねば勝手に使う」という難題を押し付けているのです。                  未管理著作物として扱われる作品は日本のものに限られず、そういった作品を使うことで起きるリスクなどもあると考えられます。                  こういったことがすべて問題ないと、切り捨てられ使われることは許容されるべきではないと考えます。</p>
234	<p>無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討、法制をしてください。                  また、生成 AI を使用した際には生成 AI だと分かるようなマークが欲しいです。                  他者の知的財産を侵害しない法制をしてください。</p>
235	<p>そもそも生成 AI は不特定多数の画像を勝手に使用するだけでなく、基本的に規約内に取り込んだ画像・生成後の画像問わず著作権を委譲する事になるという風な旨が書かれています。これにより、原作者本人が生成 AI への利用を拒否していても第3者がそれを無視し、生成 AI を利用することで原作の著作権を勝手に受け渡していると捉えられる事が可能となっています。これはいくら正当な報酬を渡すシステムがあっても本人の意思表示を無視する事が可能なままであると思えます。また、生成 AI の利用者が増えれば画像を取り込まれ、勝手に利用されているケースが確実に増えます。いくら法で差し止めようともずっと異議申し立てし続けるのも限界があります。企業なら部署で専用で対策を練り永遠と異議を唱え続けることもできるかもしれませんが、個人で活動してる方々には限界があります。これはあまりにもクリエイター達にも異議を唱え続けるのに限界がある事を逆手に取ってるようにしか見えず、不公平であると言えます。</p>
236	<p>データセットがクリアでない現在の生成 AI は胸を張って日本が世界に勝つような素晴らしいものではありません。                  現在出ている『データセットの開示の義務』を遠し、クリアな日本製の生成 AI が出来なければ、いつか日本は世界から信用を失い、アニメ漫画の価値はなくなります。                  また、作者が分からない古いものを自由に使える権利もあってはならないものです。                  生成 AI に対してもっと厳しい法律を作り、なんとかディープフェイクや著作権侵害の今の無法地帯を止めて安全性を確保した日本製の生成 AI を作ってください</p>
237	<p>生成 AI に対する著作物の使用について、主に透明性や対価の還元について論じられているが、多くのクリエイターにとって重要視する点は市場の信頼性と公平性ではないだろうか。                  日本経済新聞で新・海賊版と評されているように、生成 AI は追加の学習無く学習元となる画像に酷似したものを出力するが、これは学習用素材が変われば出力も変わるという結果からもわかる通り、たとえデータセットであったとしても成果物の生成に著作物が使用されていることは明らかではないか。これは「有名なキャラクターである」という条件に限らず、成果物には素材となったあらゆる著作物が被害を受けていると</p>

	<p>言えるのではないか。</p> <p>このようなことから、機械での処理自体に自然人が介入することはないが、それを使用したソフトウェアで生成した成果物に対し自然人が処理をすることを可能とするものは、著作権が制限される範囲を逸脱しているのではないだろうか。</p> <p>そのようなものを市場に介入させ、野放しにしているのが現状の問題であり、これらの点から、透明性や対価の還元でははなく、改めて現行の著作権に沿った、例として生成 AI による生成物は研究や教育、私的範囲での使用に限る等の、市場の信頼性と公平性を守るための制度の見直し、国際社会において重要となってくるのではないかと考える。</p>
238	<p>そんなに AI を推進したい理由はなんですか？</p> <p>こんなに一般人が被害に遭っているのに、どうして押し切ろうとしているんですか？</p> <p>海外基準に合わせて下さい。</p>
239	<p>クリエイターの作品の著作権や権利が守られない状態で AI 技術の発展を進めてることに反対。</p>
240	<p>生成 AI の発達により、アニメ、マンガ、イラスト、ゲームなど人が作り出した物を勝手に学習させていくだけでも簡単に作りだせる事が可能になっていますが、それを元々作った人がいるのに生成 AI で学習させてお金儲けの為や、性的画像にすぐ変えたり私利私欲の為に使う人が後を絶ちません。</p> <p>公式には流石に手をつける人は多くは見受けられませんが、二次創作で描いたイラストやコスプレした写真などを安意に変える人が多く嫌がらせになっている事が多いです。</p> <p>イラストを描いた人や、コスプレをした人は泣いてる人も中にはいました。嫌がらせだと発言した本人にネット環境で更に圧をかけて法的措置を阻止しようと罪を逃れる行動をする人がいて正直、今の SNS は可怪しいし怖いです。</p> <p>AI が無い時は、好きなコンテンツを楽しみたいからこれが自分の好きな所を伝える為にイラストを SNS などに投稿している人が多い印象でしたが、今は人に見てもらいたい承認欲求が強い AI アートが多くて残念すぎます。</p> <p>ペンや指などで描いたわけではなく、ただ言葉を入れてできるので、こんな事に人間自身の技術が奪われてるんだって思うと残念です。</p> <p>アニメーターやイラストレーターやマンガ家など自分の手でペンを握り時間を使い、何度も描いて技術を上げている、それを仕事にしている人達への価値が守られていないのが今後どうなるのか心配です。</p> <p>生成 AI の技術は日に日に上がっていきます。けど、それを扱う人間側がまったくモラルも守れない現状をどうするのか、文化を守るのか文化を壊すのか政府が決めないと暴走していくっぽうだと思います。</p> <p>その人が描いたイラストやマンガが、その会社が作ったアニメやゲームなど、音楽や声などがきちんと価値がある物だとお金のやりとりがある物だと認識され続けて欲しいです。</p> <p>テレビで見ましたが、俳優さんを AI で表現したりしてるのを見ると正直怖いです。亡くなった人でさえも表現してるのみと狂気の沙汰な気は</p>

	<p>します。 きちんと、葬式もしてお別れの会もされたのになんで AI で今に蘇らせるのか過去の映像で良いはずなのに、視聴率を上げる為にここまでするのかって思うと怖いです。</p> <p>知的財産を守るには AI に文化を奪われてはいけないと思います。仕事の効率を上げるには良いことだとは思いますが、人の創造まで深く踏み込めば新しく人から生み出せる物が無くなって価値が無くなってるのが怖いです。 100年後も 1000年後も人が作る物は価値がある物だと守られる事を切に願います。</p>
241	<p>例えば、「メールや議事録、資料作成等の補助」に生成 AI を使用している割合（トライアル中を含む。）は、米国、ドイツ、中国の企業は 95%程度であるのに対し、日本の企業は 69.5% に留まる。 AI と知的財産権（現状と課題） 15p より</p> <p>意見 そもそも挙げられた国では AI の法規制（EU AI Act や米国 COPIED 法、中国に至っては AI 生成物表記義務）が制定されている国ばかり。同様の普及率を目指すのであれば、最低限同水準の法規制が無ければ普及は非現実的であると言わざるを得ない。</p>
242	<p>知的財産推進計画 2025 本文 p.17 に記載の「透明性確保は、知的財産権に限られるものではなく、AI ガバナンス全般にわたる課題である。」に関して、その目的に応じて、誰（ユーザー、政府、著作権者、国民等）に何（データ、クローラ、アーキテクチャ、システムプロンプト等）を透明にする必要があるかを検討すべきと考える。 「とりあえず EU AI act と同じ項目をホームページで公開させる」ような杜撰な制度を作らないことを期待する。</p>
243	<p>AI の学習に用いられる学習データは、その権利者の許可を必須とするようにすべきです。これを行わない限り健全な AI 開発は不可能であると考えます。 理由は次の通りです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の土台が非難される状態のまま開発を進めることになるため、それを応用した製品やサービスも常に問題のあるものになり、サステナブルな開発が不可能になる</li> <li>・真面目に開発をした者が損をし、他人の知財を勝手に使った者が得をするのが現状の仕組みであり、健全な開発者がどんどん撤退していく状況にある</li> <li>・現状の生成 AI に問題のあることを知っている人間は既に大勢おり、利活用促進ができない状態にある</li> </ul> <p>私も権利者の被害の声を聴いてから、生成 AI を用いた開発を見合わせた開発者の一人です。現状の方針ではとても AI の利活用促進はできません。 どうか持続可能な AI の開発と利活用を行うため、AI の学習には、そのデータの権利者の許可を必須とするような仕組みにしてください。</p>

244	作り手を尊重した生成 AI 法整備はもちろん、コンテンツを享受する側に対して制作者をリスペクトする精神を教育によって養うことが必要か と思います。これは創作に限らず様々な業種についても同じことが言えますが、他者を軽んじる意識が根本的によくないように考えるから です。
245	近年、SNS 上で流行している反 AI ムーブメントは日本国の著作権法と矛盾し、著作権の理活用、引いては日本国の表現の自由を危険に晒す愚の 骨頂である。著作物は、いかなる手段を用いても作成を許されるべきであり、AI と人間において差があるべきではない。  他者の作品を「学習」しているのは人間のクリエイターも同様であり、この規制が許されれば、AI だけではなく NI（自然知能）にもこの攻撃 が及ぶことは想像に堅くない。
246	「現状と課題」にて「権利者への対価還元の手がかりが得られないことや、AI 事業者による情報開示が進んでいないことにより、AI 利用者側とし て訴訟リスクがあり、利活用を躊躇するといった影響が生じている。」 とあるが、権利者によっては対価還元を求めておらず、許可なく学習コンテンツに利用させないよう求めている者も多数います。現状それらの 意見は受け入れられず、AI 学習コンテンツに利用しても良いという考えが AI 利用者側にあることも問題として挙げられます。 また、権利者側からの訴訟にかかる負担の方が多く、泣き寝入り状態になっていること問題です。
247	現行法で日本国内において AI 及びその利用者に関する規制法が無く、現在に於いても知財権侵害や人権侵害に繋がる案件が多数発生しており、 犯罪にも悪用されております。 海外では既に AI に関する規制法が施行されており、日本も権利侵害防止と犯罪防止の観点からも早急に規制法を導入する事を要望します。
248	AI ガバナンス全体に渡って、透明性の確保を促す仕組みの検討をすることは、一歩進んだと思います。 一方で、日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める目標につきましては、国外事情を認識できているのか疑問です。 現状、生成 AI の運用にわたって多量の水と電力を消費します。 データセンターが設置されている場所の近辺では水不足・電力不足に悩まされているという報道もあります。 日本で生成 AI を推進すれば、同じようなことが起きかねません。 また、海外産の生成 AI のデータセンターを日本国内に置くという情報もございますが、こうなると日本はただ電力と水を一方的に消費される だけで、百害あって一利なしです。 現状、日本は国内だけで生成 AI を作成できる技術はございませんので、現在の推進度ではただ海外に水と電力を吸い取られるだけです。  以上をふまえたうえ、本当に AI の利活用率を概ね 100%まで高める必要があるのか、再考をお願いいたします。
249	生成 AI の活用にあたっては、対価還元ではなく権利面の健全化を重要視すべきです。 対価還元の話を中心とする事は、データの使用可否に関する権利者の意向を蔑ろにする事にほかなりません。 生成 AI の利用を推進するというのであれば、まずその透明性と安全性、信頼性といった課題をクリアすべきであり、それらが不完全な状態で

	<p>推進する姿勢を取るべきではありません。</p> <p>これまでの AI 事業者の言動から見て、ガイドライン等の緩い規制や、事業者の自主的な規制で通用するとは到底考えられない。罰則付きの法整備や基盤データセットまで含めた学習データの開示、完全なオプトイン制といった厳格な法整備が必要です。</p> <p>日本企業の AI 利活用 100%を目指すとするが、まったくもって現実的でなく、セキュリティリスクを度外視している。AI エージェント等を利用したサイバー犯罪は増加の一途であり、現状の生成 AI は情報漏洩等のリスクを高めるだけであり、見直すべき内容です。</p> <p>生成 AI を使用した場合、その主体となるのは生成 AI の利用者ではなく、蓄積させているデータセットである。よって、生成 AI を利用したコンテンツや発明には、一切の権利を認めるべきではありません。</p>
250	<p>AI への嫌悪感情を払拭するためには『学習元の明確化』や『創作物の無断利用及び無断学習の厳罰化』等の対処が必要と感じている</p> <p>AI は便利であるがために悪用も容易い 使い方次第で毒にも薬にもなる</p> <p>今日の嫌悪感情は AI の学習元の不透明さに加え、故意の有無に関わらず、無断で創作物を AI に学習させ『オリジナルの創作物である』と声高に発する存在が多発していることが大きな要因であるとする</p> <p>AI と接する人口の増加や情報媒体を使用する年代の低年齢化により『人の物を勝手に使ってはいけません』というごくごく初歩的な規則さえも理解し難い、倫理観に欠けた存在が目立つようになってしまった</p> <p>こうした背景には『認められたい、自身を見て欲しい』『いいねの数我が存在意義である』等の行き過ぎた承認欲求による弊害とも考えられる</p> <p>AI 自体は現代技術の粋であり、今後の発展の為に必要不可欠となっていくことと考えている</p> <p>しかし、AI へ強い嫌悪感情を持つ勢力が多ければ多いほど、個人に留まらず法人利用も二の足を踏み、研究資金や技術革新への足枷となる可能性が高いと考える</p> <p>故に AI への嫌悪感情を払拭するためには『学習元の明確化』や『創作物の無断利用及び無断学習の厳罰化』等の対処が必要と感じている</p>
251	<p>◆成 AI の利活◆は海外と◆較して進んでいないとのことですが、どこから盗んできたのか分からないデータを活用することはできません。まず法整備をして、権利者に無許可で集めたデータの使用禁止にしてください。対価還元以前に、まず許可を取ることを必須にしたいです。</p>
252	<p>私は、職業として知的財産を創造するわけではなく、一消費者に過ぎないが、近年の生成 AI 技術の台頭により、文章、画像、動画などこれまでの AI にはできなかったものができるようになっていったと思っはいる。しかしながら、このような生成 AI は、これまでの AI 技術同様、学習の段階があり、生成 AI によって出力されるものは、学習データにあるものに依存しており、プロンプトつまり生成 AI 使用者の指示については、出力物の方向性を指し示しているだけである。つまり、生成 AI というのは、その能力を発揮するために知的財産の存在が不可欠である</p>

	<p>といえる。生成 AI の学習に用いられる知的財産特に著作物の所有者には、著作権が存在し、現状の著作権法 30 条の 4 によると研究目的などでのみ学習に用いることが可能であると示されている。このことから、享受目的での AI への著作物の学習はこれに違反するとも言えると考えられる。すなわち、著作物を学習に用いた生成 AI を知的財産の作成などに用い、公表することは研究目的などから逸脱し、享受目的を満たしていると言えるだろう。もしここで、あえて享受目的での利用を許可するような法改正を行えば逆に、業界やクリエイターは自ら作ったものが即 AI の学習に用いられ、実質的に業界全体の共有財産として扱われる状況になる。その結果、コンテンツ産業の成長は頭打ちどころか、衰退していくことは想像に難くない。したがって、ことコンテンツ産業において生成 AI と知的財産の相性は最悪と言っていいほど悪い。ゆえに、この分野において生成 AI の活用はすべきではなく、今の状態のまま成長を続けさせるのが、賢明だと考える。そのためにも著作物及び著作権者の支援を充実させることが重要だと考える。</p>
253	<p>現状の生成 AI は文化の発展に対して実用的な段階にないと考えられる。知財の把握・利用を目指すためには著作権の保有者の理解・協力が必要不可欠であり、信頼関係が築かれなければ、本来活用できたはずの知財も制作者が他者に公開することから拒否する事態もあり得ると考えている。まずは著作者が安心できるような明確な法整備が必要なのではないだろうか。</p> <p>主な理由としては、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1・規制や条件の少なさ・現行法の効力の無さ</li> <li>2・悪意を持って生成 AI 技術を取り扱う人の多さとその対応に追われるクリエイター達の疲弊</li> <li>3・クリエイター達が安心して生成 AI にデータを提供できるほど信頼関係を構築できていない（文化の発展や自分たちが創作活動をするにあたっての実用性より、ディープフェイクなどの危険性の方が高いと考えているクリエイターが多い）</li> </ol> <p>ことが挙げられる。上記 3 点の問題を解決してから生成 AI の有意義な活用法について議論すべきではないだろうか。</p> <p>そして、これらを解決するためには生成 AI のデータセットの可視化（どの画像を学習したかが誰でも確認できる状態にすること）と、生成 AI へのデータ提供を同意制にすること、そして生成 AI を使用し作成されたすべてのデータに生成 AI を使用したことが分かる目印を入れる必要があると考え、これらを強く希望する。</p> <p>現在画像生成 AI の殆ど（Mitsua Likes を除く）は基盤モデルのデータにネット上のありとあらゆる画像を学習対象として取り入れているわけであるが、その中には当然「被写体本人が掲載を許諾していない写真（リベンジポルノ、児童ポルノ、盗撮などを含む）」や「著作者本人が掲載を許諾していないイラストや漫画（無断転載）」が含まれている。これらの画像は AI 画像を生成する際に、全く関係のない他者の著作物や写真と混ぜて使用されることになる。そして現状、それら問題のあるデータと自分の著作物が混ぜられることを拒否することはできない状態になっている。</p> <p>AI の生成画像は学習を元に作られたオリジナルの画像であるため合成画像とは違うと主張する人を見かけるが、私はそうは思わない。先日 SNS に投稿された AI によって生成された画像には、「Happy Birthday」の文字が認識できるほど鮮明に写っている画像があった（出典：  ）。更に、生成した人曰く誕生日に類するキーワードは入力しなかったということなので、生成 AI 使用者が意図しないまま特定の 1 枚の画像データが文字が認識できるほど強く反映される可能性が存在するのである。生成 AI</p>

	<p>が0から作品を生み出しているわけではなく、膨大なデータの中から幾つかを組み合わせ出力しているだけだということをご理解いただけるだろう。</p> <p>また、現行法の効力の無さも非常に深刻である。先日テレビでは、未成年の間でも知人の顔と裸体のデータを組み合わせ生成するディープフェイクが増えてきていることが紹介されていた。たしかに、特定の人物を裸にしたり不快にさせるようなディープフェイクを制作したり、特定の人物の絵柄を嫌がらせ目的で生成AIに模倣させることは現行法でも対処可能な事案である。しかし、数分数十分で作成可能なAI生成画像に対して一件一件訴訟し対応することは未成年でなくとも時間的・コスト的に考えて非常に難しいことは想像に難くないだろう。そもそも、現状では学習元のデータを開示する義務が生成AI使用側に存在しない為、訴訟する際の根拠も乏しい状況にならざるを得ない。更に、生成AIの規制に対する明文化された規律が存在しないため、SNS上では毎日のように同じような議論が展開されている。問題を全て把握しきれていない多くの人に対して同じ説明を何度も強いられているのは生成AIを使う気のないクリエイターばかりである。以上の理由から、肖像権をはじめとする人権を守るためにもしっかりと生成AIのための法を整えて明文化してから文化の発展に寄与する生成AIの形を模索していけばいいのではないかと考えている。</p>
254	<p>昨今、世界において何かと話題になっている生成AIですが、その開発過程で行われる海賊版サイトからのデータ収集や、robots.txtの無視等の行為は問題だと思います。</p> <p>日本が知的財産で世界に対して経済的収益を考えるのであれば、まず日本国民の知的財産の保護を第一に考え、日本国民の知的財産や著作物の無断利用に対して法規制を行い、AI開発企業や諸外国に対して明確な「日本の知的財産の保護」の意思表示をするべきだと思います。</p> <p>他国ではAI開発企業と著作物の権利者間での訴訟が今もなお続いており、アメリカの一部判例においては、海賊版サイトから収集したデータをAI開発へ利用することはフェア・ユースを否定されています。</p> <p>また、諸外国においては、知的財産の権利者とAI開発企業がデータ提供を結ぶ事例が出てきており、日本においても声優とAI開発企業のデータ提供契約の事例を少しずつではありますが目にするようになってきております。</p> <p>著作権法第30条の4のように、日本政府においては、AI開発過程における、AI開発企業以外の国民が権利を持つ知的財産や著作物を無許諾に「利用」することや「活用」することばかりが議論されており、「権利物の適切な保護」が蔑ろにされているように見受けられます。</p> <p>しかしながら、データの権利者とAI開発企業との提携事例が出てきている昨今において、AI開発過程における海賊版サイトの利用行為はそういった流れの障害になる行為となります。</p> <p>そのため、海賊版サイトの利用は厳に慎むよう、ガイドラインの範疇で収めるのではなく法整備を行うべきであると考えます。</p>
255	<p>既存のクリエイターの権利を守れていないどころか侵害している、現在の生成AIを支援することに反対。海外では規制されはじめているものを国を挙げて支援するなど言語道断。時流に乗れていない。これまで誰に言われずとも地道に作品を作ってきたクリエイターたちの尊厳を無視している。一部の極悪な金持ちどものために、楽しんで良いところ（実際にはそんなものはない）を勝手にクリエイターの許可なく渡そうとするな。■■■■と同じ。</p>
256	<p>生成AIの活用を推進するにあたっては、データセットに含まれる画像・情報の著作権を侵害していないものに限ることをまず第一の条件とし</p>

	て頂きたい。また、生成AIを使用して作成された生成物には、その旨を明記する義務を生成者に課することが重要に思われる。著作権者の権利を蔑ろにすることを前提とした状態で開発を推し進めるようなことはあってはならない。
257	他者の著作物を勝手に使わない、という当たり前のことが守れるよう策定してほしい。
258	16頁からのイノベーション人口の減少を懸念している文に理解はできるが、生成AI技術は良質なデータの為に初手で剽窃を行った。その時点で開発者への信頼は皆無。生成AIの危険性を重視する創作者にとって開発者は疑心暗鬼的であり、実在する人間を生成AIでディープフェイクの素材として悪用した使用を、注意喚起だけで済ます日本の体制の中では連携など机上の空論。 「AI技術の進歩と知的財産の適切な保護が両立するエコシステム」は、推進ばかりを優先する現状と釣り合いませぬ。やるならば、透明性の確保と生成AIによって権利を侵害された被害者が泣き寝入りしない明確な救済措置ならびに加害者への然るべき制裁措置も推進しての取り組みです。
259	生成AIで書類作成やメールなどすると全て外部に常用が漏れるリスクがあるので危険です。また、インターネット上のデータを無断でダウンロードして合成しているので著作権違反のおそれがあるのではなく、著作権違反そのものです。 創作者・表現者の成果物をコピー・合成・出力して横取りするのが生成AIであり、存在しているだけで創作者の負担になっています。 生成AIに剽窃された創作者は主にネットで自由だった創作を削除したりやる気をなくしたりして萎縮しています。イラスト・漫画・小説・俳句など、さまざまな分野に生成AIが入ってきて場を荒らすことで新人賞や大会での不正とその発覚、受賞の取り消し、大会自体のとりやめが起こってます。生成AIが出てきてから、様々な分野の有望な新人が発掘されない、新人が育たない、まじめにやって創作してきた人が損をするという悪循環が繰り返されてます。
260	・「未管理著作物裁定制度」における「未管理著作物」という考え方は、ネット上にアップロードされている著作物を無断転載し、「拾い画」と言う著作倫理を著しく欠いた行為と変わらないように思います。著作者に確認が取れないのであればそもそも使用するべきではないと思います。 ・生成AIにより生成されたものは既著作物をツギハギしたもの、もしくはそのまま生成される場合もあることは既に知られており、到底オリジナルや著作物と呼べるものではありません。無許可で収集されたデータを含んでいる既存AIで生成されたものは厳しく取り締まって頂きたいですし、それら生成AIを用いて商売をしている人（例えば生成AIでイラストを作成し販売している人、及び生成AIと分かって購入している人）も取り締まって頂きたいです。
261	近年、生成AIを普及させるためか、 <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> のように企業倫理を無視した強引なツール導入を行い、それによって人間の生活や制作物など、何もかもがディープフェイクの対象となり、性的、政治的、悪趣味なジョーク、いじめなど内容問わず、本人の望まない形で勝手に画像を作られる状況が横行しており、最低限保証されるべき人権すら脅かされていると感じます。  技術の順番としてはまず、人間が最初にあり、人間をサポートするための道具として生成AIがあることが大前提だと考えます。

	<p>現状悪用が目立つ中、ディープフェイクなどの生成 AI により電力などがただただ消費されていき、電力不足などでいずれ普通の生活すらできなくなるかもしれない、人権を手放すことになるかもしれないと思うと、とても恐ろしいです。</p> <p>社会情勢が悪化していく中、人権が尊重されない世の中を生きるのは不安が増し、辛いことであり、偽の情報で更に世界が混沌としていくのは SDGs や世界平和からも程遠い状況ではないでしょうか。</p> <p>安心して技術を使うために、人権を大事にし、学習元の提示や、生成 AI の透かしなど、透明性の確保の策定を、どうかお願い致します。</p>
262	<p>学習データの透明性の担保や開示は望ましいですが、活用ばかりでデータを使われない権利が保障されていません。</p> <p>インターネット上で公開しようともあらゆるデータが非売品である場合もあることを留意した規制が行われない限り、不当なデータの利用は続き続けます。</p> <p>例えばスマートフォンの普及により手軽に写真やまたは動画をインターネット上で公開することが容易となった今、現在被写体の望む望まないにかかわらず顔などが晒されるリスクがあります。撮影者の許諾のみでこういった意図しない形で被写体の人物を AI 学習に使われる可能性が排除できません。無断利用へ訴訟する金銭的余裕がなく泣き寝入りをしざるを得ない、ディープフェイクポルノで精神的苦痛や損害を受ける人々を生まないことより、AI による創造は優先されるべきなのではないでしょうか。</p> <p>そもそもハルシネーションをおこす生成 AI を上手く利用するにはその分野への高い理解が求められるため、まずは勉強や経験を積むのが優先だと思われます。</p> <p>今一度なんのために生成 AI を含む AI の利用を推進しているのか立ち返った上で、必要な規制と安全な状態での利用や推進を求めます。</p>
263	<p>現状の生成 AI は、入力されたデータベースの中から求められたものを呼び出す検索エンジンの仕組みをとっている。そのため、一見高度に見える出力内容は、データの継ぎ接ぎである。</p> <p>生成 AI は出力物の質を上げるため、インターネット内外含む多種多様なデータ（イラスト、動画、写真、文章など）を無断で取り込んで使用している。</p> <p>取り込まれるデータはそもそも生成 AI が無償で使用するために公開されたわけではなく、そういったデータを活用した生成 AI を使用して利益を得ようというのは、著作者の意向を一方向的に無視するものであり、データ使用に対する対価の踏み倒しである。</p> <p>全ての生成 AI に対するデータベースへの取り込みは著作権者の承認を得たうえで、対価を支払って行われることが義務付けられて当然と考える。また、生成 AI の仕組み上生成物にオリジナリティは皆無なので、生成物に著作権を認めるべきではない。</p>
264	<p>「知的財産推進計画 2026」について、画像生成 AI を使用することを法律で禁止するべきだと思います。</p> <p>他人の知的財産を無断で使用・学習している現在の生成 AI は決して容認されるべきではありません。現在広く使われている生成 AI は、全て違法な手段で入手したデータを使用しています。児童ポルノや戦争、死体の写真なども含まれています。生成 AI を将来的に使用することはあるかもしれませんが、現在の生成 AI は他人の権利を侵害して成り立っています。</p> <p>今も無断で他人の成果物が取り込まれています。こんな物を使って日本の未来が切り開かれるはずがありません。</p>

	<p>盗まれているのはクリエイターの作品だけではありません。 違法な画像生成 AI から知的財産を守ることが出来なければ日本の物づくりはおしまいです。</p>
265	<p>クリエイターに利益が還元される仕組みは良いと思います。ですが、クリエイターが作品を作るモチベーションは、お金の面だけではありません。自分が時間をかけて考え、制作した作品が唯一無二の自分の物であり、それが法的にも保証されているという安心感が必要です。ここ数年の AI 技術とまだ追いついていない法整備により、それが崩れてしまっております。</p> <p>AI の推進も世界的に必要な事とは理解しておりますが、まず何よりも安心して制作出来る環境を取り戻して頂きたいと思います。若い方がクリエイターになりたいと思える環境作りを推進して頂きたいです。どうぞ宜しくお願い致します。</p>
266	<p>1. 現状の課題 X 等の SNS において、ディープフェイクやなりすまし画像・動画が容易に作成・拡散され、本人の名誉・信用の毀損、詐欺、営業妨害、権利侵害が発生しています。被害者側の通報や削除要請だけでは拡散速度に追いつかず、救済が遅れやすい構造があります。</p> <p>2. 「知的財産推進計画 2026」に盛り込むべき方向性（制度整備の明記） (1) 合成・改変コンテンツに関する表示・真正性情報の取扱い（例：合成表示、真正性情報の付与・保持）を制度として検討し、悪質ななりすましを抑止する方針を明確化してほしい。 (2) 被害者救済の迅速化（申立て窓口の明確化、削除・非表示までの手続と目標時間、再投稿対策、通知）について、プラットフォーム事業者の対応責務と透明性を高める方針を示してほしい。 (3) 悪質ななりすまし・権利侵害・詐欺目的の作成／配布／拡散に対し、実効性ある抑止（制裁・罰則、収益化停止等）を含む法整備の検討を推進してほしい。 (4) 表現の自由に配慮しつつ、本人の権利保護（人格的利益、知的財産、営業上の信用等）を損なう行為を的確に対象化する、明確な要件設計を進めてほしい。</p> <p>3. 期待効果 被害の未然防止と拡散抑止、被害者救済の迅速化、プラットフォーム運営の透明性向上により、SNS の健全性と社会的信頼が改善すると考えます。 以上</p>
267	<p>現状の AI については懸念点がいくつかあり、利用者から見て積極的に利用したいとは思えない状態です。 懸念点としてはまず、利用者からみて学習元が不透明なことが挙げられます。もし AI 開発者が著作物を無断で学習していた場合、利用者である私が AI でイラストなどを生成した際に、いつの間にか誰かの著作権を侵害することになるかもしれないことを懸念しています。 つぎに人間の著作物と AI 生成物の見分けが容易につかれないことが挙げられます。現状では AI 生成物であることが明記されない場合が多く、好</p>

	<p>きなアニメなどのコンテンツの公式のイラストやグッズを購入したつもりだったのに、AI 生成物による偽物を買ってしまうかもしれないという不安があります。AI 開発者の無断学習によって本来その著作物の権利者が受け取るべきであった利益が損なわれることで著作者の創作意欲を削ぎ、将来的に新たなコンテンツを楽しむことができなくなるのではないかとともに憂慮しています。</p> <p>こうした懸念点を解消するために、AI 開発者の学習元の完全な公開および AI 生成物へのクレジットの明記の義務付けを盛り込んで欲しいです。</p>
268	<p>あらゆる創作活動を生業、もしくは趣味として楽しむ人、そしてこれからそれを楽しもうとする全ての人の権利を守ってください。</p> <p>たくさんの方が研鑽し、苦悩し、長い時間をかけて会得した表現方法やその独特な癖や味ともいえるものを、無断で学習材料にし、好き勝手にそれらしいものを作り上げる AI による生成を法律によって規制してください。</p> <p>悪意ある人による指示によって、AI が生成したフェイクの画像や動画などによって多くの善良な人が騙され、傷つけられている現状と真正面から向き合って、その対策を講じてください。AI を開発・運用する会社の利益ではなく、国民の利益及びその保護について考えてください。</p>
269	<p>AI に関して、ネット上では過熱している話題ではあるが、現行法に任せられるところは現行法に任せ、過度な規制は行わないようにした方が良い様に思う。</p> <p>将来どのような進化・変化を起こすかわからない技術であるが故に、過度に締め付けた結果、利用が滞り国家的不利益を被る可能性も捨てきれない。</p> <p>うまく利用出来る事を策定しつつ、過度な危険が確定した時にのみ法律で規制を行うという姿勢が望ましいと思われる。</p> <p>一方、AI を使用した生成物に対する責任は命令者にあるため、その責任は生成者にある事を明示を行った方が良い用に思う。</p> <p>AI による生成スピードは速いため、この責任者に対する訴えやその結果を提示を行う速度をスムーズにする事が重要と思われる。</p>
270	<p>権利者が自身の著作物を AI 学習に利用されることに対して拒否できる制度や AI を用いて作られたものに対してラベルリングを義務付ける制度が必要である。</p>
271	<p>国内に限らず世界中の知的財産や著作物を権利者の許可なく転用、利用しないでください。知的財産や著作物を AI に取り込ませる行為が制限無く行われている状態は人権侵害を更に広げ、データセンターの運用による電力と水資源の過剰利用により自然環境に与える負荷も増えてしまい、さらに地球環境や社会環境を悪化させることとなります。この状態を改善するためにまずは著作物や人権を保護できるように罰則付きで法整備を進める必要があります。</p>
272	<p>国が進める生成 AI ( ████████ など大規模言語モデルも含め) の利用促進は、現状の大規模データが、著作権や肖像権を侵害したデータ、性被害や児童搾取などの犯罪行為を行った上で作成されたデータが含まれたものであることを無視しています。著作権・肖像権は作成者が生まれながらに誰にも譲ることのない権利であり、犯罪行為はこの法治国家において裁かれるべき対象です。</p> <p>また、生成 AI は人工知能ではありません。正しい知識の周知すら出来ないまま進める政策に断固反対します。</p>
273	<p>現在の生成 AI は児童虐待記録物・海賊版を含む同意のない同画像が数多く含まれています。そのような状況を改善するためにも AI 開発の透明</p>

	性確保をお願いしたいです。
274	生成 AI が誹謗中傷に用いられている。具体的には、芸能人の写真データから芸能人の服を脱がせた画像を生成 AI を用いて生成するという内容だ。この問題点は、生成 AI のデータセットに海賊版サイトから盗まれた大量の著作物及び児童ポルノや性犯罪コンテンツ等の違法なデータがあることで、服を脱がせた状態を生成することが可能になってしまうという点だ。解決策として、データセットに違法コンテンツが含まれている生成 AI を使用できなくするという案を提案する。データセットに違法コンテンツが含まれていない生成 AI のみ使用できるようにするべきだ。
275	趣味で創作をしている者です。たかが趣味、ではありますが、己の作品が他者のいいようにされるのは決して楽しいものではありませんし、認められるものではありません。現状、生成 AI を推進する動きとなっておりますが、基本となるデータは WEB 上に保存されている多くの創作者の手によるものです。 データ元が判然とせず、またフェイク画像・フェイク動画を容易に作成できる状況をよしとするような推進には賛成できません。これは私のような創作を楽しむ者だけではなく、世に顔を出して仕事をしているあらゆる人々が犯罪に巻き込まれる可能性が高まります。どうか慎重な意見として受け止めていただければと思います。
276	AI を利活用するのであれば、AI に関する技術の透明性の確保は大前提です、それなくしての利活用はただの机上の空論でしかありません。 この数年間、我が国が AI に関して大して功績がなかったのはそのせいではないでしょうか。 最低でも欧州連合の定めた AI 法に相当する法整備は欠かせません。
277	生成 AI の使い道が虚偽情報の氾濫と剽窃、いやがらせが多くクリエイティブな面が見られない。今までクリエイターが作り上げて来たものを利用するだけで何も新しいモノが生まれていないが大量生成が可能で市場に AI が溢れている状態。
278	現在の法整備では十分とは言えない。 他国 SNS での画像・動画捏造に振り回されてばかりの現状から、どんなマネタイズ事業を起こすつもりなのか。 クリエイターの権利、肖像権など根本に立ち返って考え直してほしい。
279	「AI 利用」「対価還元」に偏っています。 クリエイターに AI は必要ありませんし、「対価還元」では例えば写真著作物の権利者不明の盗撮や写り込みに対して対応することができません。 「基本的人権」として、「AI に無断で利用されない権利」が法的裏付けによって確立されることが、AI 利用、対価還元の大前提です。 無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法制してください。
280	そもそもオプトアウト制に対してのクリエイターの反発が強く、海外でもミッドジャーニーをはじめとする生成 AI 企業が多数の企業から集団訴訟を受けている現状で創作活動へ生成 AI を活用していく施策を示し推進するのは、ハリウッドで起きた集団ストライキが例に挙がるクリエイター側にあたる企業及び団体による反対活動が懸念されるため慎重になるべき。
281	資料では、有価な著作物に限った説明をしているように見受けられる。だが、私自身もそうであるが、非売品としている著作物だって当然ある。

	<p>著作者への還元というが、還元してくれなくていいから再利用しないで欲しいという要求だって当然ある。更には、例えば街の風景を撮影した写真の著作権は撮影者にあるが、その写真に偶然映り込んだ人物は本提案で提示されている方法では勝手に肖像権を侵害され、何の還元もされない結果になる。私を始めとする一部の創作者は、現状の生成 AI に無断で学習されている現状を人権侵害だと捉えている。もちろん、開発者については信頼なんて全くしていない。生成 AI に賛同する創作者が著作物を提供し対価を得るのは勝手にやってくれればいいが、協力を拒否する権利は著作者には当然あるものと考えている。</p> <p>私は私の著作物にはあらゆる二次利用を禁ずる旨明記している。金は要らないから放っておいて欲しいし、誰とも著作物を共用する気はない。</p>
282	<p>AI 利用による文化・知的財産の破壊・搾取・権利侵害が野放しにされたまま、国内で利用できるサービスが普及している現状に対し、施策にあった「AI 事業者による主体的な開◆対応、AI に関連する制度の運◆の具体化、国際的な働きかけも◆いつつ、実効性の担保に資するような透明性を確保」を明確に示してほしい。罰則や法律の見直しも含めて具体的な施策案の提示を。</p> <p>クールジャパンなどの施策にもつながるが、AI に生成させることによって生じる権利侵害のリスクや、作家を守るすべがない状態でどう販売促進すべきか、という問題がある。権利侵害の被害に遭う可能性を秘めたまま営業することになる、作家や個人事業主、および受注依頼の取引や委託販売を受ける企業の、心理的な負荷や金銭トラブルなどの発生をどう対処していくのかの見解を表明してほしい。</p> <p>生成 AI の利用について、国内だけでも明確に細分化された法を確立すべき。</p>
283	<p>著作権者に無断で生成 AI にデータ学習させない仕組みにしてほしい。</p> <p>インターネット上のデータが一度 AI に学習されたらどこでどのように使われるのか、著作者が及び知ることが不可能になり、著作権ひいては人権に関わる問題になり得るので、データセットへの学習は事前許可制にしてほしい。</p> <p>AI は広義では集合知のデータ集積場になるのが理想的な形としているのかもしれないが、生成 AI は芸術やエンターテインメントなど創作活動の領域では個人の権利や文化全体を脅かすものと考えています。</p> <p>さまざまな人間の表現活動が著作権として個人の権利や報酬・収益を担保しているはずで、AI は分野別に呼称を区別して周知してほしいです。</p>
284	<p>AI は何らかのデータを学習し、出力するという言わば学習元の二次利用をしている技術であり、学習元について知的財産権が認められるデータが存在し、学習許可を得ていない場合には、AI の学習および出力は学習元の知的財産権を侵害していると考えられる。</p> <p>AI が出力したものについて、知的財産権が認められる場合というのは、学習元について知的財産権が認められない、もしくは全てのデータについて学習許可を得て出力した場合に限られるのではと思われる。</p> <p>しかしながら、現状としては AI および AI を悪用する人間が世の中の様々なデータについて学習の許可を得ることなく無断学習をした上で出力をしてしまっている場合が多く見受けられる。</p> <p>AI および AI を悪用する人間による権利侵害を無くしていく方向に動かなければ、AI を悪用したありとあらゆる犯罪を推進してしまっている状態と何も違いはないため、速やかな法整備などによる解決を求める。</p>
285	AI に学習されない権利を確立するべき。

	<p>対価の問題ではなく、学習そのものを拒否することが出来ないのがおかしい。 学習する or されない、利用する or しないをそれぞれが選択出来るよう整備が必要。</p> <p>AI を導入するという事に前のめり過ぎて、自ら無法地帯を作り出そうとしているの本当に愚かでキツイ。</p>
286	<p>「権利者の対価還元の機会が得られない」「訴訟リスクがある」という項目について 生成 AI 利用者は、生成 AI 利用時に AI 開発者側に対価を支払っているのだから、AI 開発者は生成 AI の学習元となっている画像、小説などの事柄の権利者に対価を支払うのは当然の流れと思う。 その為に AI 開発者側には</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習元の権利者と「AI に学習させること」や「対価を支払う」という事について契約を結ぶこと</li> <li>・学習元となっている内容やその権利者を開示する</li> </ul> <p>という規則を設けた方がよいのではいかと考える。 開示することも規則とするのは、利用者が訴訟リスクを抱える負担を軽減するためである。 規則をつくる際には、規則をより守ろうという意識を持ってもらうために罰則も設けることも必要と考える。 また、訴訟リスクについては、今月に入ってから X (旧ツイッター) にて新しくつけられた生成 AI 機能にて、性的画像加工での被害相次ぎ法的措置を示唆 (<a href="https://news.livedoor.com/article/detail/30324885/">https://news.livedoor.com/article/detail/30324885/</a>) というニュースもあることから、AI 開発者側には、公序良俗に反する指示は受け付けられない機能をつけることも規則に盛り入れた方が良く考える。</p>
287	<p>日本企業の AI の利活用率 100%を目指すとのことなのですが、正直現状を鑑みてもかなり厳しいと言わざるを得ないと思う。 現状の生成 AI は知的財産を扱う各団体が意見を出されている通り、保護優先で制度等がなければ守りきれないと思う。また、未管理著作物裁定制度を使ったオプトインのような物ではなくて、きちんと著作者等による完全オプトインデータを使ったクリーンデータを使った国産生成 AI を制作して初めて権利者の保護になると考える。現状の状況ではディープフェイクポルノや詐欺被害、著作権侵害被害の救済が完全に蔑ろにされていると思える事が多すぎる。 知的財産とは名のつく通りきちんと国民の「財産」として保護最優先であるべきで利活用はその保護がなされた後の議論だと考える。</p>
288	<p>「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」とありますが、クリエイターや権利者の生成 AI に対する懸念は、権利者への対価の還元のみで払拭されるものではないと考えます。 もちろんクリエイター自身の権利や対価が脅かされることは強い懸念材料ですが、それ以外にも問題があります。 現状の生成 AI はインターネット上のあらゆるデータやコンテンツを海賊版や児童ポルノなどの違法なデータも含め無断学習することで成り立っているため、生成 AI を利用することそのものが他者への重大な権利侵害となります。このことが対価の有無に関わらず、クリエイターや権利者が既存の生成 AI の利用に忌避感を覚える理由となっています。 またこの事実は国外でより強く問題視されており、コンテンツに生成 AI を利用したことで世界で大きな非難の声が上がる事が何度も発生しています。</p>

	<p>創作活動における国を挙げた生成 AI の推進は、海外から高く評価されている日本のコンテンツそのものに不信感や不快感の目を向けられるおそれがあり、生成 AI の推進により自身や自国の作品の印象や評価が低下することも懸念している点です。</p> <p>これらの懸念を払拭するために、やはり法的効力のある透明性の確保が必須だと考えます。</p> <p>透明性確保が知的財産権に限られるものではない課題であることは重々理解した上で、先に述べた既存の生成 AI の違憲性、違法性もまた、知的財産権の範疇に収まるものではないと考え、これらの管理が指針や指導などでのみ行われることには、強い不安を覚えます。</p>
289	<p>知的財産権の適切な保護とあるが現在「未管理著作物裁定制度」が施行される前ですが画像やデータに情報を載せていても悪意ある第三者がそのデータを生成 AI を用いて消すなどの第三者による創造物の改変が容易に行える環境です。</p> <p>またこの制度や権利者の対応が後手に回らないといけないことを知っている人がわざと作者の情報を消したデータをネットにアップした場合どうなるのでしょうか？</p> <p>知的財産が守られるかどうか個人の努力義務ではなく国の確固たるガイドラインが制定されていない状態で推し進めることは個人で活動しているクリエイターや権利者にとって脅威にしかなりえないと容易に想像ができません。</p> <p>また写真やビデオ撮影の場合、肖像権の問題がありますが撮影者か被写体どちらに写真を公開する権利があるのかも現在、周知されていません。</p> <p>そのような環境が続いている中でどのように一市民たちの権利を守るのでしょうか？</p>
290	<p>著作権本来の目的を考えれば、生成 AI による無断学習そして生成物は著作権で守られるべきものを侵害しています。健全な AI 開発・運用のためにも法による規制をしてください。</p>
291	<p>知的財産権を軽視した現状の生成 AI はそもそもコンテンツクリエイターの搾取で成り立っており、創作分野の発展に寄与しないどころか害悪である。今日の日本が世界に対してコンテンツを輸出できるような立場にあるのも、セミプロレベルの無名のクリエイターが創作活動を旺盛に行い、糊口を凌ぐ土壌があり、コンテンツの多様性があつたからこそである。仮に二次創作であったとしても原作の競合として市場を奪うようなことは決してなかった。それは知的財産権によって守られていた。翻ってみると現在の生成 AI はクリエイターの知的財産を一方的に搾取し、その成果物を模倣して競合するコンテンツを粗製濫造するだけのものでしかない。それによって真っ先に悪影響を被るのはこれから有名になろうとするまだ無名のクリエイター達である。無名のクリエイターが糊口を凌ぐ土壌がなくなれば即ちコンテンツの多様性が失われ、結果として国は現在よりも質の悪いコンテンツしか輸出できなくなることは自明である。だからこそ世界中で知的財産権は必要であると認められている。だからこそ日本の生成 AI と知的財産権の関係はベルヌ条約違反ではないかと疑義を突きつけられている。生成 AI ありきで日本のクリエイターを殺そうとすることに反対である。</p>
292	<p>昨今 AI に写真や動画を編集させる機能で人権侵害や嫌がらせが横行しています。AI で作成した成果物について、AI が作成したとわかるマークやプロパティデータを義務付けるようにしてほしい。</p> <p>AI 成果物がだんだん精巧になり、SNS や動画サイトのいたる所に蔓延るようになってきています。</p> <p>このまま野放しにしておくと、本当に撮影をした動画なのか、AI による編集がされているのかが個人の判断で見分けられない時代がすぐ来る</p>

	<p>と思っています。 その対策をすべての AI 事業に義務付けるよう動いていただきたいです。</p>
293	<p>許諾もなく人の著作物を生成 AI のデータセットとしての利用し著作権のロンダリングをするような行為の推進・推奨を法整備しないでください。</p>
294	<p>現在使用されている画像生成 AI の基盤モデルには大きな問題があり即売作活動の迅速化など言ってる場合ではなく、一刻も早く生成 AI の仕組み (学習素材) などの一新を求める。現状は数十億を超えるデータの窃盗で成り立っているだけの無断使用コラージュソフトでしかないからだ。窃盗であるがゆえに創作活動には程遠い、ただ誰もが無自覚に泥棒行為をしてしまうだけのソフトだ。数ある AI 技術の中でも生成 AI (芸術方面) だけは権利侵害で成り立っているといっても過言ではないため、使用禁止、または一般人が触れないように法を変えてほしい。</p> <p>AI 開発の透明性確保の◆法を検討とあるが、これをどこまでするのか重要だと考える。今の生成 AI はブラックボックス化しており、その中には児童虐待や遺体など人権問題の画像などが多々含まれている。しかし現状はそれを確認する方法がないため、透明性の確保をする際にはこちらに注目していただきたい。具体的には「この画像を生成する際に使用した画像」をすべて表示する、など。権利者への対価還元、そして無断使用をしない。人の画像を勝手に使わない。など解決しないといけないことがある為、ぜひともそちらを解決してから利活用して欲しい。現状は AI 開発者の地位は発明者というよりはただの泥棒なのでそこも解決して初めて生成 AI を使っていこうとなってほしいものだ。</p> <p>最後になるが現状パブコメを数年前から送っているが 4 年目にしてやっと規制の動きが見えるのは遅すぎる。被害も拡大しており、これ以上被害者が増えないように一刻も早い規制を求める。そして決定権を持つ人たちはいい加減に生成 AI は日本の勝ち筋にはなりえないことをわかってもらいたい。クールジャパンとやらは最初から海外企業に舐められ、好き勝手に食い荒らされているだけである。</p>
295	<p>権利者への対価還元やガイドラインによる主体的なデータ開示が掲げられているものの、国内外の生成 AI 事業者の対応を見る限り、それだけでは十分な開示は行われないと考えられる。現状、著作権法第 30 条の 4 の対象外である享受を目的とする著作物の利用が多数行われているが、同条に罰則が設けられていないことが、このような状況を招いている一因と推測される。このため、ガイドラインによる対応では不十分であり、罰則を設けなければ事業者が対価還元やデータ開示に応じない可能性が高い。</p> <p>また、対価が支払われるかどうかにかかわらず、生成 AI への利用自体を望まない著作者も、私を含めて非常に多い。さらに、二次創作物や著作者不明の著作物など、判断が難しいケースも想定される。したがって、対価還元を前提とするのではなく、そもそも生成 AI への利用を許可した著作物のみを用いる仕組み、すなわちオプトインやオプトアウトの制度を整備する必要がある。</p>
296	<p><b>【意見】</b> 知的財産推進計画 2026 における生成 AI の扱いについて</p> <p>「知的財産推進計画 2026」において、透明性のないまま生成 AI (無断収集型モデルを含む) を推進する方針には反対します。</p> <p>現状の生成 AI は、基礎データセットに無断収集された著作物や個人情報的大量に含まれたまま運用されており、「適切な知的財産権保護」が十分に担保されていません。◆特に LAION-5B などの大規模データセットには、国内外のウェブサイト、著作物・写真・個人データが無許可で収集されていることが確認されており、その上に構築される各社の LoRA などの「クリーンモデル」も、基礎部分の透明性が確保されない限りはクリーンとはいえません。</p>

たとえば、特定の有名作品（例：ドラゴンボール）のキャラクターを生成できるという事実は、元データに当該著作物が含まれている可能性を示唆します。◆また、CSAM（児童性的虐待資料）が生成されているという問題は、学習データに児童被害画像が混入している可能性を示すものであり、重大な懸念があります。

したがって、基礎データセットの完全な透明性と第三者監査、被害者からの迅速な削除請求が可能な仕組みの整備が不可欠です。◆そのための監査制度・再発防止策を計画に明記すべきです。

【懸念点】

2025年のコミックマーケットにて、赤松健議員の「裁判で個別に被害額を算出しなければ法整備が難しい」との発言があったと報告されています。◆しかし、現状の構造的な問題（加害者の特定困難、海外サーバーでの拡散、追跡不能、被害者側の金銭的負担など）を踏まえると、この前提は実態と整合せず、個別訴訟に依存する方式では被害救済が事実上不可能です。

また、日本のメディアにおいても、生成AIの著作権・権利侵害の問題が十分に報道されていません。◆映画監督[REDACTED]氏が生成AIの使用を避ける理由として「権利問題」を挙げたにもかかわらず、その要点が「AIには人間の機微が表現できない」という方向へ編集されるなど、権利侵害の本質が一般に共有されていない状況があります。

このように、発言・報道のあり方からも、生成AIの権利問題が社会的に正しく認識されていない状況が見受けられます。

【要望1：学習データの透明性と監査の義務化】

- ・基礎データセットの公開（少なくとも第三者機関には全面開示）
- ・無断収集データの排除と再発防止の仕組み
- ・被害者が迅速に削除請求できる窓口の常設
- ・CSAM・肖像権侵害への即時対応義務

【要望2：AI利用に関する同意の任意性】

AIサービスの利用に際して、

- ・学習データとして提供するかどうかの明確な選択肢
- ・拒否してもサービスが不利益にならないこと◆以上が必要です。◆これは基本的人権およびプライバシー保護の観点から不可欠です。

【要望3：ディープフェイク・性的被害への迅速な刑事対処】

現在、AI性暴力やディープフェイク被害は一般人への被害も多発しており、◆民事訴訟に頼る方式では、費用・時間・精神的負担から多くの被害者が救済に至りません。

- ・刑事罰の整備

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・加害者特定手続きの迅速化</li> <li>・海外サーバー利用時の削除要請プロセス強化</li> <li>・被害拡散防止システムの整備</li> </ul> <p>これらが急務と考えます。</p> <p><b>【要望4：海外生成AIによる日本の著作物の無断学習について、国が一括して対応する制度の整備】</b></p> <p>現状、海外企業の大規模生成AIにおいて、日本の著作物が無断で学習データとして取り込まれている問題があります。◆権利者個人が海外企業に対して訴訟・交渉を行うことは、費用・時間・専門性の面で現実的に困難です。</p> <p>したがって、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・国が代表して権利者の利益を守る仕組み</li> <li>・海外企業への一括交渉・訴訟制度</li> <li>・損害賠償請求や削除要請を迅速に行う窓口の整備◆が必要です。</li> </ul> <p>これらを整えるべきです。</p> <p>日本が「知的財産立国」を掲げるのであれば、権利者個人に過剰な負担を押しつける現状は適切とは言えません。</p> <p><b>【総合】</b></p> <p>透明性のないまま生成AIを推進すれば、クリエイター・一般市民・児童の権利侵害が拡大します。</p> <p>日本が「創造人材の強化」と「信頼性ある知財国家」を目指すのであれば、まず違法なデータ収集と被害救済の構造的問題を解決することが不可欠です。</p>
297	<p>現在、実在の人物を生成AIを使って卑猥な画像にされると騒ぎになっておりますが、既に3から4年前から勝手に使われてしまうクリエイターの方々がそういった事も懸念されておりました</p> <p>今の状況はそういった事を無視した結果ではないかと思う次第であります</p> <p>私は生成全部を無くす事は否定的ではありますが、プロアマ問わず作品を、また私含め一般人の画像や声の学習を拒否出来ないのは問題だと思っております</p> <p>折角の技術がキチンと検証・規則がないにも関わらず誰でも手軽にし過ぎた為、それを武器にして振り回し「加工されるのが嫌ならコスプレ辞めろ」と被害に遭われた方に送ったり、ファンイラストを描いていたイラストレーターさんが権利者が見逃せないレベルの物を生成された為に冤罪で叩かれネットから居なくなってしまうケースなど、現状表現の自由の敵になってしまっている事に、AIに一種の夢を見ていた一介のオタクの私ですら心を痛めております</p> <p>せめて学習されない自由も尊重される様にご検討頂けますようお願い申し上げます</p>
298	<p>AI開発の透明性について。</p>

	<p>使用データは訴訟をおこさずとも開示させるべき。現在、訴訟されてもデータ開示している事業者は無いそうです。開示に応じなければ罰則もあって然るべきです。著作権や肖像権を現在進行形で侵害されているにもかかわらず、被害者が泣き寝入りしかない現状に対する救済策に、強制力のある法律が必要です。</p> <p>使用データはオプトインであるべきです。必ず著作者の許可が必要なのは当然。著作者に連絡がつかないからと勝手に使用し、後から勝手に決めた金額を支払って終わりなんて言語道断です。</p>
299	<p>透明性確保に向けた検討を進めていただきありがとうございます。</p> <p>引き続き、以下を含んだ国による規制を強く求めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一. AI 生成物の明示義務化</li> <li>二. AI 生成物の一部使用であっても明示義務化</li> <li>三. 生成 AI 学習データの開示</li> <li>四. 「一」～「三」を怠った場合の罰則</li> </ul> <p>「一」「二」に関しては、正常な市場を維持するためにも徹底するべきです。現在は生成 AI 使用物とそうでない物が同じ市場に混在しており、それを見分けることができない点が大きな問題となっています。つまり、成果物を受け取る側が選択できないのです。</p> <p>現在のデータセットの根幹部分でこの知的財産権を侵害のリスクという問題が依然としてありますが、せめて生成 AI 使用物のラベル付けを法的に徹底し、受け取る側の人（つまり社会）が生成 AI 物とそうでないものを容易に見分けられ、選択できるようにするべきです。</p> <p>「AI 生成物であることの明示」を義務化することには何のデメリットもありません。生成 AI が出力するものへの影響がありませんし、既存の作品との類似品が生成されたとしても AI 生成物と明示されることで本物かどうかを見分けることができます。ディープフェイク等の社会問題に対応できます。成果物を受け取る側も自分の望むものを選択できます。良いことしかありません。</p> <p>「三」に関しては、生成 AI の信頼性を担保する上で必須です。</p> <p>「四」に関しては、ルール順守の強制力をつけるためです。</p> <p>繰り返しのなってしまいますが、透明性を確保することは、知的財産権の保護と発展に限らず、AI 技術全般の今後の利活用を考えてもプラスしかありません。知的財産権の問題でいえば海賊版、トレパクなど、社会問題でいえばディープフェイク問題、詐欺などへの抑止力にもなります。透明性を確保すると開発が委縮するという意見も見られますが、まっとうな利用者、消費者は安心、安全に物事を享受したいと考えています。長い目で見たときに、透明性を確保しながら焦らずに開発し続けたほうが良い発展をするかと思えます。</p>
300	<p>AI 学習元の知的財産権者に正当な対価が支払われるオプトイン生成 AI を早急に開発し、</p>



	<p>時間かけて入れたり、生成 AI に使われてしまった場合、取り下げの要望を出したり、訴訟したり、と明らかに創作市場は萎縮し縮小しています。生成 AI の使用を躊躇する傾向にある、とも書かれています、それは現状の法律が十分でないからだと思います。現状のデータセットを破棄した上、生成 AI に他人の知財を使う場合、使いたい側から連絡、合意が取れない場合は使わない、データセットの透明性の確保、ディープフェイクへの罰則、生成 AI を用いた場合は分かりやすい表記、それらを破った場合の罰則などの法律が整ってからようやく安心できると思います。</p> <p>また、創作者(データ提供者)への還元をと書かれていましたが、少なくとも私の周りでは皆還元がほしいのではなく、生成 AI に自身の作品を使われたくない(拒否権がほしい)という人がほとんどです。加えて昨年、外国での話ですが ██████████ が生成 AI を用いて CM を作ったところ、大炎上して取り下げる事態となりました。AI を用いて創作をと言いますが、需要及び採算が取れるという根拠はありますか？既に法律がないまま 3 年半経過し、生成 AI の特徴である誰でも気軽に簡単に使用できた結果、犯罪行為が爆増し、生成 AI 及び AI に対するイメージが創作者を中心に落ちていっています。そんな限界で AI を使ってサイクルを回すというのならまずは今回の計画以上の採算が取れるという根拠を示していただきたいです。</p> <p>またなぜそこまで爆増したかの一因に、X や YouTube などは利益が得られるからだと思います。そういう理由で生成 AI を使用する人たちの作品は業界の発展に何も寄与しません。基本的にディープフェイクか犯罪行為スレスレのものばかりでした。それらを見た上で、生成 AI を使用した者に著作権の付与など絶対に止めるべきだと思います。</p> <p>個人的には生成 AI は人材育成とは対極のものだと思います。生成 AI を使えば使うほど人が育たず、目先の問題は解決しても長期的にはどの業界も縮小していくのではないのでしょうか。生成 AI を使うにしても、ここまでは使うけどここからは人材育成のために使わない、などそれぞれの業界に合わせて、慎重に決めるべきだと思います。</p> <p>全体的に AI を使って、AI を使って、と書かれていましたが、やはりまだ使われる側の損が大きく、その上で使われてもいいと言える発展の根拠も薄いと思いました。</p>
<p>303</p>	<p><b>【提言案】</b> 生成 AI による無断利用の制限と、データ流用の実態に即した法整備について</p> <p>意見の要旨 現在の「許可なく利用できる」という法解釈は、クリエイターの権利を著しく損なっています。以下の 3 点を強く提言します。</p> <p>1: 「無断利用」を原則禁止とし、著作者の意思を最優先する仕組みへの転換 現行の著作権法第 30 条の 4 は、文言が抽象的なため「ルールにないから何をしても自由」という利用者の拡大解釈を招いています。</p> <p>その結果、個人やグループによる無断でのデータ取得、さらにはディープフェイクやポルノへの悪用といった暴走を止めることができず、紛争を避けるための手順として、「許可があるものだけが利用できる (オプトイン)」の意思表示に法的な強制力を持たせる環境作りを最</p>

	<p>優先すべきです。</p> <p>2. AI の本質である「数値パターンの再現」と「データの流用」に対する規制の明確化</p> <p>「AI が人間のように学習している」という表現は誤解を招く表現であり、実態は異なります。 現在の生成 AI は、人間のような知能を持っているわけではなく、蓄積された膨大な著作物から、統計的に最もそれらしい数値パターンを選び出し、再構成（検索・複製・合成）している計算機に過ぎません。 このプロセスは、元となる著作物という「材料」を統計的に流用することで成立しています。 「解析」という名目で、著作権者の許可なく他人の創作物を計算資源として消費し、類似したパターンを出力させる行為は、実質的な著作権侵害です。</p> <p>政府は、AI が「知的な学習」をしているのではなく「統計的なデータ流用」を行っているという実態を認識し、元データの提供者であるクリエイターが、自身の作品を計算の材料として使わせない権利を法的に保障してください。 出来ないならば全クリエイターのその後の人生の面倒を見てください。1ヶ月30万円で。</p> <p>3. 生成 AI は画像を生成 AI した時何の画像を参照したか明らかにする義務があります。 そう言う技術が必要です。今は生成して放置しているのが現状です。</p> <p>—他被害 ネットとPCの組み合わせによる拡散の暴走は、一度起きればクリエイター個人では太刀打ちできません。 「研究・解析」という名目が、他人の著作物を勝手に流用・合成する免罪符にならないよう、入口（データ取得段階）での規制を強化することを強く求めます。</p>
304	<p>AI の開発者等がどのような貢献をすることで発明者として認められるか→生成 AI については、権利者の同意の元のオプトイン方式にのみ学習データを収集させ、学習元を明確にし、生成物は生成 AI による作品であることを明記する義務を作らないと、著作物権利者達に開発者として認められる事はないと思います。</p> <p>いち絵師としては時間的コストの被害が大きいです、学習されない為に Nightshade などの学習疎外フィルタなどをかける作業で絵1枚に30分も余計な時間コストが増えてしまいましたし、それらの作業が手間で自分の作品をなかなか宣伝できません。</p> <p>インターネットでは、生成 AI を規制されまいとする生成 AI ユーザーの方々が手描きの絵師のアカウントを荒らして来て活動ができません。</p> <p>とにかく権利者の同意を取る事は絶対に必要です、同意のない、訴訟リスクのあるものはまともな商業活動には使えません。</p> <p>生成 AI の絵を1つの作品として見ても、絵を描かない方にはお分かりにならないレベルでパースがおかしく細部が溶けている等の問題があり、</p>

	商業には使えないと私個人は判断しています。(それでも使う方は使うでしょうが)
305	AI、生成 AI の利用について、現状世界で法整備が完全に追いついてない中、活用は時期早々と思います。インターネット上の不特定多数の作品や個人写真が許可なくデータとして利用されている可能性があり、知的財産を守る上でまずは法整備を整えることが先決だと思います。また、個人では著作権違反違反した者の訴訟などの行動に出ることのハードルが高く、泣き寝入りになるパターンが多くなるのではと懸念しています。
306	「生成 AI」と呼ばれる合成検索技術の活用の推進に反対します。理由は、大別して2つあります。(理由1) 現時点でほとんどの「生成 AI」が、データセットに使われるデータ(知的財産)について、権利者の意向を反映できない状態で開発・運用されているため。海賊版を含む無断利用にもかかわらず、オプトアウト制度すら整っていません。利益還元の制度の有無にかかわらず、データセットへの知的財産の利用そのものを拒否する権利が無視されています。自らの財産を無断で利用・改変されることに経済的打撃と精神的苦痛を受けることは当然であり、公的、また法的に回避されるべきです。権利者の確認体制を確保した完全オプトインでの開発を求めます。画像出力の「ミツア」のように、オプトイン制を採用し、技術者倫理と透明性において高く評価できる「生成 AI」は既にあり、技術的および運用的に可能です。出力物の精度の向上は、権利者の意向を反映するオプトイン・オプトアウト制を徹底することを大前提としたうえで追究すべきです。(理由2) 出力の精度や除外設定が杜撰であり、「生成 AI」利用者が巨額の賠償を求められる訴訟リスクが高いため。データセットに含まれる特定のデータ(知的財産)がほぼそのまま出力された事例はいくつも報道されています。例えばゲームやアニメのキャラクターが出力された例は枚挙に暇がありません。有名なキャラクターは申請や自主規制によって出力を制限するとしている「生成 AI」もありますが、無名であれば、あるいは権利者に認知されなければ既存の著作物や商標を基に酷似したデータが出力されていいわけではありません。一部はデータセットに利用された海賊版サイトが判明していたりデータセットが公開されていたりして、その中に出力物と酷似したデータが確認されれば、元データの権利者から訴訟されるリスクは非常に高いでしょう。現に、国内外で知的財産のホルダーである企業・団体が「生成 AI」開発企業を相手に訴訟を起こしており、チャット GPT の歌詞利用のドイツでの裁判のように賠償を認められた判例もあり、2025年9月の「アンソロピック」の和解金は巨額です。一方で、「生成 AI」の利用規約では利用者が出力物の責任を負うとするサービスも多く、膨大なデータセット内のデータを把握することは実質不可能ななか、利用者が知らずに加害者となってしまう可能性は非常に高いです。
307	現在の生成 AI は権利者に無断での収集を制限する事が出来ないため、生成 AI の利用と関わっていない一般個人であっても、IT 企業などに自分の著作物や肖像権のあるものなどを使ってほしくないと訴えても利用されてしまう現状があります。X の Grok による元画像の権利者の意に反する画像加工が容易になされる一方で、自衛の手段が事実上ないという問題にもそれは現れています。生成 AI については特に、AI 開発に第三者が持つデータを利用したい場合は同意の義務付けと違反時の罰則を法律で定めて欲しいです。現在は使いたい側ばかりが有利で、使ってほしくないという要望が一切無視されていると感じます。インターネットで同好の士と交友を持ちたい、意見を交わしたい、宣伝をしたいという時には各プラットフォームに頼らざるを得ませんが、そういった場が投稿データは全て生成 AI の学習に利用する事を同意したという規約については、立場の強いものの横暴ではないでしょうか。生成 AI 台頭前と比べ、安心して発表する環境が失われています。生成 AI による加工を望まないならば自分の写真をアップロードしなければよいと言っても、第三者が勝手に撮影したものをアップロードすれば本人の努力は無意味です。

	<p>また、生成 AI への利用に同意する事が出来ない死者についての扱いも定まっておらず、これは故人の冒涇ではないかというサービスも登場しています。一刻も早く罰則付きの方を整備してください。現在の無法地帯は、個人の尊厳も権利も守られていない極めて危険な環境だと思いません。</p>
308	<p>先んじて、生成 AI に利用するデータの透明性を確保すべきという取り組みに対して、AI 開発を阻害するのではないかという懸念を見かけました。</p> <p>しかし、生成 AI への規制は、必ずしも AI 技術の開発を阻害するとは限りません。</p> <p>医療用や解析用途といった重要度の高い AI 開発は、すでにデータの提供元の許可・同意を得て行われているためです。</p> <p>何故か生成 AI のみ、データ元の許可を得ていないブラックな開発と運用が行われています。</p> <p>この不健全な状態は、社会への悪影響を軽視する悪質な企業の参加を助長し、社会の幸福や IT 技術の発展を妨げることに繋がりがねません。</p> <p>また、補助金等の限られた予算を非倫理的な開発元に割くようなことがあれば、資金面でも社会への貢献の面からもマイナスに作用するかと思えます。</p> <p>利用するデータの健全性を保証させることで、倫理的かつ重要度の高い AI 開発を行う層への支援となると同時に、非倫理的な開発を行う層を咎めることができるかと思えます。</p>
309	<p>イラストや 3D モデルなどの分野において、生成 AI の学習データに使われたくない作家を保護するための具体的案が「データの透明性」だけでは弱いと思えます。</p> <p>ウォーターマークや学習対策ノイズによる加工を施されたデータについては、学習データとしての利用や、その剥がし行為やそれを補助するツール作成についても禁止の旨を明記すべきと考えます。</p> <p>万が一こうした「学習への利用を望まないデータ」が取り込まれた場合にも、自動判別してデータからオプトアウトできる仕組みを生成 AI 開発企業は内包すべきです</p>
310	<p>国が知的財産と称する著作物等をどのように使用しどこまで公表するかは、それらを製作や撮影、翻訳した権利者個々人、または団体が裁量判断すべきであり、国の制度や戦略でそれを妨げる事があってはなりません。</p> <p>AI、生成 AI に著作物や個人情報等を学習させるデータは著作権を持つ者、個人情報の主が判断すべきです。AI 開発者や AI 提供者、AI ユーザーが権利者のデータを無許諾で AI、生成 AI に入力している現状があり、特に生成 AI は使用者が何かの目的で使うだけでも、生成された成果物に権利侵害のデータが含まれる事が非常に高く、生成するだけで他者の権利を侵害してしまう状態である。そしてその情報は、有象無象のブログなどの個人的な根拠のないものを含み合成したものでもあるので整合性や正しさが保証されません。そもそも創作者にはランダムでコピーとペーストと切り貼りして生成された成果物は必要ありません。未成年でも生成 AI を利用して簡単に情報流出やディープフェイク等の犯罪行為を簡単にできるリスクに注目すべきです。全国民に加担させないでください。</p> <p>許諾されたデータのみで地道なデータ蓄積をしていく事でもない限り、好循環という未来は決してあり得ません。</p>

<p>311</p>	<p>OpenAI 社の ChatGPT など、生成 AI の爆発的な市場登場、および「AI」と呼ばれる様々なものの人口への膾炙から3年ないし4年が経過しましたが、本邦ではいまだ活用においても規制においても罰則付き法令などの実効的な基準が整備されておらず、利用者にとっても権利者にとっても不安定な状態が続いています。</p> <p>利用者としては、AI 開発者・提供者に対する学習データセットの内容開示などが罰則付きで義務付けられていないことに起因して、知らずのうちに多数の権利侵害とそれらによる訴訟リスクを引き起こしている懸念が強くあり、政府の推進するような「まずは使ってみる」を容易にできない状態が続いています。</p> <p>AI 開発者・提供者に対する、AI システムの安全措置の設置義務や、怠った場合の罰則についても現状未定義であるため、AI システムの出力が及ぼす結果に対する責任の所在などが曖昧であり、これも利用者が AI の利活用になかなか手を出せていない理由のひとつだと考えます。</p> <p>権利者としても、上記問題のため権利侵害の認知と証明が困難であること、AI を主眼に置いた罰則付き法令の整備がなされていないため、周辺分野の既存法令における罰則を適用するしかなく、弁護士に見送りを助言されるなど、訴訟提起へのハードルが依然として高いままです。昨今の生成 AI による権利侵害問題については、その発生件数が生成 AI という自動システムの構造に由来し圧倒的多数であること、かつ被害者の多くが企業や団体に属さない無名の個人であり、多額の費用や年月、労力のかかる訴訟をおいそれと提起できず、実質的に権利侵害を認知しても泣き寝入りするしかないという状態であることにも十全な配慮が必要であり、迅速な法制定及び救済が求められるものです。</p> <p>また生成 AI に関しては、現状本邦で利用が進んでいるもののほとんどがアメリカなどの外国企業由来のものであり、アニメや漫画文化の外国における海賊版取り締まりがあまり功を奏していない状況を鑑みると、国内法の制定のみでそれら外国企業のガバナンスを求めることができるのかについて大きな疑問が残ります。</p> <p>以上から、本邦が世界に先駆け、最も厳格で隙のない法令の制定や条約の締結をし、各国の範となるべきであると考えます。</p>
<p>312</p>	<p>生成 AI と呼ばれるものについて。          ご存じかと思いますがその成り立ちに大変な問題を抱えています。          不正に入手された海賊版データ、個人情報、児童虐待記録など、おびただしい数の権利侵害、人権侵害とも言える問題です。</p> <p>現在 SNS 上でも個人企業問わず様々な権利侵害、性的嫌がらせ、醜悪な詐欺・誹謗中傷などが多発しています。</p> <p>つきましては早急な対策・規制を求めます。          創作者やそうでない人々が不当に搾取され傷つけられるような社会は是正するのが国の、政府の務めと考えます。</p>

	<p>現状世に作品を発表する事すらリスクになってきており健全な創作活動が委縮してしまいかねません。(もうすでになっていますが) アニメや漫画など輸出品として、「カネ」としてとらえるだけでそれらを作る人々を守らないというのは一体どういうつもりなのでしょう。我々に人権は無いのでしょうか。</p> <p>早急な改善を求めます。</p>
313	<p>「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」の実現を目指すという点において、現状知的財産権は保護されていないと思われま。</p> <p>有料コンテンツの無断使用、インターネット上で学習拒否しているサイトやコンテンツの無断利用などが問題となっています。</p> <p>また、現状の生成 AI 自体が権利侵害のうで成り立っていると考えます。</p> <p>ディープフェイク (偽写真・動画、性的なものなど) や既存コンテンツに類似したものなどを、一般個人でも容易に作成できる状況は深刻な問題です。</p> <p>そのようなものを作成できるということは、生成 AI を成り立たせているデータセットに権利侵害したものが存在するからだと考えられます。</p> <p>現状の生成 AI は犯罪を容易にさせるものでもあり、法整備が為されないまま推進することは危険であるといえます。</p> <p>コンテンツの権利、個人の権利が適切に保護されるよう、また、学習拒否の意思が尊重されるよう早急に法整備、制度の導入を求めます。</p>
314	<p>メールや議事録、資料作成等の補助として生成 AI を使用する事の非効率性や問題点は既に海外で指摘されており、問題点の回避方法を熟慮せずに普及率の向上のみを目的として導入を進めれば、必ず重大なトラブルに繋がると思われる。</p> <p>海外のトラブル事例を精査し、同じ問題が起きない様に十分に検討してから導入すべきだと考える。</p> <p>また、生成 AI による生成結果の元となる画像や文章のデータは著作者の同意を得ていない事が問題視されており、生成 AI の使用により権利侵害に繋がる可能性が高い。個人や法人の創造活動に生成 AI を使用する場合は、データセットが開示されている、データ提供者の同意が得られている等、権利関係に問題がないソフトを使用する事が必須と考える。</p> <p>創造活動の迅速化について、現時点で既に生成 AI による著作物の無断使用。無断改変が度々問題となっており、SNS に投稿した画像が著作権者以外によって生成 AI で改変され、フェイク画像を作成される事例が頻発した。</p> <p>著作権者は改変を防ぐためにノイズ処理を施す等の作業を行う必要性があり、迅速な創造活動の足枷となっている状況である。自由で活発な創作活動を促すために、生成 AI による無断改変から著作物を防護する施策や法規制が必要と考える。</p>
315	<p>「リスクへの対応」に懸念点がある。</p> <p>生成 AI によって著名人や個人の画像等を無断で使った偽動画等が作られている。</p> <p>AI 活用についてガイドブック等で周知、啓発していくとのことだが、上記のようにトラブルの原因となる使われ方をしている現状では周知、啓</p>

	<p>発の効果薄いと思われる。 海外では生成 AI や AI 企業に対して訴訟も複数起きているため、日本でもこれらに対して周知、啓発のみでなく、罰則が必要だと思われる。</p>
<p>316</p>	<p>2) AI と知的財産権 (現状と課題) P. 16 引用&gt; 創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 AI の開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される。</p> <p>AI 技術そのものには創作的表現に関わることのない煩雑な作業やデータ管理等の事務的作業のサポートツールとしての活用が期待されますが、生成 AI はそこに含まれません。生成 AI の実態は「生成」ではなく、元となったデータにどれだけ近似させたかで結果の決まる「確率的コピー機」あるいは「復元合成機」と言うべきものであり、出力結果は全て元となったデータの作者の技能、アイデア、知識、およびそれらを基にした成果物に依拠・依存しています。学習と称して集積されたデータで形成される分布の外のデータは原理的に出力出来ず、かつ生成 AI の出力したデータをトレーニングデータとして再利用した場合数世代先でモデル崩壊を起こすことが明らかになっています。つまり生成 AI には一切の発展性はありません。データを集め、モデルを作成した時点で出力されるデータの限界はすでに確定しています。全てが人力創作者ありきの寄生構造です。</p> <p>生成 AI を用いた創作とは、いわば長期にわたる自己研鑽によって身に着けた知識・技能・アイデアを用いて一つ一つを手作業で創作している創作者たちが作った柵の内側に自動で杭を打っているようなものです。この実態はすでに議論が先行している英語圏では周知の事実であり、AI slop (AI ゴミ) と称され世界的に忌避されており、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> を初め、著名なクリエイターや企業が不使用を宣言しています。使用したことが発覚した場合はことごとく大規模な炎上騒動に発展しており、この炎上には生成 AI 利用を公表した日本企業も複数含まれます。近年急激に世界的な関心が強まっている日本の創作コンテンツの海外展開を進めるにあたり、生成 AI の活用はそれを創作として評価しない全世界の消費者の失望を買った上で購買意欲を著しく削ぐことを意味し、それは海外展開の失敗だけでなく、日本国内の市場における「偽造創作物」と言うべき AI slop の氾濫とそれによる不当な競争環境に嫌気がさした日本人創作者の海外流出を加速させることにも繋がるでしょう。すでにネット上での活動から撤退したり、生成 AI への対策を打ち出した海外プラットフォームでの活動に移行し始めている創作者や、「生成 AI のフェイクばかりでネットが詰まらなくなった」と不満をあらわにする消費者も複数観測しており、日本政府が創作文化を愛する創作者や消費者の意志を依然として蔑ろにし、作為的に作られた生成 AI ブームによる偽りの価値を信じ続ける限り、この流れは止まらないでしょう。大幅な方針転換が必要です。</p> <p>P. 17 引用&gt; 「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現に向けて、周知・啓発を進め、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組の促進に努めている。</p>

	<p>三年以上もの間データセット開示の必要性が権利者から訴えかけられていましたが、正直に開示した企業は私の知る限り一社すら存在しません。現行の生成 AI そのものが拡散モデル・大規模言語モデルのアルゴリズムの難解さを原因とした価値判断の錯誤や過剰な期待感、深層学習による内部情報のブラックボックス化等、本来は解決しなければならないはずの問題を意図的に放置して逆手に取った世界規模のデータ盗用を前提として成り立っており、ビッグテックおよび周辺企業による循環取引の実態や、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> (実際にはほぼ全ての生成 AI 企業に当てはまるでしょう)が海賊版データを意図的に利用していたことが発覚しているように、これ等は最初から確信犯で行われている大規模犯罪に過ぎません。生成 AI サービスを展開している企業の中には「人間と同じ学習をしている」「AI は一からイメージして絵を描いている」等の、企業や技術者としてあるまじき非常に悪質な嘘を発信している者も多数居り、率直に言って<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span>業界です。自主的な取り組みによる対応では全く不十分であることは明らかでしょう。</p> <p>データセットの開示や明示的な許諾を得たデータのみ利用の徹底ほか、透明性確保のために必要と思われるあらゆる処置を施す義務を生成 AI 開発者に課し、隠蔽の容易さを鑑みて違反した者には重罰を科すべきです。</p> <p>生成 AI の利用者が多いエンジニア業界では、生成 AI ありきのコーディングで仕事をこなし、基礎的な技能すら習得する努力を怠っている技術者が出て来ているという話を見ます。当然、そのような人材とも呼べない人物には解決不能な業務上の問題は、技能習得を怠らなかった勤勉な労働者に押し付けられます。先にも述べたように、生成 AI は無いものは出せない確率的コピー機です。そのようなものを何ら制限も規制も無いまま、生産効率の向上のように見せかけた実質的な「他者への学習コストの擦り付け」のために野放図に社会実装した先に、優秀な人材がこの国に残るかどうかを真剣に考えるべきだと思います。</p>
317	<p>生成 AI は有用なツールであると考えます。すでに職場でも導入されて生産性の向上に寄与しています。</p> <p>しかし、一方で、人間が後から出力を検証することができる分野に使用を制限すべきもののように思います。</p> <p>例えば、AI はリクエストされれば、膨大なデータセットを元に統計的な手段でもってプログラムのコードを書くことができますが、人間のようコードの進行を理解しているわけではありません。動作確認や責任の所在も含めて後から人間が確認作業が必要です。それによって、ユーザーであるプログラマーは、AI が書いたコードの構造を解析するなかで、ただ蓄積されたデータセットからプログラマーとしての新しい知見を得て、より自らの専門性を増すこともできます。生成 AI によって作業効率を上げるとともに、本人のスキルアップにもつながるのです。</p> <p>そのように好循環が生まれる分野は、進歩することはあれ、衰退することはありません。今後も新しいプログラミング言語は開発され、新しい技術が生まれ、人類が蓄積する技術情報は増え続けるでしょう。生成 AI は進歩を加速するものです。</p> <p>つまり、アニメ、漫画、イラスト、小説、その他芸術一般(以後は創作分野と呼称)に関する生成 AI の使用に関してですが、日本における創作分野の持続可能性の観点から、下記のような政策を講ずるべきと考えます。</p>

(1) オプトアウト、権利侵害の訴訟の手続きの簡略化(とくに無名の、将来的に創作分野の発展に寄与する人材について、悪意のある生成 AI 利用からの保護を目的とする)

(2) 創作物に関する倫理規定として、権利者が利用を望まない著作物が含まれたデータセットを利用して生成 AI で創作物を生成することの禁止。(ただし権利者からのオプトアウトが出力物に反映される機構を有している場合はこの限りではない)および、創作物の主要たる構成物は人の手によって制作されるべきという内容を盛りこむ(ただし、漫画のベタ塗り、かけ編み等単純な繰り返し作業などは主要たる構成物ではないとする)

(3) 商業活躍で生成 AI を利用する際、前述倫理規定や著作権等の関連法に違反したデータセットを利用していないことを証明する何らかの認証の発行、その義務化

順番に論拠を述べます。

(1)について、まずは創作分野を将来担う可能性のある無名のクリエイターを早急に保護することが必要であると考えます。

例えばイラスト集を学習され LoRA を作成、配布、海賊版の配布がされるなどの被害が起きています。現在のクールジャパン等に代表される日本の高い競争優位性は、類稀に見る言論の自由の下支えされた在野の無名無数のクリエイター達が切磋琢磨した結果であると考えます。これを放置し自由な創作活動を妨げることは当分野における日本の衰退を意味します。

(2)について、創作分野の制作に使用する AI に不手際なデータセットが含まれていないことはもちろんですが、少なくとも商業の分野では AI 使用に関して、それを主要な構成物に使うことは自主規制があるような方向付けが必要と考えます。

これは、AI はまだ、人間の生命および精神活動から生まれる情報を創作物に変換する機能を持たず、その創作能力はデータセット内の既存の作品に依存したもので、限定的であることに由来します。構造的に、イラスト等の AI 成果物は、同等のものを人の手によって制作した際の過程の技術を、例えば筆の運び方やレイヤー構造の工夫など、最終成果物から読み取ることは困難です。よって、創作分野で生成 AI を利用しても、次回ユーザーがスキルアップして次回以降もっと良いものが作れるようになったりしたりなど、同分野の発展に寄与することはありません。生成 AI の濫用が焼き直しばかりの作品を氾濫させる恐れがあります。作品全体のクオリティを維持するために、また無名含めたすべてのクリエイターの手本となるべく、商業における生成 AI の創作物への使用はこれが自主規制される方針があるべきと考えます。しかし、アニメ制作分野でアニメーターの長時間労働問題から作業の効率化が急務でありますから、主要な構成物でない部分への使用は問題視されるべきではないと考えます。

生成 AI と人による制作物を、成果物のみを見てそれを見分けること、または違法なデータセットが含まれていることを判別することは、技術的に非常に困難です。技術的に困難でこれが確立されない以上は、倫理規定を定めて業界団体はこれを遵守し、守らないものは排斥されるという業界全体の意思決定、方向性付けが必要だと考えます。

	<p>(3)同時に、その倫理規定および著作権等が守られていることを保証する第三者機関が必要だと考えます。これはAI 創作物が技術的に違法なデータセットや著作権違反を確認するのが、閲覧者には困難であるが故に必要な措置であり、将来的に技術の発展や制度の整備などで容易にそれが判別できる場合は不用と考えます。</p> <p>生成 AI は非常に人間の可能性を広げる技術ですが、創作分野における生成 AI の適切でない利用は、プレイヤーの減少と衰退を招き、同分野の発展をむしろ阻害すると考えます。</p>
318	<p>生成 AI の学習には様々なコンテンツが用いられており、画像、文章、プログラム、音声や映像など非常に多岐にわたっている。しかし現在存在している生成 AI において用いられているデータセットのほぼ全てはその学習において権利者への承諾がなされていないことが数多く指摘されている。権利者本人が自ら保有するコンテンツに対し、それをを用いた生成 AI への学習を禁じていても、第三者による転載や解析物、海賊版の配布、既存プラットフォームの規約変更などによってその意に沿わない形で学習されている点も留意すべきであり、それらの中には極めて重要な個人情報や CSAM も含まれている。先に述べたものやクロウラーなどによるスクレイピング行為などによりデータセットの構築は無秩序かつ肥大化しており現行のデータセットに含まれる学習物の数は延べ数億以上にのぼることもある。</p> <p>さらに OpenAI や Meta, アルファベット, X(旧 Twitter)や一個人も含め、様々な生成 AI のモデルやデータセットはインターネット上で公開・配布された容易に使用またはダウンロードできる状態となってしまうている。そのため生成 AI に関する現状およびその使用において十分な知識を持たない人であっても他者の著作物やその写真などを生成 AI へ入力することが十分に考えられる。故意かそうでないか、悪意を持っているかどうかにかかわらず容易に生成 AI に触れることが可能であり、それによって AI 生成物が氾濫することは既存の社会文化やコミュニティの活動を大きく遅滞させうるであろう。</p> <p>これらの点より“健全な”生成 AI の利活用に向けた法案策定において私が要求する、あるいは要求されるであろうものを列挙します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・データセットへの学習・モデルの開発やこれに類するものおよび生成 AI 出力のそれぞれに個人情報や紐づけた専用の免許を設ける。</li> <li>・生成 AI の出力には上記免許が必須となり、その回数には制限を設ける。これは使用されるモデルに関わらず累積され、一定期間ごとにリセットされる。</li> <li>・データセットへの学習およびモデルの開発やこれに類するもの（LORA など）は上記免許を持たない者は行えない。なお生成 AI による出力の際に入力されたコンテンツについてもこれは同様である。</li> <li>・データセットへの学習およびこれに類するものに免許保有者以外のコンテンツを用いる場合は、そのコンテンツ一つ一つにコンテンツ保有者またはその権利者との契約を必須とする。</li> <li>・生成 AI に用いるデータセンターの建設および運用は、その近辺への電力供給状況への影響および水資源や地球温暖化リスクをはじめとした環境への影響を具体的に数値化し、その影響が重篤でない場合かつ自治体の許可・周辺住民の許可がある場合にのみ行われることを義務付ける。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI による出力物にはその種別（画像・音声・テキストなど）に関わらず、使用されたデータセット・モデル・その出力物が出力物であることの明示・出力者の情報などが含まれる識別可能な電子透かしおよびこれらの情報を人間が十分に認識可能な形式で明示することを義務付ける。</li> <li>・生成 AI による出力物に対してのいかなる編集・加工も禁ずる。</li> <li>・各種生成 AI のモデルおよびそれに用いられるデータセットはホワイトリスト方式で運用する。</li> <li>・ホワイトリストに登録されたデータセットの内容および生成 AI のモデルは公開されなければならない。</li> <li>・上記において列挙した内容に違反するモデル・データセット・出力および出力物をはじめとしたコンテンツが確認された場合、それらの破棄および削除を行い、その行為を行った者へ免許の失効および罰金刑と科料を除いた刑事罰を科す。</li> </ul>
319	<p>＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞において、生成 AI の利活用のためには学習データの透明性の確保が重要であるといった言及がなされている。</p> <p>「AI 事業者による開示や認証など、透明性の確保を促す仕組みの検討をする必要があると考えられる。」という点は同意するが、法的拘束力のない「仕組み」ではなく法律で強く強制することが最も効果的であると考えられる。</p> <p>具体的にはオプトイン方式による生成 AI 開発のみを許可するよう法改正し、海外製の生成 AI のように無許諾で著作物を利用している製品は一律で規制してしまう方針が妥当と考える。</p> <p>海外ではコンテンツに生成 AI が利用されたと分かれば即座に炎上するなど、日本国内以上に無許諾で著作物を利用している生成 AI への拒否感が強い。</p> <p>直近の 2025 年 12 月にはオランダにおける ████████ の広告に生成 AI 動画が使用され、多数の批判が集まった結果として同動画が削除される事態になった。他にも同様の例は多数存在し、毎回 SNS 上では生成 AI に否定的な意見に対する数万から数十万の同意が見られるほどである。</p> <p>＜グローバル市場の取り込み＞で述べられている内容も踏まえて、生成 AI を活用してコンテンツ制作を効率化しつつ海外展開を重要視するのであれば、法によって日本国内で開発・利用される生成 AI の透明性が確保されるという点は大きなアドバンテージになると考える。</p> <p>オプトイン方式ではコンテンツ制作に利用できるような精度の高い生成 AI が開発できないといった懸念は存在するが、そうなのであれば少ないデータからも精度の高い生成 AI を開発するためのアルゴリズムないし機械学習を開発すれば良いだけである。一般に公開されている基盤モデルをラッピングしたような開発に投資するのではなく、そのような研究開発にこそ投資すべきと考える。</p>
320	<p>生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応について、生成 AI 事業者にデータセットの開示を早急に法律で義務化するべきです。基本的に著作権のあるコンテンツの享受目的での複製には著作権者の許可が必要であるにも関わらず、多くの生成 AI サービスは著作権者の許可なくコンテンツを学習していると推測されます。生成 AI 事業者が著作権侵害をしている可能性がある状態を放置するべきではないと思います。また、生成 AI の使用にも規制が必要だと思います。人間が言葉で指示を出せば、生成 AI が指示通り動いてくれるシステムは既存の方法で手間のかかることを手軽に行えます。この生成 AI の手軽さは誹謗中傷や犯罪へのハードルを下げる要因だと思います。</p>
321	<p>知的財産推進計画 2025 本文 P17 にて「AI 事業者による情報開示が進んでいない」とあるがそれならば法による強制が必要ではないか？</p>

	<p>任意ガイダンスに依拠した情報開示は実効性を欠き、遵守する事業者ほどコストを負担し、遵守しない事業者が競争上有利になる「逆選択」が発生してしまう。 その結果としてクリーンな事業者が淘汰されるようなことが起こりえてしまう。</p> <p>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 そして法定損害賠償制度などが無く訴訟のハードルが高い本邦において、権利侵害が起こっていることは自明でも被害者や権利者が委縮し実質的に泣き寝入り常習化してしまうのも事実である</p> <p>このような企業と権利者の不均等がまかり通っている現場でライセンス市場が構築できるとは到底考えにくい また海外の事例ではあるが大手企業の海賊版利用の実例が存在することから消費者としては業界の透明性を信頼できない (<a href="https://www.asahi.com/articles/AST957RB1T95UHB1004M.html?msocid=1517c8ef1a04631c270fda9f1bd6623c">https://www.asahi.com/articles/AST957RB1T95UHB1004M.html?msocid=1517c8ef1a04631c270fda9f1bd6623c</a>)</p> <p>最早任意ベースでは健全なライセンス市場を構築できない段階にあるのではないか。 健全なライセンス市場、そして健全な事業者を構築していくためにも罰則規定が含まれた法による最低限の強制は不可欠であると考えます。</p>
322	<p>1. はじめに イラストレーターの立場から、画像生成 AI と著作権の問題について意見を述べます。</p> <p>現在の生成 AI による権利侵害は深刻です。 現状の法体制では、日本のコンテンツに深刻な影響を与えかねません。</p> <p>2. 拒否権の必要性 そもそも、全ての権利者が営利を目的としているわけではありません。 金銭的なものが全てではないはずで、個々の思想や心情があります。 様々な考えの権利者がいる中、著作物を許可なく、一律に利用される現状は不適切です。 自身の作品を AI に利用されることを拒否する権利を法的に確保すべきです。</p> <p>3. 大規模プラットフォームの問題 昨今では、インフラの一部とも言える X(旧 Twitter)や Meta などの大規模な SNS 事業者や YouTube と言ったプラットフォームが、サービスの利用と引き換えに、半ば強制的に著作物の生成 AI への利用を同意させています。 政府が提案している robots.txt などの対策も、プラットフォームを利用することが前提となる現代のデジタル社会では限界があります。</p>

このような独占的地位を利用し、権利者に不利益となり得る権利の譲渡を強制する行為も大変問題で、早急な対応が必要です。

#### 4. 著作権法 30 条の 4 の解釈について

現行の著作権法 30 条の 4 の政府解釈は、適切なのでしょうか？

著作物を読み込み、著作物の代替を出力する構造上、権利者の利益を害することは明白です。

30 条の 4 の立法時(平成 30 年 4 月 6 日の第 196 回国会 文部科学委員会 第 5 号)において中岡政府参考人によって以下のように発言されています。

「AI による情報処理の結果として著作物を一般公衆に視聴させる場合には、この行為は、通常、視聴者等の知的、精神的欲求を満たすという効用を得ることに向けられるものと評価できるというものと考えられまして、そういった場合には本条の適用を受けないということになるわけでございます。

そういったものまで許してしまいますと、まさに、著作権者の市場での著作物の流通に影響を及ぼすということになりますものですから、そういった著作権者の権利を不当に害さないという観点で、そういうような解釈をしていくわけでございます。[中略] 新三十条の四が対象とする行為によって著作権者の利益が不当に害されることがないように条文上も手当てをしておりまして、著作権者の利益が不当に害されることとなる場合にはこの限りではないというようにただし書きを設けておりますことから、著作権者の利益を不当に害する行為については権利制限の対象とならないものと考えておりますので、今後、いろいろなイノベーションが進展してまいります、将来の状況変化によっても著作権者に不利益を与えることのないよう十分に配慮した制度となっていると考えております。」

この答弁からも、著作権法 30 条の 4 は、著作権者の市場や利益に影響を及ぼす利用までを一律に許容する趣旨ではないことが明らかです。

さらに、現行の政府解釈に対して(「AI と著作権に関する考え方について(素案)」のパブリックコメントの結果について(団体))で CISAC が、著作物の利用に関する権利者の拒否権がない点など挙げ、以下のように指摘しています。

「From an international point of view, such an exception probably does not adhere to the so-called “three-step test” outlined in Article 9.2 of the Berne Convention and reinforced by Article 13 of the WTO TRIPS Agreement, 」

「国際的な観点から見ると、このような例外は、ベルヌ条約第 9 条 2 項および WTO・TRIPS 協定第 13 条に定められたいわゆる「スリーステップテスト」に適合しない可能性があります。」

(日本語は私が独自に翻訳したものです)

このようなことから 30 条の 4 は一般的にも専門的にも、生成 AI に対しては適用外と解釈するべきではないでしょうか？

#### 5. まとめ

	<p>曖昧で議論や反発が強い現状ではAIを開発する側も利用する側もリスクが高く、開発や活用に踏み出せないことも多いかと思います。世界的にも規制が進む中、世界と逆行しながら世界をリードすることはできません。生成AIと著作権の関係について、権利者の意思を尊重した明確な法整備を求めます。しっかりとしたルール作りこそが、真のAIの普及へと繋がると考えます。</p>
323	<p>過去にも、AIと知的財産権にかかわるパブリックコメントにいくつか意見を提出しました。その上で改めてこの推進計画を読み気付いたのは、権利者との「保護」の意識の乖離です。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」の16ページにある「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「適切な保護」が指しているのは、あくまで日本国が国際社会の競争の中で生き残っていく戦略のための知的財産であり、個人の所有する本来の意味の知的財産ではないのではないですか。</p> <p>この計画がクリエイティブな分野に与える影響は、個々人の権利が守られ安心して創作できる環境で、より自由で豊かな発想から新たなものを生み出すという健全なサイクルの促進ではなく、権利者が生み出した作品や技術を国のものとしてデータ化し共有財産とする「知的財産の共有化」なのではないかと感じます。16ページ最後の段落にある「創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し」という文が、その意識の乖離をわかりやすく表しています。</p> <p>最初からデータセットに集積されるためにもものを作る人はいません。自己表現や新たな発想を形にする喜びを得るため、そして「自分の作ったもので」他者の心や生活を豊かにするためです。そうして作られたものが必ずしも国家として価値のあるものになるかは別ですが、国家として価値のあるものが生まれるためには、その下地として人権としての著作権、知的財産権が尊重される社会を作る必要があります。知的財産の保護を前提とした生成AIとクリエイティブ業界の共存は、それぞれが干渉しないことによって初めて叶うものだと思います。</p> <p>そもそも、どうかして魅力的で売れるものを作らせ、それをビッグデータに入れ、国の財産として活用していく……という方針では、実際のところまったくクリエイターの後押しにはなりません。これまでのパブリックコメントでクリエイターから出された意見の中にも多くあったのではないかと推察しますが、創作を喜びとする人々の多くにとってもっとも大切なのは「オリジナルのアイデアを形にする」という行為そのものであり、過程を省いて結果だけを出力する生成AIは、単に必要なものなのです。活用を推進すれば質のよい作品が増えるという簡単な話ではなく、過程にこだわりのないクリエイターによって質の低い粗悪品が大量に作られるでしょう。結果的に、集積するデータを汚染することにも繋がります。</p> <p>質のよいデータセットを作るためにクリエイターの理解を得なければいけない、という前提が間違っています。権利者を保護するのが目的ではなく、国の利益のため質のよいデータセットを作ることが目的だと理解しているから、クリエイターは協力したがないのです。</p> <p>知的財産は日本の強みです。国際社会でとなると他国も発展著しく、年々厳しい競争になっていくかもしれませんが、豊かで多彩な文化に触れて育つことのできる日本ならば、数が減ったとしてもこれからもクリエイターは生まれ続けるでしょう。だからこそ、これから生まれる多くの作品や技術やその権利者が安心して創作できる環境を作ってください。私はアマチュアのアーティストという視点しか持っていませんが、あら</p>

	<p>ゆる知的財産権を持つ人々が守られなければならないと思っています。AI 技術と同様に、発展を妨げてはならないのです。</p> <p>現場の声が届きづらいのかもしれませんが、パブリックコメントは読んでくださっているかと思います。大元の学習データから搾取的な仕組みで作られ、歯止めもなくここまで広まってしまった生成 AI に委縮しているクリエイター業界に対して、今すぐ、わかりやすく結果の出る形で発展を求めるのは難しいことをどうか認識してください。</p> <p>生成 AI による問題がもしなかったとしても、本来なら長い目で時間をかけて育てることが必要な分野ではなかったでしょうか。「今すぐ」「より稼げる」という意識からの AI 推進を前提とした保護ではなく、人々の自由な発想のもと多くの知的財産が生まれていく環境そのものを守るよう求めます。</p>
324	<p>AI の学習内容には著作物等の他者が権利を持つものが使用されているが、それが現在無許可で学習に利用されているケースがあります。無許可での学習を規制し、オプトインなどの無断で他者権利物を利用を規制するような法律なりの決まりを作ってほしいです。</p>
325	<p>現在における AI 技術、特に生成 AI に関する状況は非常に沢山の問題を抱えている。</p> <p>学習元の不明瞭さ故の権利侵害や、ワンボタンでフェイクニュースの発信やディープフェイクの製造が可能であるなど枚挙に暇がない。</p> <p>このような状態で AI 技術の発展や利用の推進などを行うのは危険であるように思える。</p>
326	<p>AI 事業者による生成 AI の開発では機械学習のために膨大なデータが使用されているが、事業者はそのデータの権利者に対して使用の告知や拒否されることを前提とした使用許諾確認をすべきである。そういったことを強制する仕組みを検討すべきである。</p>
327	<p>AI の性能は実際のところ、取り込んだ学習データに依存するものでいかに有益なデータを集められるかにかかっている。つまりは AI とは実質、有効データのロンダリング装置として機能しており、その元データになんらの対価も払わないのは著作権の理念に反する。</p> <p>AI 開発が著作権回避スキームとして働いている現状はもっと厳しく見るべき。</p> <p>AI 開発事業者には学習データの公表を厳に義務付けるべきだし、AI 開発のために著作物を自由に利用できるようにするなどもってのほか。もちろん海賊データを使うことも。</p> <p>AI に関して知財の権利が軽く扱われていることに懸念を感じる。</p> <p>権利は権利として厳と守られるべき。</p>
328	<p>AI と呼ばれるものの中でも、生成 AI について記載する。</p> <p>オプトアウトの義務化とデータセットの透明性確保、悪用防止に向けた規制に重きを置くべきだと考える。というのも現行の生成 AI には無断で取り込まれたあらゆる権利物が含まれており、著作権や肖像権の侵害が問題となっている。中には個人を標的にしたモデルを無断で作成し、作風を奪ったり望まぬ改変を加えられたりといった加害が横行している。これらを真っ先に防ぐことが、健全な技術の発達に繋がると考える。</p>
329	<p>入力情報を基にディープラーニングを繰り返すモデルであれば問題ありませんが、現状ネット上の情報にアクセスし著作権を無視した学習と出力をするものがあります。</p> <p>これらの学習した内容の透明化と、許可のない著作物を使用してもモデル作債は厳重に禁止すべきです。</p> <p>しっかり権利者に学習利用（有料無料を問わず）の承諾を得たものを使用するようにする必要があります。</p>

	すでに学習されているであろう著作物に対して今後どのように処理させるかが課題になると思います。
330	AI 開発者に、学習データの開示が義務づけられるのは当然として、勝手に著作物を学習データに入れていた場合、著作権者は使用料を開発者や生成 AI ユーザーに請求されたら著作権者の言い値で支払う義務を課すべきです。無許諾学習は著作権使用料を請求されてあたりまえにして、現状の盗作学習に終止符を打ってください。まず、勝手に使っておきながら、対価をはらうかどうかを開発者が決めていること自体が違法だと思います。著作権者にこそ使用料の金額を決定する権利があると思います。また、その金額を支払えない場合、その著作物や成果物は使ってはいけないです。こんなあたりまえのこと守らない生成 AI 開発者や生成 AI ユーザーに対して厳しい罰則を設けてください。
331	<p>・まず、ここで意見する場では無いのは承知の上で、ここから頓挫してしまうとこの議論が無意味となるので関係省庁にお持ち帰りして欲しい部分で書くと、まず前提において知的財産権とは別の問題として、計算資源の観点から国産 LLM 構築が難しい側面も元々あるが、データセンターの設置の問題も存在し、千葉県白井市の衆議院第一議員会館での要望があったように、説明と責任の問題、住民の理解の観点から一カ所に集中するリスクも含める考えの元での地方分散化が求められる。</p> <p>データセンターの必要性も理解はできるが現実に即した問題も考慮しなくてはならず、千葉県に集中している現在においては、まだ水資源等の物理的資源の枯渇による住民への影響は出ていないが、米国ではデータセンターのおよそ 1200 件の内、500 件は水資源が逼迫している地域に建造されている状況であり、問題視されている。計画的な分散化について今の段階から検討される必要があるものと考えられる。</p> <p>・本題に戻ると、米国での使用については図表 15 について疑問があり、グラフについて緑枠の業務で使用（効果は測定中または不明）に（効果は出ている）がもう少し加算される、会社での出世の為の虚偽報告がある事と、生成 AI が新発見されたとされるものが実は既存のネットからの引用であったりなど、新たな知的財産の発掘の観点では慎重な取り扱いが必要とされる。もとより研究に関しては生成 AI を使用する以前から、研究等が終わってからその結果について調べると、先に誰かが発表しているのは常にある事なので、そこまで日本のリテラシーが低い部分では無いが、利活用が増える場合においては注意が必要な項目となる。</p> <p>AI 利活用事例の様な AI 開発としての AI に使う技術発明までは知的財産と認められる部分ではあるが、AI が自立的に生成した発明の部分に関しては法的に保護される物が人間の権利である事を主として、自然人の観点からアプローチする必要があり、例えば生成 AI 等で出力した結果が他者の知的財産権を権利侵害した場合については、AI 開発者に幫助の関係性が産まれる事から考えて、現行の法的部分の問題として、生成 AI の出力部分の寄与に関する生成者の申告として、厳密に生成 AI の使用部分を保管する必要があり、新たな特許申請や権利侵害に対して、新たな知財発見の部分を自然人が行った等における部分毎に対しての権利保護を認める為に、どの部分にどの生成 AI を利用している事を公表する事の義務が発生する物と考えられる。生成 AI による侵害による利用規約の免責の効力が及ぶ範囲を生成者のみが不利益を受ける形で、20 ページにある利益のみを開発者が受ける形は健全とは言えず、この面から考えるなら生成物の権利の付与は難しい問題であるのはこれからも引き続きの検討課題となるが、利用規約において生成物の免責を求めるならば AI 開発者に関しては一切の権利を手放す整理がされると思われる。また、法的な部分の幫助の関係としての免責を求める場合においては、公平性の観点からも知的財産戦略本部のプリンシプル・コード（仮称）においての何を機械学習しているか等の機械学習内容の開示協力をする事を遵守する事が、法的な幫助の関係性からの免責に必要な条件となると考えられる。</p> <p>18 ページの AI 法について記載されている AI 基本計画は、国内の AI における最高法規として同法 18 条に規定されてる旨を含めて、本</p>

	<p>項目については16ページからの整合性の無い記載を書き直す必要がある。</p>
332	<p>資料16ページに『高度な生成AIの開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される。』とあるが、そもそも創作者は生成AIを求めている。生成AIで作られたものは人が作ったものと同じ価値にはなりえないからである。これは機械による大量生産品が職人による伝統工芸品と同じ値段がつかないことを考えればわかりやすいだろう。つまり安易に生成AIを取り入れることはブランドの価値の毀損を招くのである。</p> <p>現状の生成AIは成り立ちにおける権利侵害と出力過程におけるリスクの両面があるため言うまでもないが、それが仮に解決したとしても以上の理由により創作に生成AIを取り入れることは不能だと断言できる。創作に生成AIを押し付けようとする姿勢はやめるべき。</p>
333	<p>絵描きの営業秘密は絵そのものにあります          ※声優の声、ダンサーの動き同様に          そして生成AIには、その営業秘密が内包されている作品の全部が根こそぎ 収集、複製 改変 使用されています</p> <p>文化庁パブコメじ、AI は使用データの切り貼りではないとおっしゃられていましたがどうも、データの切り貼りの可能性が高いことがわかってきました</p> <p>LLMの内部情報から入力テキスト完全復元に成功、AIの動作理解に進展（生成AIクローズアップ）  <a href="https://www.techno-edge.net/article/2025/11/04/4700.html">https://www.techno-edge.net/article/2025/11/04/4700.html</a>          これは大規模言語モデルから、機械学習や過学習に使用された学習元のデータが完全に復元されたという記事です</p> <p>テキスト生成と画像生成では、細かな仕様の違いはあると考えられますが基本的に他者のデータに依存し、他者のデータを特殊な保存方法で取り込んでいることは変わらないと考えられます</p> <p>この大規模言語モデル同様、他の生成AIにおいても機械学習に仕様した他者の作品などのデータの全体が使用されている証明の一助にはなると考えられます</p> <p>ではなぜ、絵描きの営業秘密が含まれる絵/作品そのものを データの持ち主にことわりなく AI 事業者で使用され、「保護されていない」のにもかかわらず AI 事業者の営業秘密は、保護されるのでしょうか？</p> <p>営業秘密に保護される保護されないという非対称性がある事は本来望ましくなく、公平公正に営業秘密は保護されるべきものと考えます</p> <p>もし、AI 事業者、開発者/提供者の営業秘密を保護と言い使用した他者データの詳細情報を秘匿するのであればとうぜん、そのAIに使用さ</p>

<p>れている、AI 事業者以外の人データの営業秘密も同様に保護され、使用できないようにしてしるべきと考えます</p> <p>この保護される営業秘密と保護されない営業秘密があるという「大きな非対称性の是正」を求めます</p> <p>■また他者の持ち物は、契約許諾がない場合 「他者の物」であり、AI 事業者のものではありません 当然、複製と改変と無断二次使用が許されるものではありません</p> <p>AI 事業者が、収集複製改変使用した他者のデータ群は AI 事業者の所有物ではなく、また AI 事業者の持ち物でない以上その情報開示を拒否する権利はそもそも無いと考えます</p> <p>※現状の生成 AI のデータセットと過学習データのブラックボックス化は権利者が訴訟を起こす際の根拠となる「使用データの情報」を出さないことで訴訟を起こしにくくする意図で行われているとも考えられる</p> <p>権利侵害の有無や違法データと違法サイト由来のデータ（海賊版）などで個人または法人が、訴える際の重要な証拠でもありますので現状の大雑把な情報開示ではなくより詳細な、無断無許諾の収集複製、二次使用されたデータの情報の開示をもとめます</p> <p>また、データセットには学習元データへの外部サイトへのリンクがあります ピクシブなどの画像投稿サイトの場合、そのアドレスは作家を判定する重要な情報になります</p> <p>また収集時のクローラのアクセスログ これもどこにアドレスにアクセスしどの画像を収集したかの情報になります</p> <p>そして海賊版サイトには、海賊版サイトへアップロードした者が作品のジャンルや作家名 二次創作であれば元の作品名などのメタデータが付随しています タグづけされています</p> <p>これら、収集複製したデータがどこからきて、誰のものなのかをしめす情報はいくらでもあります</p> <p>事業者のコスト増といいますが権利者側の訴訟行為もまた作家側の大きなコストです なぜ事業者のコストは国が配慮するのに、使用されるデータの持ち主の訴訟のコストの配慮はされないのでしょうか？</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>今回のパブコメで提示された大雑多な情報公開ではなくより詳細な収集複製時のログデータの保存とその情報開示のA I 事業者への義務づけを求めます</p> <p>くりかえしになりますが、生成A I が、収集複製し使用した膨大なデータ群は、A I 事業者がどんな詭弁を言ったとしてもA I 事業者の所有物ではなくさまざまな表現者達の持ち物です</p> <p>それは、当たり前の商習慣であり当たり前の常識です その常識に則ってより詳細なA I に使用したデータ群の情報開示をお願いします</p>
334	<p>・AI 利用率 100%について</p> <p>KPI にて AI 利用率 100%と書かれていたが、ここで言われているのは生成 AI の事なのだろうか。 だとしたら、信頼性の問題で現実的に導入が不可能な場所もあるというのに、何故 100%なのか疑問が尽きない。 まず今やるべきは信頼性の確保であり、利用率の上昇は透明性 100%の安全な生成 AI が市場に多く出てから目指すべき話ではないだろうか。 そもそも国内で技術的に確立してない不安定な物を政府主導で普及させようと動く姿勢には疑問が残る。 あくまで道具の話であるならば、市場の流れに任せるしかないというのが自然な状態だろう。 なのにここまで急ぐという事は、AI バブルが弾ける前に税金げ稼げるだけ稼ぎたいという人工知能戦略会議の意思があるように見える。 国民に不安感を抱かせたまま社会に強制導入すればより強い反感を生むだけに過ぎないのだから、透明性だけでなく信頼性の確保が 100%出来てこそ目指せる話なのではないだろうか。 現状は過程が目的になっており、目標としての正当性を感じられない。 ベンチャー企業と呼ばれるような AI 事業者の金儲けに政府と国民が振り回されているだけなのではないだろうか。 そもそも海外製の生成 AI が優勢な現状で、社会実装可能な国内製生成 AI は存在出来ないようにも思う。 政府としては、そういう状況だからこそ生成 AI に対する慣れを国民に作りたいのかもしれないが、そうした焦りが AI 事業者に利用され、余計に不信感を産んでいると自覚して頂きたい。 そもそも生成 AI で業務の効率化が本当に出来るのか、論理的な検証結果を出してから大規模な推進を行うべきなのではないだろうか。 政府の動きは新しい道具を見つけて舞い上がっているようにしか見えない。 だが実際には古い道具を調整してより良い使い方を目指す方が効率的な事も多い。 EU の EV100%も失敗してるのだから、日本も似たような目標を掲げる事無く慎重に動いて頂きたい。</p>
335	<p>A2) AI と知的財産権</p> <p>&gt;P. 16 「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」</p> <p>当該エコシステムについては P. 6 で行った指摘をハードローで導入すべきである。ソフトローで行う場合は、サービス提供事業者ならびにユーザーがエコシステムを正しく順守しているかどうかどうやって確認をするのか？その確かめる術について書いていないのはいささか夢物語ではないだろうか。悪用</p>

	<p>を防ぐ仕組みを作った上でのエコシステムだと考える。</p> <p>&gt;P. 17 他方、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、依然として課題が存在するとの指摘もある。</p> <p>まず生成 AI に最重要なのは統制であり、還元をもって国民が納得できる統制を獲得したと考えるのは間違いであるが、還元に限って付け加えるべきは対象を問うべきではないということである。すなわち生成 AI がその「無断学習」の対象を「プロの創作者」であるか「アマチュアの創作者」であるか、あるいは「一般市民」であるかを区別して機械学習すべきではないため、対価還元の範囲は可能な限り限定すべきではない。これは著作権法第二条の著作物と著作者の定義にはプロ・アマ等の区別はないという部分と一致するし、既存法との整合性との観点から一致させなければならない。なお、被害額の算定においては LORA などでの金額算定に限らず、実損害額に応じて算定すべきである。</p> <p>&gt;p. 21 日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める。</p> <p>利活用目標値ありきでは手段と目的が入れ替わってしまっている。政策の優先順位としてはエコサイクル上の権利保護を優先して行い、次に権利保護された上での適正な技術開発（具体例として、機械学習時のオプトインや出力時のフィルタリングの法整備）を促進しその上で利活用の目標率を掲げればよい。ただ単に数字目標を掲げるだけでは「仏作って魂込めず」のそれである。</p>
336	<p>生成 AI と呼称されているが、正しくは LLM である。</p> <p>また、生成 AI と呼ばれているものを従来の AI と混同するような書き方は、一般に誤解と無用の期待感を膨らませ、技術を発展・継承していくうえで障害になるのではないだろうか。</p> <p>行政側においては正しく呼称することを求めたい。</p>
337	<p>AI 開発者と権利者の良好な関係には最低限でも、権利物を AI から守られる制度が必要です。大量のデータを無断で使ってきた人たちを今さら信頼できるわけがない。法律でちゃんと規制をしてくれないと、いつまでたっても変わらない。</p>
338	<p>・画像の確認や修正を行う技術を持った人材が減少することへの懸念</p> <p>画像生成 AI の破綻を完全に無くすことは不可能であること、また生成物による著作権侵害等の訴訟リスクも鑑みると、コンテンツ産業に用いるなら「出力した画像を確認・修正する人間」の存在が不可欠になります。今は手描きで技術を培った人間がそれを担うことができるかもしれませんが、10 年後・20 年後はそうした技術を持つ人材の減少は避けられないと考えます。</p>
339	<p>・AI 事業者が用いるデータセットをオプトイン方式で構築することの要望</p> <p>AI 事業者の情報開示が進んだとしても、知的財産の権利者が世界中の無数の AI に自分のデータが使われているか確認して個別に削除要請を出す（オプトアウト方式）ことは現実的とは思えません。オプトイン方式が必須と考えます。</p>
340	<p>KPI の項目で「◆本企業の AI の利活◆率を概ね 100%まで◆める。」とありますが、ハッキリ言って難しいと思います。強制するべきではありませんし、純国産 AI は未だに開発されていない以上、リスクが高すぎます。まず、出来る範疇での目標設定をするべきだと思います。賢明</p>

	<p>な現政府皆々様であれば、今一度立ち止まって、賢明かつ正確性の高い判断ができると思われます。 宜しくお願い致します。</p>
341	<p>p17 こうした法的ルールの考え方など、AI と知的財産法との関係について、コンテンツ分野での AI の活用事例も含め、周知・啓発を継続していくことが必要である。</p> <p>-----</p> <p>民間において法的ルールの周知だけにとどめていた結果、知的財産権を侵害されディープフェイクが増加する事態となりました。また現状生成 AI ユーザが法律を曲解する事案が多く、透明性が確保されない生成 AI を使った人への罰則強化の法律の制定を求めます努力義務ではなくルールを順守できない団体は法で対処するしかないと考えます。</p>
342	<p>16 ページ</p> <p>データの透明性は必要不可欠です。現状は国内で利用されている生成 AI はどれも基盤モデルが海外製であり、データセットには不正に入手した無許諾のデータが利用されているため、権利侵害の問題が未解決のままです。海外製の生成 AI は日本が誇るアニメや漫画などの知財が、権利者に許可を取らず無断で学習利用されているため、国内の権利者団体と出版社十数社から、著作権侵害であるとの声明も上がっています。</p> <p>著作権侵害のもとで作られた生成 AI を利用すれば、権利侵害に加担する行為となってしまうため、それを創作に利用する行為は人道に背くと考えるクリエイターは多く存在しています。生成 AI は、意図せず著作権侵害となる物を出力する可能性もあり、海賊版を利用する行いと同義にもなるため、創作分野にとっては忌避されて然るべき物であると言えます。</p> <p>この問題は 2022 年から続いているため、クリエイター側の生成 AI 開発者や事業者に対する信頼の低下は深刻な状況であると危惧します。透明性を確保した基盤モデルを一から国内で開発、データセットに関しても事前に権利者から許諾された物だけを学習させるオプトイン形式を必須とした、権利侵害が発生していないモデルであれば、賛同するクリエイターも現れるかもしれませんが、開発者、事業者が権利侵害を隠蔽可能な仕組みのままであるなら、好循環の実現は成り得ません。透明性の確保とデータセットの開示義務、開示については不正を行えない仕組みも必要不可欠であると考えます。</p>
343	<p>知的財産権を今より強固に守り、生成 AI による、改ざん、成果物に対する篡奪行為を認めない法の確立。</p>
344	<p>AI 技術の発明や活用に対して、そもそもひとくくりに「AI」が指しているものの範囲が広すぎて困惑します。自動車のセンサーが危険察知のために対象物を認識する場合の AI と大規模学習により画像を生成する生成 AI はそもそも同じ括りで語るのが難しいように思います。データとして活用される側の許容範囲も違います。</p> <p>用途や機能である程度分類分けをし、使用に必要な知識や技能などを整備していく必要があるのではないのでしょうか。</p> <p>また、企業に対して 100%、といった数字上での大雑把な活用を進めるのは危険性があると考えます。</p> <p>ヒヤリハット事例のように、問題のある事例を収集、対策を検討し、現場に周知する仕組みが必要ではないのでしょうか？</p>

<p>345</p>	<p>そもそも、生成 AI の成り立ち的に著作権法、人権、ベルヌ条約に違反しないのか今一度考えなおしてほしい。</p> <p>1. 機械学習段階 これは享受目的ではないので問題は無いように感じる。</p> <p>2. 生成 AI 提供 この段階で享受目的（企業は金銭を得る目的で生成 AI を公開しているため）</p> <p>3. 生成・出力 生成物を入手する段階で享受目的と考える。</p> <p>一番疑問を感じるのは最終的に享受目的になる場合、1 のデータセットを使用して良いのかという疑問だ。</p> <p>この項目はインターネットが発展した際に検索エンジンに表示できるようになった、データベースを構築する際に必要な事項であることは認識している。</p> <p>が、そもそもこの項目は生成物を出力することを想定して定められた方ではないはずだ。検索エンジンなどに表示することと著作物を使用して別の生成物を出力することはそもそも離れた事案であると考え。著作権法 30 条の 4 を生成 AI に当てはめてそれだけで法的にクリアであるとするのは暴論ではないだろうか。</p> <p>最終的に享受目的になる場合、「享受目的ではないため問題なく収集したデータセット」を使用することの是非を改めて考えていただきたい。</p> <p>A が享受目的でなく、特定のキャラクター画像をたくさん収集し、その収集した画像を B に無償で渡し、B が売ることができると言ことだろうか？</p> <p>この場合は収集した画像をそのまま販売しているため確実にアウトになることはわかる。では、B がその画像を切り貼りした場合は？ コラージュとしての扱いになるのかもしれないがそれでも著作権は行使できるはずだ。生成 AI では著作権を行使することはできないのか？</p> <p>個人的感覚として生成 AI のデータセットの本質はこれの寄せ集め（A の立場がたくさん居る）のように思えてならない。</p> <p>そもそも生成 AI に使用されたくないと言っている人の著作物を生成 AI に使用するのは著作人格権、人権を無碍にする行為ではないだろうか</p>
<p>346</p>	<p>他方、特に生成 AI については、個人情報不適正な利用、犯罪の巧妙化・容易化、偽情報等による混乱等と並び、著作権等の侵害リスクについて、クリエイターや権利者から懸念の声が示されている。</p> <p>創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 AI の開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待される。</p> <p>（現状と課題） 16p より</p> <p>意見</p> <p>後者。前者の様な懸念点は3年前より複数のパブリックコメントで再三指摘されていたにも拘らず、当時の平デジタル大臣を始め推進委員会は聞き入れる事無く、今日の知財大量流出（<span style="background-color: black; color: black;">          </span>、ディープフェイク、海賊版利用等）という現状を引き起こした。そして現在は有識者会議にて</p>

	<p>利益相反を貫き、規制への妨害に勤しんでいる。(無規制を望んだ結果として現在の不適正利用や犯罪への悪用への氾濫を招いている)</p> <p>また、赤松健議員のコミックマーケット C107 における「1 件 1 件裁判を行い、具体的な被害額が算出出来なければ、法規制・法整備は難しい」という現状と乖離した見解が発信された事も興味深い。</p> <p>そもそも生成 AI 企業への訴訟には Disney 社や NBC ユニバーサル社レベルの資金力が必要であり、個々人単位では訴訟金が手配出来ない。仮に出来たとしても海賊版・違法 Lora モデル・ディープフェイク等被害が多岐に渡る場合、一件一件を訴訟し切れない(する前に資金が尽きる)、更に訴訟出来たとしても国内に対応出来る法律が存在せず罪に問えない、と言った二重三重のハードルが現実存在している事から理解した方が良いでしょう。そういった問題点を前に「訴える事が出来ない」現実を「訴えられていないから問題は無い」と都合良く夢想し、解釈する傲慢さには怖気が走る。</p> <p>企業・個人を問わず「AI 生成物である事を隠匿」し、「表明した途端、不買運動や受賞取り消しの決定がされる」といった動きが表面化する程度には AI 生成物と現状の利用者には嫌悪感が向けられている状況もご理解いただきたい。</p> <p>開発者以前に現行の生成 AI システムが信頼出来ないの、良質なデータを差し出すのは御免被る。仮に差し出せるとしたら、規制を進めた環境でなければ有り得ない。</p>
347	<p>国の事業として対価還元データセットを整備し、データインカムの導入を期待する。</p> <p>ライセンス市場の形成は、AILAS と米 Elevenlab の関係のように日本のコンテンツを輸出できる機会となるため望ましいことである。</p> <p>一方、著作権法や文化庁の考え方でモデル訓練が原則認められているため、ライセンス市場形成の法的根拠やインセンティブが無い状態である。また、著作権者と AI 事業者が個別に契約を結ぶのは双方の負担となる。</p> <p>政府が「世界で最も AI を開発、活用しやすい国」を目指し、なおかつ対価還元を求めるのであれば、国の事業としてデータセットを整備することが望ましい。</p> <p>AI 事業者はそのデータを用いてモデル訓練をすることで国のお墨付きを与え、そのデータセットに提供した著作者には定期的従量的に収益を還元する。</p> <p>AI 時代に必要な制度を整えるべきである。</p>
348	<p>生成 AI は類似構図・類似配色・類似モチーフを誰でもほぼ無限に、大量・低コストで生成可能であり生成物は原理的に意匠法 3 条 2 項の「容易創작성」を否定できないのではないかと</p> <p>意匠登録を認めると 3 条 2 項そのものが空文化したり意匠登録の際の影響は計り知れない懸念もある</p> <p>また既に存在する意匠と出願された意匠が類似するか否かの判断がなされ、類似する場合は出願が拒絶されるが容易に誰でも類似的に生成できる表現にそのような独占権を与えることは知的財産制度そのものと両立せず社会の混乱を招くのではないだろうか</p>
349	<p>AI が学習元の不透明さから不安で使えないのは当然ですので、事業者に対し明示するよう法規定が必要です。</p>
350	<p>現在は著作物を著作権者に無断で AI 学習に利用する事が可能となっているが、それにより学習した AI 学習モデルを海外から利用できる状態にすると、日本風のコンテンツを海外企業が容易に生産できるようになってしまうため、日本のコンテンツ産業の衰退を招く懸念がある。</p>

	<p>著作物に対する AI 学習、またそれにより生成された AI 学習モデルの海外利用の規制を検討して頂きたい。</p>
351	<p>生成 AI のコンテンツ利用という観点については見当違いも良いところだ。 生成 AI が普及しない原因についてはようやく理解した様だが、要は「少子化対策として■■■■しても罪に問わない」と言う法律を作ったとして、「じゃ目についた女（男）を■■■■」と言う人間がどれだけ居るかという話でしかない。 普通の人間は「そんなことしたら社会的に終わる。」という事に思い至る。日本人の生成 AI 利用率が低いのは、単にその類の話であって、誇るべきことだ。</p> <p>同じように生成 AI を使って作品を量産すれば〇〇年後に経済規模〇〇兆円は絶対に達成できない。 隣同士で盗作しあえば作業効率上がるよねと言う価値観にこれっぽっちも興味が湧かない。不幸な人間を増やすだけで問題は解決しない。</p> <p>と言うかそろそろ調べたらどうか。生成 AI を利用した CM が炎上して放送中止したり、生成 AI を使ったゲームが賞をはく奪されたり普通に生きていけば耳にする機会もあるだろうに。 それでどうやって生成 AI で作品作ったら海外でウケると思えるのか意味不明だ。</p> <p>生成 AI とコンテンツを絡めて金儲けしたいなら、日本のコンテンツを無断学習した企業に対して巨額の賠償を科す法律でも作ったほうがよっぽど現実的だ。 文化庁や政府が日本のコンテンツブランドに泥を塗るつもりならどうかオリジナル IP でやってほしい。■■■■の様に既存の作品を貶めるのはどうかやめてほしい。</p> <p>■■■■に 350 億円突っ込んで失敗したクールジャパンの様に関係ないところで勝手に失敗してくれ。</p> <p>ついでにできない事をグダグダと検討し続けるのも辞めろ。クリエイターは生成 AI 事業者に対して対価還元など望んではいない。拒否権をよこせ。著作権法 30 条の 4 を撤廃しろ。</p>
352	<p>企業などが業務に AI を取り入れる場合、AI をどのように活用するかの規則・ガイドラインを各社は必ず作成してから利用すべきである。 例えば、AI が作ったプログラミングコードにミスがあった場合、ある程度であれば AI 自体で修正・更新も可能であるかもしれないが、完全に開発・更新・修正などを任せきりにした場合、重大な不具合が発覚した時に「現場の人間が作ったものではないため誰も構造を把握していないシステム」の修正・即時停止・改善は非常に困難であると推測される。 企業で AI を使用するにあたっては、各社の就業規則や業務規程・ガイドラインを厳密にもうけさせることを義務とし、誰にでも触らせるものではなく、資格者・責任者を定め、不用意かつ補償不可能な重大事故を未然に防ぐ必要があると考える。</p>
353	<p>AI による発展と問題が顕在化してきました。</p>

	<p>アニメ産業も例外なく影響を受けるでしょう。</p> <p>ここで感じるのはAIの学習によってアニメが作れる現状の仕組みです。これは本来日本が独占的に学習、研究を行い、国産ソフトとして出すべきものだったのではないかと思います。そしてデータセットビジネスと学習無罪の現状は国益を損なうのではと考えます。本来スタジオが作成し、公開した作品は権利物であり、勝手な複製利用は当然許可が必要でそのためにライセンス契約を結ぶことで利益を得る産業のはずです。にも関わらず、アニメ作品を学習することが違法でないのであれば、各スタジオがデータセットを販売したところで誰も買いません。それどころか第三者が作成した違法データセットビジネスが一番恩恵を受けることになり、その結果海外の新規AIアニメ産業を育てる一助をすることになります。私はこの制作物をAIに学習させるのが無罪であるという現状をどうか是正してほしく思います。そしてこれらデータセットをきちんと権利物として契約を結んでくれるAI事業者とともに業界の発展につながる体制を構築できるよう努力をしてほしくと考えております。</p>
354	<p>対価還元の仕事を作ろうとしているようだが、そもそも学習が可能であることをコンテンツ権利者が明示した場合に限り学習が可能になるようにしてほしい。ネット上の画像など、学習されたくない側が学習禁止、といったウォーターマークを表示しているが、この現状は「泥棒されたくないなら家の扉をちゃんと閉めておいてね、開けてたら泥棒OKってみなすからね」というのと何が違うのか。</p>
355	<p>AI生成で盗作、盗聴、脅迫、仕事の妨害など被害が続出している。技術の規制をして違反者の罰則を強化するルールを迅速に実施すべき。無断無許諾での収集複製改変使用をやめる法制を。</p>
356	<p>無理にAIの利活用率を上げようとしなくて良いと思う。特に生成系AIはそれ自体に訴訟や権利侵害と言ったリスクが付いて回るため、むしろ規制や法整備をした方が良いと思う。</p>
357	<p>資料では世界のAI市場が今後も成長するものと推定されていますが、日本においては■■■■・上場廃止が記憶に新しく、■■■■など海外の主要なAI企業も互いに循環取引をしているだけで実質的には利益を出していないというニュースも目にします。また、日本に先行して海外での無断学習の対策が進み、ディープフェイクや権利侵害の問題に非難の声が高まる中、今後本当に推定通りの成長をするのか改めて慎重に検討すべきです。</p> <p>また、無断学習など基盤学習段階での権利侵害こそが生成AIが問題視される根本的な問題の一つであることを鑑みれば、国産LLMの構築に際しては最低でも権利者から許諾を得たデータのみで純粋に学習し、学習データは常に開示され、権利者の求めに応じていつでも削除可能な仕組みを目指すべきです。</p> <p>LLM開発で出遅れているからこそ、権利などの問題で海外の先行する企業が非難を浴びている現状は教訓とすべきです。</p>

	<p>p17 で肖像や声の無断利用と不正競争防止法との関係について触れられていますが、現在 X (旧 : Twitter) では利用規約に文章や画像の AI 学習への利用に同意する文言があるほか、X 上にアップロードされた画像の生成 AI による改変機能が提供されていますが、これは事実上のディープフェイク生成機能であり SNS に写真をアップロードしたユーザーに被害が広がっています。多くの有名企業も公式アカウントを開設しているほどの X の社会への浸透度合いを見れば、企業やコスプレイヤー、イラストレーターや漫画家など個人で活動するクリエイターは大体の困難な広告媒体を人質に取られた状態であり、学習を拒否したいからと言って容易に X の利用をやめられるものではありません。こういった事実上ほとんど強制のような学習データの取得は不正競争防止法や独占禁止法で規制することはできないのでしょうか？</p> <p>一刻も早くこのような状況の改善を望みます。</p> <p>p17～p18 では (生成) AI の透明性確保について AI 法に基づいて長期的な視点で対応する旨が言及されていますが、過去数年に渡ってイラストレーターや写真家、声優や歌手などの権利が生成 AI の無断学習によって侵害されている状況は一向に改善されていない上、2025 年末の X での画像改変昨日の実装以降ディープフェイクなどの権利侵害の敷居は格段に下がり、SNS 上で活動するコスプレイヤーなどを筆頭に一層被害が広がっています。悪意あるディープフェイクの生成はもちろんのこと、X ほどの社会に浸透した SNS 上で自覚のない権利侵害が誘発されている現状で今後も生成 AI の健全な運用を目指すならまずは今すぐに生成 AI の規制と学習データ開示の義務づけが必要です。これを放置すれば単なる権利侵害にとどまらず、インターネット上の情報汚染による社会的混乱や国民の生成 AAI に対する不信感の助長につながります。</p> <p>p18 からの (AI 技術の進展を踏まえた発明などの保護のあり方) の内容について、発明に関わる AI がいわゆる生成 AI だった場合における学習元データの権利者についての視点が欠けているように思います。現在一般に公開されている生成 AI のほとんどが無断学習によって作られている現状で、そのような生成 AI を使用して発明を行えば元データの権利者の成果を横取りする形になりかねない以上、まずは学習データの開示を義務付け、権利者をトレース可能な環境を構築し生成 AI の使用範囲や権利の帰属先を明確にすることが大前提であり最低条件です。万一学習元の権利者の許諾を得ていない生成 AI を使用が発覚した場合は発明者の認定を取り消すことも視野に、慎重に検討されるべきです。</p>
358	<p>2025 年中に公開されたものとして AI 関連事業者が透明性確保のために公開すべき内容をまとめたものの仮案が公開されていたのを確認いたしました。</p> <p>こちらを足掛かりに透明性確保のための取り組みを強化していくものと承知していますが、現状「robots.txt」などの技術的な「学習拒否の意思表示」はあまり効果が無いように感じています。意思表示をしても、様々迂回してクローリングすることができてしまいます。</p> <p>また、さまざまなガイドラインは、「ガイドライン」の域を出ず、拘束力が弱いように権利者としては強く感じています。どう遵守させるかについてどのようにお考えなのでしょうか。</p> <p>市場的に優遇することでガイドラインの遵守を促すといった方針であることは承知していますが、同時に事業者側は「遵守することによる損が大きいならば守らない」といった方針であることも承知しています。いくら市場で優遇されるような取り組みをしても、ガイドラインを破る、無視する方が圧倒的に利益があることは了解されておりますでしょうか。</p> <p>ガイドラインではなく、AI 事業者に対して、権利者による学習の拒否、また使用の透明性確保のための開示事項に関わる法律を作っていただく</p>

	<p>ことを強くお願いいたします。</p> <p>上記に関して、不正競争防止法などの既存の法律との組み合わせで対応可であるという見解が出ているのも承知していますが、残念ながら現場はそのような答えに至れるような状況ではありません。</p> <p>権利者側といたしましても、自らや自らの作品を守るために取れる選択肢は現状既に採り尽くしていますが、有効だと感じるものはありません。</p> <p>このような現状ですので、クリエイターの一部は「作品を表に出さない」という選択をせざるを得なくなっています。人権の侵害と形容して構わないでしょう。</p> <p>具体的な対策を、法律を作ることを前提に、権利者側を検討会の場に招くなど、有効的なヒアリングを行った上強くよろしくお願いいたします。</p>
359	<p>3、AI 開発の推進について</p> <p>記載のような透明化が図られた AI 開発の促進についてはおおむね賛成です。</p> <p>ただ、その透明化を実現し信頼を作り上げるためには企業もそうですし、国民にも理解を得る必要があります。</p> <p>何が必要かと考えた際に、私は法規制の制定が先に必要であると思いました。</p> <p>法があり罰則が設けられることで企業もそのように動かざるを得ずクリーンな技術のみ世に広げることができますし、国民も安心して AI を使用することができるようになります。</p> <p>特に国際的な働きかけという文言については、昨年海外で莫大な訴訟を受けている企業と政府が協力関係であるとアピールされたことでどのような働きかけを行うのかというところに非常に不信感がありますので、幅広い専門家へのリスクを含めたヒヤリングや、国民への丁寧な説明をいただきたいと思います。</p>
360	<p>資料 17~18 ページに『「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現に向けて、周知・啓発を進め、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組の促進に努めている』『AI 法に基づき策定される指針や、総務省及び経済産業省による「AI 事業者ガイドライン」等も通じて、AI 事業者による適切な開示対応を促すことが重要』といった記述があるが、『主体的な取組の促進』『対応を促す』と耳障りの良い言葉で濁しているが実態は単純に無法というだけである。生成 AI が世間に放たれてから数年経ち、ディープフェイクや詐欺に著作権侵害といった実際に起きた問題は、全て無法状態における倫理の欠如および利益優先の姿勢が招いたものである。つまり『主体的な取組』を求めるだけでは効果は何もない根拠となっている。AI 技術の開発・利用について、強制力のある法整備を求める。</p>
361	<p>・著作権法第 30 条の 4 の運用を見直すべき</p> <p>文化庁の AI セミナーでは「学習元著作物と学習段階で競合しなきゃ、学習データと生成物が同じ形式でも OK(権利者がデータセットにしないと例外規定が使えない)」と解釈出来る内容を発信していたが、法の条文を一般常識的に読めばそうはならない。</p> <p>学習元著作物と AI 生成物が同じ形式で利用・享受されるのだから、市場が競合しているのが現実であり、著作権者の利益を不当に害することとなる場合に当てはまる。</p>

	<p>この点に関しては数年前から多くの権利者が疑念を上げている。 それが前提だと言うのに、AI 事業者が有利になるような行動を続ける政府や各省庁には不信感を覚える事しか出来ない。 そもそも常識的に考えて、他人の財産たる著作物を無断でソフトウェアに取り込むという行為は基本的に規制されるべき事柄であり、実害が多く出ている現状を看過している理由も分からない。 それ故に政府の AI 政策を左右する人間の利益相反が強く疑われてしまう。 こうした状況を何一つ解消しないまま AI 推進法や AI を推進するような施策を打ち出しているのは、国民感情の反感を買う一方にしかならない。 透明性の確保も非常に重要ではあるが、こうした部分への対処も忘れる事無く確実な対処が行われる事を願う。</p>
362	<p>・日本のコンテンツ産業における国際競争力低下の懸念 そもそも生成 AI を用いて誰でも作れるコンテンツなら、日本のクリエイティブとしての価値など存在しないのではないのでしょうか。コンテンツ産業において、生成 AI で国際競争力は強化されないと考えます。</p>
363	<p>p21 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 ----- 現在の生成 AI を活用しての意匠分野での活用は反対します。 データセットの透明性が確保されていないと意図せず既存のデザインと類似性があるデザインが出力される可能性があり、そのまま特許出願してしまうと取り下げなど煩雑な手続きが予想されます。 まずはデータセットの透明性が確保されてからでないと意匠分野での生成 AI の活用は不可能です</p>
364	<p>21 ページ 日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高める。 について  ここで記載されている AI は生成 AI を指しているのでしょうか。解析 AI や識別 AI の可能性もあるとは思いますが、生成 AI であると想定します。 生成 AI なのか、その他の AI 技術なのかを、今後は明確に分別した記載を頂けるよう求めます。  利活用率を 100%となると、強制的になるのではないのでしょうか。生成 AI の利用について拒否の選択も許されるべきかと存じます。また、現状の生成 AI は基盤モデルが全て海外製であるため、海外での夥しい量の裁判結果と諸外国での法規制の動きによっては、予期せず利用不能となる可能性があるかと危惧します。透明性確保のもと、基盤モデルから国内で開発された生成 AI が存在しない現状では、リスクが高いと考えます。</p>
365	<p>すなわち、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ことや、AI の利用者側としても訴訟リスク（個人情報、限定提供データの流用、海賊版コンテンツの利用）があること等に鑑み、利活用を躊躇するといった影響が生じている可能性があるところである。このため、AI 事業者による開示や認証など、透明性の確</p>

	<p>保を促す仕組みの検討をする必要があると考えられる。          &lt;生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt; 17p より</p> <p>意見          プリンシパルコード然り、AI に懐疑的ないし否定的な人物の大半が抱くであろう懸念事項が正確に列挙されている事に驚く。と同時に失望する。そこまで理解していて、問題に対処する気が無いのか、とも。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・未管理著作物然り、著作物への対価還元を適切に設定する。</li> <li>・訴訟リスクの心配の無いクリーンなデータセットのみで構成された AI を開発する。</li> <li>・追加学習の履歴は入力者/指示者以外の第三者も容易に追跡出来るよう透明性を担保する。</li> <li>・利用者、購入者が即時特定出来るよう免許制やマイナンバーとの紐付けを必須とする。</li> </ul> <p>等、こういった対策を全て行う事で初めて「日本が勝つチャンス」と言えるのではないか。</p>
366	<p>(現状と課題) に関して</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・現状の海外産生成 AI (と、その基盤データを用いた国内も含むサービス) ビジネスの前提に、学習データ元への対価どころか使用可能性の交渉さえ怠って展開されている事実があります。それが加速度的に規模が拡大しているのであれば、データ元への材料費や人件費を踏み倒しているからに他なりません。</li> </ul> <p>ふつうの工業製品であれば、『仕入れ先への支払いを踏み倒しているので成長しています！！』が通るわけがないと思うのですが、なぜ生成 AI だと国をあげて OK になるのでしょうか。素朴な疑問です。</p>
367	<p>資料 17 ページにて生成 AI に関連した肖像や声の保護について不正競争防止法との関係について述べられているが、これでは肖像や声を商売に使われている人しか守られないことになってしまう。個人の肖像がフェイクポルノ(生成 AI によるわいせつ画像)にされるといような事件も起きている現状、不正競争防止法の観点だけでは不十分と断じる。</p> <p>この次に『ただし、透明性確保は、知的財産権に限られるものではなく、AI ガバナンス全般にわたる課題である。』とあるように、ひょっとしたら一般人の権利の保護は本資料の管轄外ということで触れていないだけかもしれないが、これは生成 AI が招いた不幸の最も痛ましい物の一つと言えるため、無視した場合の批判は免れないだろう。関連内容として触れ、取り組みの現状を伝えることは必須と考える。</p>
368	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AI 生成物へのラベリング義務化の要望</li> </ul> <p>AI 生成物によるディープフェイク被害も深刻になっており、著名人を騙った偽広告が蔓延し、災害時などに誤った情報を拡散させる事態も発生しています。また直近では X (旧 Twitter) の画像を編集する機能によって実在の女性の写真を性的に加工する人間も出てきており、非常に問題になっています。仮に作成者が AI 生成物であることを明示したとしても、こうした画像が転載されたりブラウザ検索で画像だけが表示された場合、あたかも本物であるかのように誤認してしまう危険性があります。AI 生成物には AI で作成されたことを直接・かつ分かりやす</p>

	<p>くらベリングすることを義務化すべきです。</p>
369	<p>まずいわゆる生成 AI による生成について 今やウェブ上の各所で一般ユーザーが多様に日常的に文章のみならず画像、動画を制作し公開する様になっている。その現状は電子計算機を用いた協働と同様に「創作意図」と「創作的寄与」を持ち AI というツールを用いユーザーが願う通りの作品を創作している為、生成 AI により生成された作品にも著作権が発生するのではないか。</p> <p>ここでよく問題となる著作権法第 30 条の 4 との兼ね合いだが、生成 AI を用いた協働であるのならば、従来通り依拠性・類似性により他の者の著作権を侵害するか判断できる。また侵害を目的として生成（私的利用の範囲に収まらない複製行為等）を行う者がそう多いとも思えず、法的には従来通りの対応で問題ない為、逆に無駄な法改正などを慎むべき。</p> <p>一部感情的に不安を煽るものも居るので、対策として明白に権利が侵害された者への救済の為に権利者であることの証明と権利侵害の物が記載されている URL の通報で済むなど手軽に権利者が通報でき、対応する窓口も同時に改善すると良いのではないか。</p> <p>また AI 周りの法改正は進んでいるが、欧州の GDPR の様に個人情報データを厳格に定義しガイドラインを作成する事で個人の権利侵害を防ぎ、海外においても円滑なビジネスに繋げる上でも大事になると考える。</p>
370	<p>P16</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>『中間とりまとめでは、生成 AI と知的財産権の望ましい関係の在り方として、「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現が目指されている。』とあり、『2. IP トランスフォーメーション (2) 今後の知財戦略の方向性』にも『生成 AI に関わる幅広い関係者が法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら連携して取り組み、AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指していくことが重要である。』とあります。</li> </ul> <p>もちろん重要な方向性です。そして重要なものにも関わらず、現状全く不足しています。法と契約が全く追いついていません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>法については、現在の著作権法やその運用などは、人間の行為を対象にした場合は充分なかもしれませんが、そもそも生成 AI の基盤データに使用されるような機械的で無差別で無尽蔵な情報の収集を前提としておらず、倫理的に明らかに問題がある行為が野放しになっています。これを制限するため、著作権法の改正を含めた新たな法整備を早急に進めるべきです。</li> </ul> <p>また、著作権法三十条の 4 で『著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合には』当該著作物の利用をすることができる』と書かれているように、『利用をすることができない』のが前提で、例外的に『享受目的ではない』限られた場合にのみ利用できるというルールを厳密に運用すべきです。『学習段階』と『生成段階』に分けて『学習段階には享受目的はない』という解釈は詭弁です。学習された基盤データは実態として明らかに享受目的で使用されている（例を挙げるまでもないが、営利企業、しかも国外の企業が営利目的で使用している。個人レベルでも、最近であればアイドルのディープフェイクポルノ画像とか、大量に出力した生成物での小銭稼ぎとか、享受目的でしかない使用をされている。）ため、厳密に取り締まるべきです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>契約については、現状主流となっている海外産生成 AI や基盤データの利用をいまのまま進めたかったら（そもそも海外製でどうすると思わなくもないですが）、生成 AI 企業が、学習された権利者全員と使用可能性を交渉し契約するのが最低限の『筋』です。それが無理なら早急に諦めて、最初からクリーンなデータだけを集めて作り直しでしょう。</li> </ul>

	<p>知的財産を重要な資源と認識していることはよくわかりました。しかし、知的財産と簡単にまとめておっしゃいますが、誰の財産かといえば著作家の財産であり、国や企業が勝手に使って良いものではありません。イラストレーターの立場としては、そのような交渉は受けていないし、当然許可も出していません。あなたたちのために作っているわけでは（少なくとも現段階では）ありません。このような扱いを数年にわたって受けていれば尚更です。どんどん交渉は難しくなっていると理解してください。</p> <p>「AI時代の知的財産権検討会」の24年5月「中間とりまとめ」で、「AI開発者やAI提供者が、自ら進んで権利者と合意の上で対価還元策を講じることは可能であり、良質な生データや学習データに係るライセンス市場の形成と権利者への対価還元の実現が期待される」（48ページ）と指摘されていますが、これが大前提中の大前提です。当たり前のことです。前にも書きましたが、これをやらずに提供されるサービスは材料費や人件費を踏み倒しているのと同じで、そうでなければ成り立たないのであればそもそもビジネスとは言えません。奴隷貿易とか植民地支配のようなものです。</p>
371	<p>資料21ページにあるKPIに『日本企業のAIの利活用率を概ね100%まで高める。』とあるが、技術は目的があって利用するものであり、技術を利用することを目的にするのは意味不明である。そもそも本当に便利で有益なら政府に言われずともこの企業も使っているはずであり、利用率が伸びていないと言うならそれは「使用に値しない」というだけの話で、それを無理やり押し付けたところで何も発展はしない。よってこの方針は間違っていると断じる。</p>
372	<p>・非商業クリエイターの知的財産へ対価還元が行えるのかという懸念</p> <p>AI学習に使われた知的財産に対価還元を検討する記載もありますが、そもそも一般人の肖像や、非商業クリエイターの創作物に対してどのような対価還元を行うのかという疑問があります。</p>
373	<p>資料の7ページや20ページに、AIを利用した発明についてAI開発者を特許制度上評価することで『AIツールの技術開発の後押し』『AI開発の促進に寄与』等とあるが、昨今の最新技術は各企業が既得権益を得ようと開発を焦った結果、例えば生成AIにおけるディープフェイクや著作権侵害、海賊版の素材利用などといった無法な開発および利用が発生しているという現状があり、ここに書かれている内容はその無法を後押しする懸念がある。法整備を含め現在発生している問題に対処できる環境を整えるのが先である。</p> <p>また、42ページに「特許制度の業務負担増加」が取り上げられているが、発明に対するAI利用を推進することはAIの「人より速く多くの処理ができる」という特性上、この負担を上乗せすることになるのは考えるまでもなく、肝心の「人が知恵と手間をかけて編み出した発明」の活用が遅れるという結果を招く可能性も否定できない。20ページではAIと特許制度に関して早期に結論を出すことを求めているが、以上の理由を考えるとむしろ慎重に議論するべきである。</p>
374	<p>P17&lt;生成AIと知的財産を巡る懸念・リスクへの対応&gt;</p> <p>・『他方、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、依然として課題が存在するとの指摘もある。』とあります。そもそも『依然として…指摘もある』というようなおまけのようなレベルではないと思いますが、全体としてどのくらいの割合なのでしょう。</p> <p>続いて『すなわち、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ことや』とあります。つまり国としては、(全てが事業者から開示されたとして…この前提の時点で現状全く達</p>

	<p>成されていませんが) AI 事業者が開示している情報を権利者が自分で調べて、自分で対価の交渉をさせる、という想定なのでしょうか?なぜ権利者がそんな手間をかける必要があるのでしょうか?本当に理解が難しいポイントです。データを利用したいなら、したい側が交渉に来るのが当たり前でしょう。権利者が自分で調べるような手間をかける時間があれば、作家ならもっと作品を作ることができ、ひいては収入に繋がりますし、日本のコンテンツの充実にも繋がります。(本当はこのパブコメに対応する時間と労力すら、毎度のことながら惜しいのです。)</p> <p>百歩譲って、データ学習時に権利者によるオプトインにするのが最低のラインです(自己申告では本当に権利を持っているのかの確認を原理的に取れないため、それすら穴が大いにありますが)。オプトアウトでよしとするのはあまりに生成 AI 企業に都合が良すぎ権利者に負担が大きすぎ、非対称性が大きすぎます。</p>
375	<p>「知的財産推進計画 2025」では、「基本認識」では「イノベーション人材の減少」が課題とされている。一方で昨今の政府の対応は、倫理観にかけた海外企業や悪意あるユーザーによって国内のクリエイターの知財が奪われ、人権が蹂躪されるのを意図的に見過ごしていると思えない。</p> <p>イラストレーター・漫画家・アニメーターの絵が、無断盗用でデータとして収集され、彼らの作風に酷似した画像を大量にばら撒かれることで、クリエイターの収入源は絶たれ、生活は立ち行かなくなる。作品を作れば作るほど自分の首を絞める事になる状況は、あらゆるクリエイターの創作意欲を削ぎ、コンテンツ産業自体を衰退させるものでしかない。今後技術が更に発達し、法規制のないまま AI 利用が拡大すれば、国内のコンテンツ産業は AI に完全に支配され、クールジャパン政策そのものを潰しかねない。さらに AI を扱う企業が国内でほとんど育っていない以上、日本で新しい IP が生まれる可能性も潰されることになる。</p> <p>AI 活用を進めるのなら、まずはクリエイターの著作権や著作者人格権を十分に保護していることを前提とし、早急にそのための法の制定や声明の発表を行うべき。また知財を奪おうとする AI 企業への法規制や、著作権侵害への明確な罰則も規定すべき。</p> <p>それを怠ってますます苦境になるのを見過ごしながら、クールジャパンを錦の御旗にクリエイター人材を増やすのは、皆殺しにされると分かっているながら激戦地に兵隊を送り込み続けた敗戦の旧日本軍と何ら変わらない。政治家や役人が再び海外に屈辱を味わいたがるのは勝手だが、それに巻き込まれ道連れにされるクリエイターを無視しないでほしい。</p>
376	<p><b>【提案 1】</b></p> <p>創造人材を発掘することを目的とし、AI を活用した特許出願支援システム(明細書作成)の普及と創造人材への優遇措置(年金受給者への特許料の免除、優良特許への助成金など)を強化する制度を新設する。</p> <p>(提案理由)</p> <p>これまで、製造業に属す研究所の研究員(農学修士)として、新たな事業の種となるような特許をいくつか提案したが、すぐに事業化できるものではないとして、組織で塩漬けにされ鳴かず飛ばずの状態であった。「新たな発見をしたからには、それを広く世間に公開する義務がある(新たな人材が同じことを発見するのに10年単位の歳月がかかる)」の思いから、60歳での定年退職を機に、在野の研究者(発明家)として再スタートするつもりであったが、1)学際的な分野での発見であり、個人では発表の機会が得られ難いこと、2)特許の出願により新たな発見について公開することは可能であるが、守秘義務、活動(追加の実験、明細書作成)や費用の面で限界があること、3)マンションの役員を引き受け、精神的にズタボロになり、さらにマンション管理者のシンパに対する説得に忙殺され、まともに活動できなかったことなどにより計画が頓挫している。</p> <p>(発見・発明の紹介)</p>

- ・ [redacted] 製法特許のみ

含水酢酸の溶解特性（アクリル樹脂をも溶解し、水と自由に混ざり合う）を利用して、植物体中の繊維間を結着させているリグニン成分を選択的に分解させる方法で、反応の効率が良く、常温常圧で反応を完結させることができる。生成物は容易に水と分散し、漂白パルプとして使用できる。また、生成物をそのまま乾燥させると元の植物体の状態に戻すことができ、物理・化学的な変性を加えてから乾燥させると、その状況に応じた種々の物性を持った素材を得ることができる。

環境汚染の心配がなく、特別な設備を必要としないもので、地産地消の省エネルギーな技術として実装可能である。

- ・ [redacted] 脱墨財の用途のみの明細書、審査請求なし

（a）炭素数1～4の低級アルコール、（b）溶解温度が20℃以上の炭素数6～24の脂肪酸塩、（c）炭酸ソーダなどの電解質を、加温条件下で混合溶解したのち冷却すると、水分含量が90%程度の超分子ゲルが得られることを見出した。組織の事業の関係で、脱墨財の用途のみの検討しか行っていないが、未知数だらけの素材が得られ、また、生物における自己組織化のモデルケースとして有用であり、基礎科学の発展に貢献できる様な発見と考えている。

- ・ [redacted] 実施例に記載のみ

セメントやハイドロタルサイトなどの無機化合物は塩基性の条件下のみで存在し層状の結晶体で構成されている。このため総称して層状複水酸化物と呼ばれている。ハイドロタルサイトにはイオン交換能を持つ活性体が存在するが従来の合成法では、芒硝（硫酸ナトリウム）などが副製し工業的に製造することを困難にしていた。ハイドロタルサイトと当量の石膏（硫酸カルシウム）が副製する組成の合成原料から活性型ハイドロタルサイトと石膏の共存体が得られること、合成原料の一部を複数の金属塩に置換するとそれぞれが任意の割合で結晶に取り込まれること、共存する石膏（酸性化合物）によりpH安定性が上昇することを見出した。光・電気化学的な機能性を有する素材や耐候性に優れた素材として開発が望まれるが、上司（化学音痴）の理解が得られず特許として出願に至らなかった。※応用開発例として、金属を取り込んだ無機半導体・光触媒として、また、セメントに特定の割合で生石灰（加温用）と硫酸アルミニウムを配合したpH安定性・耐候性に優れたコンクリート原料などが挙げられる。

発展性のある発明であり、埋没させるにはもったいないので、情報を公開することを意図して実施例にその一部を記載した

・・・得られた粗繊維束（固形分約30%）を、コンクリートミキサーに投入し、繊維束の固形分に対して、消石灰（40%）、亜硝酸カルシウム（12%）、硫酸アルミニウム（30%）を[加温条件下で]混練しながら逐次添加することでフレーク状の湿潤体を得た。湿潤体は天日で乾燥し、無機成分として石膏（ $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ ）と防錆作用のある亜硝酸型ハイドロカルマイト（ $\text{Ca}_2\text{Al}(\text{OH})_6 \cdot (\text{NO}_2) \cdot n\text{H}_2\text{O}$ ）を含む繊維束との複合体を得た。鉄筋コンクリートに配合する防錆効果を有した繊維補強材として・・・

- ・ [redacted] 新規素材の発明の実施例に記載

折り紙成形および／または加熱成形を適用することで、シート状の材料から、迅速に立体成形物に加工することを趣旨とする発明で、製造・流通の新たな形態を提案するものであるが、時間切れ（定年退職）で単独の発明としての明細書が書けなかったため、新規素材の発明の実施例に記載し公開することとした。

この技術を応用すると、

1) 折り線を付けたシート状の半製品を輸送し、現地にて折り上げヒートセット（スチームアイロンがけ）して製品を納入する、そして、使用後はシ

	<p>ート状の形で回収し、洗浄（漂白）の後ヒートセットで新品同様の状態に戻し、リターナルな商品として供給する。</p> <p>2）曲面に加工可能なハニカムトラスコアを、シートに切れ目を入れないで効率よく製造する。</p> <p>3）ロケットの胴体部分に折れ線を付けたシートを搭載し、現地にてシートを折り上げて素早く構造物を組み立てる。</p> <p>そんなことが夢でなくなる。</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】	
(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現	
No.	意見
1	<p>『学校現場における生成 AI の適切な利活用』について触れられているが、生成 AI は中毒性や脳への影響などが研究途上であるため、安易に教育の場に導入するのは望ましくないと思う。そんなことをして、仮に生成 AI を使わないと宿題ができないような子供が増えた時、推進した大人は責任を取れるのだろうか。</p> <p>その後述べられている『児童・生徒が生成 AI に関する法・制度やマナー等について科学的な理解に裏打ちされた形で理解すること』『人権、知的財産権等の自他の権利を尊重すること等の情報モラル』を学ぶことには異論はないが、肝心の大人が「法・制度やマナー」「自他の権利」について誤った理解をしている場合が散見され（「特定条件下のみ可」を「原則合法」と解釈するものがあるなど）、まっとうな教育ができるかは不安が残る。子供を巻き込むより大人への正確な周知が先である。</p>
2	<p>研究者の道を最初から歩いてきた者だけではなく、様々なバックグラウンドを持ち異業種から参入した者が AI を活用して研究活動に加われるようにしてダイバーシティを実現すべき。異業種から参入した独立研究者など、組織に属さない独立研究者の支援の必要性は高い。</p>
3	<p>私は、個人でオリジナルの作品を作ってきたクリエイターです。知的財産推進計画 2025 の内容を拝見しました。私の意見は以下の 2 つです。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 生成 AI は規制・法整備をした上で推進すべきだと思います</li> <li>2. 若者は作品を作りたいがっていますが、現行の生成 AI を国が推進すれば、その芽を摘むことになると思います</li> </ol> <p>先の通り私はオリジナルの作品を作ってきました。発信を開始してから 1 年が経過しますが、その間、実に様々なクリエイターの作品を目にすることになりました。それはプロのほか、趣味として楽しんでいる人、プロを目指しているけれども芽が伸びないと頑張っている人、交流の一環として作品を作っている人など、さまざまです。若い人たちは、自分の作品を世に出したいと考えているように思います。イラストや漫画、小説等、思い思いの作品を他人に見せたり、拡大させたりすることを望んでいます。</p> <p>しかし、生成 AI によって、「楽に」「最初から完璧に整った」作品が、「人間には到底不可能な速度で」生み出されてしまっている為、筆を折ってしまう人や、クリエイター同士の生成 AI をめぐるといざこざに嫌気が差してしまった人などが出る事態となっています。</p>

	<p>私は、日本の独自の文化と表現をジャパニメーションとして拡大発展させたいとしながら、国・政府が新たなそれを生み出す若い人たちのやる気や創造力を奪う生成 AI を推進するのは、本末転倒だと思います。生成 AI は一見して若い人たちの創造力を養い、助けているように見えますが、私の目には、かえって妨げになっているように見えます。</p> <p>「生成 AI を使って作品を作っている」は、SNS ではほぼ負の意味合いを持ち、炎上や罵倒にさらされます。海賊版データセットと呼ばれる、クリエイターに許可も還元もされていないデータセットを使って作品を作ることが権利侵害にあたることはもちろん、生成 AI 作品とそれを作る人は、「楽をしている」と軽んじられています。日本文化を養い発展させる為に生成 AI があるのなら、本来生成 AI クリエイターもまた迎合されて然るべきなのに、実態は「楽をして収益を得ている盗人」という評価をされているのが現状です(私自身、生成 AI クリエイターはそのような存在だと思っています)。生成 AI にはクリエイティブな分野で発揮するには致命的な問題が存在しています。</p> <p>この状態で生成 AI を推進すれば、若い人は「自分が作っても生成 AI に奪われるだけだから」とせっかくのやる気を失って作品づくりをやめてしまうか、「生成 AI を使えばいい」と自ら創造することを放棄するでしょう。それは若い人たちから創造することの良さやイノベーションの力を奪い、ひいては日本の文化を喪失させることにつながると思います。</p> <p>国・政府には、生成 AI の法整備をしていただき、海賊版データセットを使っているとされる生成 AI を排除し、クリエイターの権利を守った生成 AI を推奨・保護した上で、生成 AI とクリエイター双方の発展を推進していただくようお願いをいたします。</p>
4	<p>KPI として「2040 年における人口 100 万人当たりの博士号取得者数を世界トップレベルに引き上げる」とあるが、博士人材の雇用についても併せて KPI を定めるべきである。無職の博士が増えても国益にならない。</p>
5	<p>人口減少下でクリエイター不足が問題なので、クリエイティブ分野で障害者雇用を義務づけてください。</p>
6	<p>(A3) 日本は創造人材やその著作物を生成 AI から保護する環境整備が国際的に非常に遅れているため、国外の創造人材は誰も日本に来たがらないし、日本の創造人材はどんどん自分が保護される国へ逃げていくだろう。</p>
7	<p>専門職の経済的価値は、時間・努力・学習コストを支払った者のみが獲得できる希少性に基づくものである。生成 AI の登場は、この前提を大きく揺るがしている。生成 AI は個々人の成長を「共有」する性質を持ち、誰かが知識や技能を AI に学習させると、その成果は容易に万人が使用可能になる。結果として、従来は専門的訓練を必要とした技能が、誰にでも扱える汎用能力へと変質し、成熟した生成 AI は多くの分野において「利益を生んできた専門性」を喪失させる可能性を孕んでいる。</p> <p>生成 AI は知的財産を生み出すための補助機能を数多く備えている。しかし、その効果が既存の専門性によってもたらされてきた経済的・社会的価値を無視できるほど強力な経済効果を生むかが明確でない。</p> <p>知財は物質的資源とは異なり、理論上は無尽蔵に創作可能である(消費電力や計算資源といった制約の下で)。この特性により、絵画・音楽・文学などの芸術分野では、個人が大きな投資を行うことなく、高品質な成果物を短時間で大量に生成できてしまう。さらにそれらは、既存の高く</p>

	<p>評価された創作物を学習した結果であり、人による創作と差別化することが極めて難しい。</p> <p>このような状況を踏まえると、生成 AI の活用は段階的に進める必要がある。まずは既存のあらゆる分野の専門性を保護しつつ、生成 AI を補助的に活用するフェーズを設けることが不可欠である。その上で、生成 AI の使用自体を一つの専門性として位置づけ、使用できる人材や、使用できるデータを限定するなどの制度設計によって、既存の専門性との共存を図るべきである。</p> <p>具体的には、生成 AI の利用に免許制を導入すること、あるいは権利者が作成した固有データについては当該権利者のみが学習に利用できる仕組みを整えることが考えられる。特にデータ利用の限定については、学習データの透明性が確保されていれば、技術的にも確認が容易であり、現実的な施策である。</p> <p>一方で、研究分野における資料整理、スクレイピング、研究補助資料の作成など、専門性そのものを代替しない領域においては、生成 AI は生産性を単純に向上させる手段として積極的に活用されるべきである。提案の中にある、AI 技術を特定分野に適用する「AI 適用発明」に該当する生成 AI は、単純作業の効率化や補助機能としての性格が強く、利活用を推進してよい分野と位置づけられる。</p>
8	<p>25 ページに「学校教育での生成 AI の活用」とありますが、現在普及しているそれらのツールには、年齢制限があったかと思います。開発者が設定した制限を破ってまで、今使わなければならないものなのでしょうか？</p> <p>また、生成 AI が提示する「答え」は、質問方法によって内容がぶれ、専門家でなければ正誤の判断がつかないのが現状です。その状態のツールを使うことが、果たして「情報活用能力の育成」につながるのでしょうか？まだ教育の現場で使用するには、法整備も、ツールの正当性も、整っていないように思います。</p> <p>現状大人であっても、生成 AI の利用についてのマナーや理解が進んでいるとは思えません。児童に使用させる前にまずは大人が、同ページに記載されている「法・制度やマナー等について科学的な理解に裏打ちされた形で理解すること」を徹底すべきかと存じます。</p>
9	<p>知識と技術を身に付けてきた人材を「データ元」として使いつぶし顧みない構造での AI 開発をやめてください。人間を「データ元」として利用する技術は人間の社会に不要です。</p> <p>あくまで「人間の研究の補助」として活用するに留め、人の技術と研究を支えるための活用を前提とした、人権重視の強化としてください。</p> <p>また、「エコシステム」を繰り返していますが、現在の生成 AI はデータセンターが膨大な電力と水を消費し、人間の生活は勿論地球環境や生態系を脅かす域のものです。まったくエコではありません。前提が間違っています。</p>
10	<p>東南アジアやインドのトップ◆学等の卒業◆をはじめとした優秀な若◆材の確保は必要ありません。日本の政策であれば日本人を優先して使いましょう。</p> <p>東南アジアやインド人には日本ではなく母国の発展を優先してもらいましょう。</p>

	なぜ衛生的にも治安も悪い国から優秀な人材を引き抜くのですか。 国際問題だと思います。考え直しを。
11	世界から「創造人材」を集結させる前にまず国内のクリエイターの育成と支援が先だと思う。魅力のあるコンテンツが枯渇していく中で人を集めようにも、優秀な人材ほど魅力のない場所を選ばないだろう。
12	コンテンツ産業の弱体を防ぎたかったら、まず違法な生成 AI を一掃する事です。  国が創作に口を出さず、映画館や書店、図書館美術館等に金銭の支援をして、一般人のお小遣いや手取りを上げることです。そうすれば勝手に強くなります。
13	「2040 年における◆◆100 万◆当たりの博◆号取得者数を世界トップレベルに引き上げる。」という KPI が定められていることは、目標が明確で良いと思います。ただ、2025 年の出生数が約 66 万 7542 人（参考： <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> ）という結果も出ており、日本国内の人材だけでは実現が難しいことも視野に入れて動くべき、という認識もおありだと思います。 私は修士号を取得した経験がありますが、院生生活は充実していた反面、お金の心配が常について回る過酷さがありました。ただでさえ勉強と研究に時間がかかる中、学費・生活費を捻出するためにアルバイトを掛け持ちし、睡眠時間を削る毎日を過ごす状態は不健全です。さらに発展的な課程である博士号は、取得そのものが人生の難関となります。特に 20 代後半はパートナーを得て子育てのフェーズに入る方もいらっしゃいますし、海外からいらっしゃる方は子連れで来日される可能性も高いと思います。そうした中で、生活・子育てそのものが日常のリスクとなるような現在の環境は生きづらいとしか言いようがありません。 そこで、修士課程以上の学生に対しては、国籍を問わず、国として住居・光熱費・食費、必要な方には保育士・管理栄養士・医師・看護師などの専門家に相談できるサービスを提供するようにはいかがでしょうか。最低賃金も、労働組合の要求を飲んで一律 2,000 円以上/時間、とすることも決めてしまうのです。また、投機目的の不動産投資を法律で禁止し、必要な住居は国が買取って提供しても良いと思います。全部ひっくるめても、米国からミサイルを買うよりは安くつくと思いますよ。
14	デジタル・IT 技術・何らかの専門研究をできる人材の育成は必要ですが、生成 AI を使う人間は育てない方が良いです。著作権侵害しないと成り立たない技術なんて習得してもデータがなくなれば何も出来ません。
15	人材を増加させるためには ・大学や大学院への補助金等を増やして、様々なことに挑戦しやすい環境を作る ・誰でも大学や大学院へ入りやすい経済的補助を、行うことが良いのではと考える。
16	個人の権利を最大限尊重すること。 そのため無断使用は厳罰とすること。 無断使用の拒否権を何よりも重視すること。

17	<p>生成 AI の生成物があふれ、クリエイターでの市場を生成 AI で競争を発生させ、また同時にクリエイターに対する嫌がらせ、詐欺、クリエイターの個性である絵柄や声、または容姿などを自由に利用されており、間違いなくクリエイターは活動しにくくなっています。本来、学ぶべき時間を生成 AI の生成に費やし、将来クリエイターになれたかもしれない時間を他人の成果物や著作権の合成にあけて、自分の学習の時間を知らず知らずのうちに失っているこれからの若者が増えています。これは将来のクリエイターの芽を完全に潰し、少子化でただでさえ、人材が不足しているにもかかわらず、目先の生成 AI に夢中になるあまり、生成 AI がないと何もできない人間ばかりになってしまいます。また、クリエイターは著作物を生成 AI の開発者や生成 AI ユーザーに自由に使われ、本来クリエイターとして大成するはずの将来の芽も潰しています。これを防ぎ、本当のクリエイターを育てるためには、著作物を今以上に守るべきであり、勝手に搾取することに厳罰を設けることです。今のままではクールジャパンは過去の栄光（生成 AI 以前にヒットした作品にだけ）に縋ることになると思います。</p>
18	<p>・日本の博士号取得者に関しては大学の就職の為の予備校としての位置づけが問題であり、課程博士については、2020年の経産省で企業における博士人材の活用およびリカレント教育のあり方に関するアンケート調査でも、「採用する人材は、企業に必要とする人材像に合う人材でよく、必ずしも博士号を持っている必要が無い」と「(*1) 博士号に見合った処遇ができない」とが突出しており、課程博士の27歳からの就職という面から考えても就職に不利である事から選択肢としての価値は低く、現行の就職状況を踏まえると、企業における論文博士となる研究職に補助を行う事を考え、時間的制約等の起こり得る社内環境を整えるべきであり、必ずしも現在において博士号を取得していないことが、他国と比べて不利かと言われると、現実論としては違うのでは無いと思われる。また、課程博士においては海外への人材流出を問題として取り扱うべきであり、(*1) が問題であることを念頭に引き脚注13の制定だけで解決できるものであるのか、また制度がある事が知られているか、補助としての国政等からの支援があるのか、他国との給与面で見劣りしていないか、こういった物の再検討が必要とされることが考えられる。</p> <p>初等中等教育における生成 AI の利活用に関するガイドラインについては一時資料の確認を念頭に置き、現在のハルシネーション（文脈の単語の連鎖の紐付け選択ミス）を基礎的な情報の精査、読解力を鍛え、生成 AI を過信し、情報ソースが生成 AI という部分を人間が訂正できる程度に基礎学力やリテラシーを高めていくのも、これからの AI 時代の人間中心の社会であると思われる。</p> <p>日本のジェンダーギャップ指数に関しては政治面の参加の影響が強く、平均値で考えれば経済への参加（経営層）が少し劣るものの、本来内容を見れば知的財産戦略では、そこまで気にとめる必要の無い指数である。それこそ物事の本質を見極めない意味では AI 社会に対応出来ない環境と言えるのでは無いかと、図表22を見ながら AI を使う以前の話しでないかと感じる部分である。但し、前述の通り経済の劣る部分の改善は必要でありそういった観点から、日本では主にクリエイティブ職に女性がつく傾向からの、待遇改善を求めて行く事が必要となる。</p> <p>また、数学、化学分野の人材育成については、大学受験の女性枠は少し疑問があるが、この枠を無くせる様な教育の改革は必要であり、まずは国民の男女の意識の格差の是正から初め、その先にある人種間の多様性までを含む、企業における研究の知財育成を目指す課題の多い分野である事は事実として受けとめて推進されるべきものと考えられる。</p>
19	<p>人口減少や高齢化による労働人口の低下に対して、外国人労働者を使うことは問題解決にはならない</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■まず高い技術を持った外国人は日本には来ない</li> <li>■日本に働きに来る外国人は年々減っている</li> </ul>

	<p>■外国人は教育コストが高い          &gt;世界各国で介護需要の拡大が予測される中、介護人材不足の解決が不可欠。          ■外国人であっても介護など低賃金の業務にはつきたがらず他の業種に転職してしまう。          結果人手不足は改善されない。</p>
20	<p>生成 AI の使用は未成年に勧められるものでは決してないことをご理解いただきたいです。「最低限の倫理観」「最低限の歴史的知識」「最低限のコミュニケーション能力」がある上で使用が許されるものです。          これは、現状の生成 AI が非常に強い偏見や差別を大量に学習しており、知識のない未成年には情報の選り分けが難しく、もろに差別偏見の影響と受けると考えるためです。          児童個人に適したレベルの問題の作成や、「考える学習」における壁打ち相手のどとして想定しておられるかと思いますが、こちらはそもそも教育現場にかける公費を削ることをやめれば、十分人間の教師で対応可能かと思われまます。          未成年という時期に「自ら考える」「生身の他者の意見に触れる」「自ら調べることを決め、まとめる」をどれだけできるかが、未来の創造人材の確保のための最も重要な取り組みであります。生成 AI は基本的にこのすべてから乖離しています。          どう調整するかで児童それぞれの意見、感じ方を誘導することもできるでしょう。昨今の政治情勢から、上記をしないといった確信は、残念ながらありません。民主主義国家においてこれは褒められた行いではないと感じますが、どのようにお考えでしょうか。</p>
21	<p>p25          、最近では生成 AI の急速な進展により、創造活動への貢献に向けた具体的手法に関心が高まっている。その影響は学校教育にも及び、学校現場における生成 AI の適切な利活用に向けて、文部科学省は「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン(ver. 2.0)」(2024 年 12 月)の公表やオンライン研修会を提供する等の対応を進めている。当該ガイドラインにおいては、情報活用能力の育成に当たって、児童・生徒が生成 AI に関する法・制度やマナー等について科学的な理解に裏打ちされた形で理解すること等が期待されている。</p> <p>-----          現在主に利用されている生成 AI について教育分野での活用に反対します。          若い世代にセンシティブなデータや犯罪や戦争などの問題のあるデータが含まれたデータセットによる生成 AI の活用を勧めるのは倫理的にためらわれます。          教育現場で意図せずセンシティブな画像が作られた時の生徒の精神的な負担をどう軽減するのでしょうか。          未来ある子供たちにはきちんとしたデータセットの生成 AI を使って学んでほしいです。</p>
22	<p>【提案 1】          創造人材を発掘することを目的とし、AI を活用した特許出願支援システム（明細書作成）の普及と創造人材への優遇措置(年金受給者への特許料の免除、優良特許への助成金など)を強化する制度を新設する。          (提案理由)          これまで、製造業に属す研究所の研究員（農学修士）として、新たな事業の種となるような特許をいくつか提案したが、すぐに事業化できるもので</p>

はないとして、組織で塩漬けにされ鳴かず飛ばずの状態であった。「新たな発見をしたからには、それを広く世間に公開する義務がある（新たな人材が同じことを発見するのに 10 年単位の歳月がかかる）」の思いから、60 歳での定年退職を機に、在野の研究者（発明家）として再スタートするつもりであったが、1) 学際的な分野での発見であり、個人では発表の機会が得られ難いこと、2) 特許の出願により新たな発見について公開することは可能であるが、守秘義務、活動（追加の実験、明細書作成）や費用の面で限界があること、3) マンションの役員を引き受け、精神的にズタボロになり、さらにマンション管理業者のシンパに対する説得に忙殺され、まともに活動できなかったことなどにより計画が頓挫している。

（発見・発明の紹介）

・ ██████████ 製法特許のみ

含水酢酸の溶解特性（アクリル樹脂をも溶解し、水と自由に混ざり合う）を利用して、植物体中の繊維間を結着させているリグニン成分を選択的に分解させる方法で、反応の効率が良く、常温常圧で反応を完結させることができる。生成物は容易に水と分散し、漂白パルプとして使用できる。また、生成物をそのまま乾燥させると元の植物体の状態に戻すことができ、物理・化学的な変性を加えてから乾燥させると、その状況に応じた種々の物性を持った素材を得ることができる。

環境汚染の心配がなく、特別な設備を必要としないもので、地産地消の省エネルギーな技術として実装可能である。

・ ██████████ 脱墨財の用途のみの明細書、審査請求なし

（a）炭素数 1～4 の低級アルコール、（b）溶解温度が 20℃以上の炭素数 6～24 の脂肪酸塩、（c）炭酸ソーダなどの電解質を、加温条件下で混合溶解したのち冷却すると、水分含量が 90%程度の超分子ゲルが見出された。組織の事業の関係で、脱墨財の用途のみの検討しか行っていないが、未知数だらけの素材が得られ、また、生物における自己組織化のモデルケースとして有用であり、基礎科学の発展に貢献できる様な発見と考えている。

・ ██████████ 実施例に記載のみ

セメントやハイドロタルサイトなどの無機化合物は塩基性の条件下のみで存在し層状の結晶体で構成されている。このため総称して層状複水酸化物と呼ばれている。ハイドロタルサイトにはイオン交換能を持つ活性体が存在するが従来の合成法では、芒硝（硫酸ナトリウム）などが副製し工業的に製造することを困難にしていた。ハイドロタルサイトと当量の石膏（硫酸カルシウム）が副製する組成の合成原料から活性型ハイドロタルサイトと石膏の共存体が得られること、合成原料の一部を複数の金属塩に置換するとそれぞれが任意の割合で結晶に取り込まれること、共存する石膏（酸性化合物）により pH 安定性が上昇することを見出した。光・電気化学的な機能性を有する素材や耐候性に優れた素材として開発が望まれるが、上司（化学音痴）の理解が得られず特許として出願に至らなかった。※応用開発例として、金属を取り込んだ無機半導体・光触媒として、また、セメントに特定の割合で生石灰（加温用）と硫酸アルミニウムを配合した pH 安定性・耐候性に優れたコンクリート原料などが挙げられる。

発展性のある発明であり、埋没させるにはもったいないので、情報を公開することを意図して実施例にその一部を記載した

・・・得られた粗繊維束（固形分約 30%）を、コンクリートミキサーに投入し、繊維束の固形分に対して、消石灰（40%）、亜硝酸カルシウム（12%）、硫酸アルミニウム（30%）を〔加温条件下で〕混練しながら逐次添加することでフレーク状の湿潤体を得た。湿潤体は天日で乾燥し、無機成分として石膏（ $\text{CaSO}_4 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$ ）と防錆作用のある亜硝酸型ハイドロカルマイト（ $\text{Ca}_2\text{Al}(\text{OH})_6 \cdot (\text{NO}_2) \cdot n\text{H}_2\text{O}$ ）を含む繊維束との複合体を得た。鉄筋コンクリートに配合する防錆効果を有した繊維補強材として・・・

	<p>・ <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> 新規素材の発明の実施例に記載</p> <p>折り紙成形および／または加熱成形を適用することで、シート状の材料から、迅速に立体成形物に加工することを趣旨とする発明で、製造・流通の新たな形態を提案するものであるが、時間切れ（定年退職）で単独の発明としての明細書が書けなかったため、新規素材の発明の実施例に記載し公開することとした。</p> <p>この技術を応用すると、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 折り線を付けたシート状の半製品を輸送し、現地にて折り上げヒートセット（スチームアイロンがけ）して製品を納入する、そして、使用後はシート状の形で回収し、洗浄（漂白）の後ヒートセットで新品同様の状態に戻し、リターナルな商品として供給する。</li> <li>2) 曲面に加工可能なハニカムトラスコアを、シートに切れ目を入れないで効率よく製造する。</li> <li>3) ロケットの胴体部分に折れ線を付けたシートを搭載し、現地にてシートを折り上げて素早く構造物を組み立てる。</li> </ol> <p>そんなことが夢でなくなる。</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】

B. 知的財産の保護

No.	意見
1	<p>生成 AI に対する問題点</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1, イラストを SNS 等にアップロードする度に AI に無許可学習される</li> <li>2, アップロードしたイラストが AI 使用したイラストと疑われたりする</li> <li>3, 大量の AI 作品に埋もれてクリエイターに正当な評価がされにくくなっている</li> <li>4, ディープフェイク等の偽情報に騙されたりする</li> <li>5, 現在の生成 AI は著作権を無視した海賊版から大量に学習したり、SNS にアップロードされたコンテンツの無許可学習したのから作られたもので溢れかえってる</li> </ol> <p>最低でもこれだけは改善してほしい項目</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1, AI を使って作ったコンテンツに AI 使用の表記の義務化</li> <li>2, AI の学習は権利者の許諾を得たもののみにする</li> <li>3, 許諾を得て生成されたコンテンツに対して権利者に使用料を払う</li> </ol>
2	<p>・ 生成 AI はデータセットが不透明で著作権侵害が多数指摘され、セキュリティ面でも懸念があるのに、そのことを知らず企業で使用している現状に危機感を抱いています。気付かず権利侵害を犯している可能性があり、これは企業にとって損失です。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI のデータセットで複製されている著作権のある作品等を守らなければ、新たにクリエイターとして参入する人が減り、ゆくゆくは文化が衰退します。最初から上手く出来る人はおらず、現時点では何者でもない、しかし学習経験を積んで成長すれば将来的に社会で活躍できる可能性がある、AI の登場でそういった成長が阻害される心配があります。</li> <li>・鬼滅の刃などアニメ漫画が国内外で利益をあげているのに、生成 AI はそういった著作権のあるものも画像や動画で出すことができます。早急に AI 企業を訴え、利益侵害されないよう法整備を行うべきです。</li> </ul>
<p>3</p>	<p>使用される著作物のデータベースの公開は必ず行われるべきと考える          もし公衆の面前に晒されては不相当と考えられる個人の肖像などがある場合は不適切部分をモザイクをかけるなどの配慮は必須          また AI にて加工された画像や文章においては透かし及びサインを付加する          もしくは使用している旨を必ず告知することを義務付ける          それに対して違反した場合の罰則を設ける          またデジタルデータの場合はそれらに加えて内部データとして AI に対する指示内容とともに使用した AI サービス名を明記する          これらを複製した場合においてそれらが継承されるよう強く求める          これらは著作権、および肖像権の侵害を防ぐための証明を簡易化するために必要と考える</p>
<p>4</p>	<p>近年、生成 AI をめぐって国内外で強い批判や忌避感が生じている背景には、本人の許諾を得ない著作物や表現を収集・学習の前提とした開発構造への不信感があると考えます。          問題の本質は、生成 AI の成立過程の不透明さと、知的財産の担い手である創作者の意思や利益が十分に反映されてこなかった点にあります。          この構造を是正しないまま利活用を拡大することは、技術への信頼を損ね、文化の持続的発展を阻害するおそれがあります。</p> <p>実際、生成 AI の普及に伴い、成りすましアカウントの出現、AI 生成物を用いた嫌がらせや誤情報の拡散、本人が関与していない作品の誤認流通といった被害がすでに発生しています。これらは感情論ではなく、人格権や信用権の侵害、さらには業務妨害といった実質的な知的財産侵害の問題です。特に実在人物や医療・災害等の分野では、社会的影響も極めて大きいと考えます。</p> <p>そのため、生成 AI による出力物については、第三者が見て AI 生成物であると明確に識別できる表示の義務化など、透明性と識別可能性の確保が不可欠です。これは誤認や不当な信用侵害を防ぐ観点から、知的財産の保護において重要な要件です。</p> <p>また、新たな法制度の整備を待つ以前に、肖像権や著作権といった既存の知的財産権の枠組みに基づく、明確な規制指針を示すことが現実的かつ有効であると考えます。特に、侵害の立証責任が被害者側に過度に集中している現状については、速やかな是正が求められます。</p> <p>さらに、制作者が自身の著作物を生成 AI の学習に利用されたくないという意思を示した場合、その意思が確実に尊重される仕組み、すなわち実効性のあるオプトアウト制度を、知的財産保護の原則として明確に位置付ける必要があります。</p>

	<p>加えて、著作権制度は高度な専門性を有するため、生成 AI の利用者に対する知的財産教育や、知財理解を前提とした責任ある利用体制の構築も重要です。意図しない権利侵害を防ぐ観点から、資格制やガイドライン整備についても検討されるべきだと考えます。</p> <p>生成 AI の技術的発展そのものを否定するものではありません。医療 AI 分野に見られるように、使用データの透明性を確保し、事前に明確な許諾を得たデータのみを用いて慎重に開発を進める姿勢こそが、知的財産を尊重しつつ、社会的信頼と技術発展を両立させる道だと考えます。</p> <p>生成 AI が文化と社会に真に貢献するためには、知的財産の保護を中核に据え、創作者の尊厳と権利を尊重する制度設計が不可欠です。</p>
5	<p>内閣府知的財産戦略推進事務局様 たいへんお疲れ様です。</p> <p>企業内で職務発明を行うと「特許を受ける権利」が自動的に発明者である社員達から企業へ予約承継される旨が特許法 35 条にて定められています。</p> <p>ここで、日本の各企業内で発生している問題として、「特許を受ける権利」という知的財産が企業に予約承継されることにより、発明した社員達は企業へ貢献したことになるポイントアップにつながる利点がある一方で、発明した社員達が有する「発明者の権利」が明確には特許法に記載されていないことから、企業の上層部が、承継した「特許を受ける権利」を所持したままでいて、「弁理士事務所・特許事務所に聞いたところ、発明に該当しない旨を言われた」として、日本政府の特許庁に特許申請して特許庁に発明に該当するか否かの確認をすることなく、当該発明を企業内で埋もれたままにし、さらに発明した社員達の勲功も埋もれたままにしてしまう事象が昨今の日本企業内で頻発しております。この場合の上層部の言い訳としては、「先使用权があるから、他の企業から文句が来たら、先使用权で対抗すればいいじゃないか」というものがございます。</p> <p>このままでは、「特許を受ける権利」に係る発明が企業内で使用されることがないままで企業が衰退していき、反社会的勢力が上層部に跋扈し始めてしまいます。ひいては、日本国の衰退につながります。</p> <p>そこで、「知的財産推進計画 2026」においては、企業内技術の保護にかこつけながら発明した社員達への勲功無しや昇進を妨害する行為を防ぐための方策を取り入れて頂きたく存じます。例えば、職務発明に係る「特許を受ける権利」が企業に予約承継されると同時に発明した社員達に「発明者の権利」が発生することを特許法等に明記し、さらに「弁理士事務所・特許事務所（特許庁ではありません）」に確認するだけで、日本政府の特許庁に発明の成立の有無を未確認にしておくことはなるべく避けるような方策が必要となっております。</p> <p>以上、日本企業の知的財産を守るといいつつも、企業の知的財産を創造した社員達を発明ごと埋もれさせることで守ったふり（企業内でその発明を無かったことにしてしまう）をしてしまうことを防ぐ方策を「知的財産推進計画 2026」に盛り込んで頂きたく存じます。何卒宜しくお願ひ申し上げます。 以上</p>
6	<p>フリーランス制作者の立場から見た契約慣行と生成 AI 利用への懸念</p>

	<p>フリーランスとして制作に参加する際、「著作人格権を行使しない」という条項を含む契約を求められるケースは少なくありません。この点について、現場の制作者として強い懸念と不安を抱えています。</p> <p>そもそも、「著作人格権を行使しない」という文言自体が妥当なのかについて、あらためて検討されるべきだと考えます。編集や配信を円滑に行うためであれば、表記の調整や改変範囲の事前合意など、より限定的かつ具体的な契約設計によって対応することは可能であり、一律に人格権不行使を求める必要性は必ずしも高くないのではないのでしょうか。</p> <p>本来、当該条項は編集・配信等の実務を円滑に進める目的で用いられてきたものであり、作家個人の絵柄や文体といった人格的表現そのものの再利用や転用を想定したものではありません。しかし近年では、この条項が、本人の意思に反して著作物や作風が生成 AI の学習や利用にまで及ぶ可能性を内包する状況が生じています。</p> <p>確かに、企業が IP 全体の管理や訴訟リスク回避の観点から一定の契約条項を設けたいという考え方には理解できる部分もあります。しかし、プロジェクト運営上の安定性を確保することと、作家個人の人格的要素に深く結びついた表現を AI 等に再利用・転用することは、明確に切り分けて検討されるべき問題です。</p> <p>また、フリーランスの制作者は契約交渉において構造的に立場が弱く、契約内容に疑問を感じても十分な説明や条件調整を求めることが困難な場合が少なくありません。その結果、「納得した上で」著作人格権を行使しない契約を結んでいる作家は、実態としては極めて少ないと考えられます。</p> <p>さらに、生成 AI をめぐる問題は近年急速に顕在化した新たな課題です。作家の絵柄や作風を学習し、本人になり代わるかのような出力を行う行為は、個人の権利や信用を侵害する重大な問題であり、すでにディープフェイクや成りすましアカウントといった具体的な実害も発生しています。</p> <p>創作の基盤は、既存作品の効率的な再利用によってではなく、制作者が時間と労力をかけて「0 から 1 を生み出す行為」によって支えられています。その人格的表現や信頼が十分に守られない環境では、創作活動そのものが萎縮し、結果として文化全体の持続性が損なわれかねません。</p> <p>プリンシプル・コードにおいては、こうした現場の実情を踏まえ、「著作人格権不行使」を前提とした従来の契約慣行そのものを見直し、制作者の人格的利益を適切に保護しつつ、編集・配信実務と両立可能な契約の在り方や、生成 AI 利用に関する明確な原則を示すことが求められると考えます。</p>
7	<p>■■■■■に見られる現在の生成 AI は画像の著作権を無視して違法に収集されたデータを組み合わせたものになります。著作権者たる絵描きの著</p>

	<p>作権を阻害し、また勝手に改変・販売することで元データたる著作権者の利益を阻害します。実際に勝手に自分の絵を基にした生成 AI にてグッズや製品を作られ、本人に一切利益なく無断販売されている様子もあります。生成 AI は海賊版と同じです。海外ではすでに、生成 AI を利用した作品・製品は忌避されています。</p> <p>また、絵だけではなく、自分の写真や動画を勝手に加工されることは、今現在、女性や子供がターゲットになり、自分の写真をもとに裸や卑猥な恰好の画像を勝手に作られ、全世界に拡散されています。すでにモデル・女優・女性コスプレイヤーなど、IP アカウントとして確立した活動している人たちが被害にあっています。██████では、ウォーターマークをつけても「外す」ことを平気で行います。生成 AI であれば著作権元の表記、また AI を使ったことの表記を絶対とし、著作権者・肖像権者本人が許可しない画像の利用であれば即時停止、また本人の許可なく画像利用は不可であることを法律上、規制してください。</p>
8	<p>現状の外国資本のサービスでの肖像権・知的財産権など権利侵害に対する対応は後手に回っていて、このまま対応出来ずにいる場合更なる無形・有形問わず被害を出す可能性が高い。また、そもそも AI そのものへの投資が利益として返ってくるのかも現在の米資本のサービスの業績を見る限り疑問が残る状態である。そのような現状を鑑みて、今必要なのは各 SNS などのプラットフォームに対して権利侵害の報告が重なった場合の損害への賠償請求を可能にする法律の強化であったり個人の訴訟に対する弁護士や金銭のサポートの増強であり、AI 産業への追加投資では無いのではないかと疑問に思われる。</p>
9	<p>クールジャパン戦略においてのエンタメ業界での生成 AI の活用について強く反対致します。仮に活用を検討して頂くとしても現状の海外製の生成 AI は画像映像共に世界中の知的財産や児童ポルノがデータセットの中に含まれており、いつどこから訴訟が起きるかわからずとても活用することはできません。また日本製の新しい国産 AI を作るという流れもありますが、国会図書館に登録されているものや SNS 状で日本から発信されたものは著作権を放棄したわけではなく著作権の切れたもの以外は学習許諾を取らない限り勝手に使用しないでほしい。著作者の立場としてはこのデータセットに学習させるための許諾を取らない、還元がない問題がある限り使用できないと考えます。また仮に今後学習許諾や報酬を提示されたとしてもこの 3 年間に無断で使用された為、過去に無断使用し信頼できない会社には協力はできかねます。クリーンな生成 AI を作るためにこの数年尽力して下さった株式会社アブストラクトエンジンなどを検討してください。また無断での SNS クローリングによる AI 学習はこの 3 年間で多くのクリエイターにとってコンテンツの投稿控えや大きな精神的ストレスを生むものであり、中にはその道を断念するクリエイターさんも出ています。AI 生成は結果的に沢山のこれから生まれるはずだったコンテンツを潰し、多くのクリエイターが楽しんでコンテンツを生み出す場所を破壊しています。</p> <p>またクールジャパン戦略においての海外展開を視野に入れると海外では日本以上に生成 AI に対する反発が強く、既に生成 AI を活用したテレビアニメやゲームにおいて強い批判が起きており、海外展開どころか日本のクールジャパンコンテンツ自体が信用を失墜させ、輸出の禁止や個人間の海外との取引が難しくなることが想定されます。また日本でも X におけるユーザーの生成 AI の悪用から生成 AI に大しての批判も高まっており、ディープフェイクを含むコンテンツ生成の問題点やデータセットの問題点にも今国民の目は向けられています。今後の日本の姿勢としては推進や活用の前に一歩立ち止まり、悪用できない規制や学習の許諾や報酬、透明化などをはかってほしいです。また同時に立場の弱い若いクリエイターに対しては許諾の制度確立後も契約書などで強制的に学習を許諾させるといった事案も想定されるため、そちらの対策も検討してほしいと思います。</p>

10	<p>現在ある著作権などの知的財産権と AI は競合しますが知的財産の保護は具体的にどのように行うつもりでしょうか？</p> <p>現在無断転載されたものが AI に組み込まれたりしていますが、どう作者を特定して AI に学習させるのでしょうか？現在の AI にはそれができず Grok という X の生成 AI にてコスプレイヤーの人やアイドルが悪用で脱がされるなど起きていますが裸は出力されないようにする対策はあるのでしょうか？</p> <p>外を歩いているだけでそれらのリスクに晒されてしまうため実在の人物はもちろん著作物と競合しないようにしてほしいです</p>
11	<p>生成 AI を推進するにあたって著作物や個人データの無断学習を禁止(罰則有り)にし、学習データ、データセットの開示を基本に、オプトイン方式のみにすることが安全性、透明性の担保に必要です。また、生成 AI を使用して制作したものには生成 AI を使用したと一目でわかる印とデータとしても確認ができる状態にならなければいけないと考えています。以上のことが守られなければ推進するためのスタートラインにも立てていない状況だと思われます。生成 AI によって起こっているトラブル、権利侵害、チャットボットの影響による自殺、殺人、電力の圧迫等様々な問題があるにも関わらずテレビ等ではその問題を取り上げず推進するための表面上の良い点ばかり取り上げられていることもとても問題があると思います。</p> <p>まずはこの点の説明と透明性、無断学習の禁止等上記の部分解決した上で生成 AI の使用方法の問題点を考えていかなければいけないです。ディープフェイク等を防ぐには罰則付きの法規制、生成 AI の使用を免許制にする必要があると思われます。性善説で推進することはこの数年で無理だと感じました。</p>
12	<p>現在の生成 AI はネット上の画像を無断使用しており、これは知的財産の侵害です。使用を許可された画像のみ使用でき、無断使用した場合は法的に罰則という形にすべきです。勝手に使用料金を決めて使用するというのはおかしい話です。全ての画像に権利者がいます。</p>
13	<p>データの基盤に海賊版や転載物まで含めて無断で集められた知的財産を利用している生成 AI サービスを一般人誰でも使える状態はおかしいです。</p> <p>日本の大切な知的財産をとにかく守ってください。</p> <p>詐欺や海賊版や性犯罪がどんどん増えています。</p> <p>AI による肖像権侵害や著作権侵害の被害者の方がお金と時間とリスクを背負って裁判を起こさないといけないのも辛いです。</p> <p>すみやかに法整備を進めていただきたく存じます。</p> <p>少なくとも、政治家やタレントを無断利用している詐欺広告などはすぐに規制するべきかと思ひます。</p>
14	<p>生成 AI 技術が目立ち始めて 3 年程経ちましたが他人のイラストを盗んでの改変、詐欺、嫌がらせと時が経つほど悪い話を聞きます、とにかくデータセットの透明性や著作権違反など生成 AI の罰則の強化をいち早くお願いします。</p> <p>最近では grok による性的画像やディープフェイク等の他人への攻撃も多く見られます、お忙しいかもしれませんが早急に法律の見直しをどうかお願いします。</p>
15	<p>生成 AI のモデル作成のために AI 開発企業が正当な権利者の確認なく新聞記事や音楽情報、個人の肖像および画像を莫大な投資をもって収集</p>

	<p>している事実は過去に行われたマンガの海賊行為以上の被害をもたらし、また被害が報告されています。よってこれから知財活用事業で利益をもたらすために、「知的財産推進計画 2026」では知的財産の保護、特に権利者が所持する知的財産を活用されることを拒否する自由を明記するようお願いいたします。</p>
16	<p>現状、本来の制作者が許可をしていないのに読み込まれた絵で利益を上げようとするものが多くその影響で誤解を生まれて制作者に悪い印象を与えるケースがある。例をあげると集英社の作品を AI で読み込み作られたゲーム広告で公式と謳い原作と違った描写を含んだ宣伝することで質の低いゲームを集英社が提供している、またはそのような広告を是としているという間違っただけを印象を与えて誤解を与えてしまう可能性がある。</p>
17	<p>生成 AI に関するあらゆる事を全面禁止にするべき。製作も実装も使用も全て。大企業にも申し立てるべきです。世界から排斥するべきゴミを持ち上げるなんて、正気を疑います プロアマ問わず、老若男女問わず、あらゆる知財が貪られている状況です。それを「初心者、中級者の泣き言」とか「文句があるなら訴えろ」とか、冷笑の限りを尽くして何もしていない国会議員の意見がそんなにいいものですか？ 世界情勢は AI（特に生成 AI）規制に動いているというのに、逆行して何に勝つんですか？ 誰でも簡単にネットで製作物・撮影物をアップロードできるようになったからこそ、知財の保護も手厚くあるべきです。その邪魔ばかりするテック企業の太鼓持ちを減らして、もっと理解のある人選にしてから生成 AI を排除して下さい。</p>
18	<p>知財保護や海賊版対策というのなら生成 AI 禁止を行い著作権保護をし、クールジャパン推進をしたいならばインボイス廃止でクリエイターを守り育てたほうがよいと思われます 生成 AI コンテンツは今後嫌われるだけなのでやめたほうが良いと思います あと生成 AI 推進で半導体不足になりゲーム機やパソコンやスマホの製造に悪影響が出ていてゲームが売れませんのでそれも含め生成 AI 禁止をお願いします</p>
19	<p>私は、生成 AI に対し反対の意見を持っている者です。生成 AI に対する法律と、知的財産の保護を望んでいます。悪意ある人間によって生成 AI が作られ、さらに悪意ある人間がそれを悪用している現状を、見過ごすことができません。 第一の理由は、生成 AI による治安の悪化です。人物が写った写真の無断加工によるポルノ被害、偽造、著作権を無視した AI イラストなど、表立った被害が出ています。海外ではすでに多くの人々が生成 AI に対し反対の意思を示しています。 第二に、著作権を無視した生成イラストです。絵を描くということは、長年積み上げたたくさんの努力の上に成り立っています。ですが生成 AI は、その過程を理解せず、無断で結果だけを盗んできました。生成 AI で絵師を名乗っている人は、電子レンジのスイッチを押しただけで自分を一流のシェフと思い込んでいるのと同じです。さらに、生成 AI 絵師は、生成 AI によって出力したイラストを、自ら描いたと嘘をついていることも多いです。これは、多くの人々が生成 AI によるイラストよりも、人間が一から描いたイラストの方が価値があると感じているからです。著作権を無視し多くの人々の財産をデータ化した生成 AI やそれを扱う人間はとても問題があるものだと思います。 最後に、生成 AI に対する多くの人々が感じてるであろうことを述べます。 生成 AI が誕生してから多くの人々が感じていることは、「欺瞞による疲れ」だと思っています。どれが本物の写真なのか？これは本当に人間が描</p>

	いたイラストなのか？そんな疑念が、人々を苦しめています。第一の理由で述べた被害もあり、法律がなければこの先も悪意ある人間によって被害はさらに深刻化するでしょう。願わくば、生成AIに対する規制を望みます。
20	まずAIと生成AIを区別すべき。現状の生成AIには児童ポルノや虐待などの被害者のデータセットが使われているため、生成AIを使用すること自体が人権侵害に加担している。使うならクリーンなデータのみで作った生成AIを使うべき。(現状ほぼ存在しない) また写真やイラストの画像を本人の許諾なく生成AIに取り込むことは著作権や肖像権の侵害になる。 文化の発展のためには利用を規制すべき。
21	生成AIの台頭以降インターネット上の情報の汚染が激しく、これは本当に不可逆な社会の危機ではないかと思います。あらゆるものの価値が急速に陳腐化し、人間の生産と創造活動の活性に泥を被せるばかりです。 最低限法で生成AI製であるものへの明瞭なラベリングを必須とし、怠った場合の罰則を設けて戴きたく思います。 そして個人に至るまでの知的財産の保護を切に願います、どれだけ対価還元出来るかというゴールポストは知的財産の使用をそもそも拒否したい人間にとってはなんら妥協できる位置ではございません。
22	AIの内現在の学習元の不透明さはかなりの問題ではないかと。  私事で申し訳ないのですが、身内が技術のある高齢男性同士で内輪で無邪気に利用するのは人生最後のオモチャかと生成AIで遊ぶを止めるのは忍びなく、諦めるしかないのですが。苦言を呈したところで聞く訳もないので。 しかし、まだAIが広がっていない内に講師として子ども達に教える等事業にしたらどうかと聞くと、権利を侵害を含むデータの状態の物を、その半世紀以上離れた次代への受け継ぐ事の予後の悪さが予想され、意見する次第です。 色んな意見があり法整備は難しいと思いますが、どうぞよろしくお願ひ申し上げます。  追記 現在身内がチャットGPTで色々な事をしています。 彼らの死後、残された私達はチャットGPTの有料契約を無事解除出来るのかも不安であります。 そして、その身内が残すであろうデータは一体どういう扱いになっていくのでしょうか、またこれも不安であります。
23	以前から生成AIを悪用し実在する人物の実在しない猥褻な画像を生成される被害が起きておりました。しかし、これまでに有効な対策が政府が出さない状況が続いておりました。さらに、今年からgrokを始めとした生成AIによる実在人物の写真の悪質な改変被害が国内外問わず発生しておりますので、加害者が海外在住であろうとも被害者が泣き寝入りせず相応の処罰が受けられるよう政府が動いてくれる事を望みます。
24	昨今のSNSなどで横行する写真・イラスト・音源・映像などの著作権侵害などに対する強化を求めたく思います。
25	肖像・声・個人情報・著作物は個人の財産であると考えています。 それを同意なく利用されない権利が必要ではないでしょうか。

26	<p>海賊版の対策を進めてくれるのは非常にありがたいです。それに伴い、著作物などの無断転載などの対策も強化してくれるとありがたいです。今の時代では、こういった権利者の意図を無視した著作物や知的財産が出回ってしまい、それを AI に利用されてしまうと完全なロンダリングされる恐れもあり、事後対応では対処できないリスクを負うことになりかねないです。</p> <p>そのような無断転載サイトに、一つ一つ権利者が異議申し立てするのも難しい上に、申請時に個人情報や相手側に提示するリスクもあります。また、純粋にそういったサイトの数も多く、すべてに対処できる時間もないのを何とかしてほしいです。</p>
27	<p>生成 AI やデジタル技術の発展に伴い知的財産の適切な保護はこれまで以上に重要になっています。特にクリエイターや研究者の権利、企業の技術情報、文化財や地域資源など幅広い知的財産を守るため以下の点を強く求めます。</p> <p>1. 権利者の意思尊重の徹底 知的財産は権利者の努力と創作活動の成果です 権利者の許可なしに利用・改変・再配布が行われることは創作意欲や産業の健全な発展を阻害します 特にデジタル環境下では権利者が自身の著作物の利用範囲を自らコントロールできる「権利行使の柔軟性」と「意思の尊重」を最優先にすべきです。</p> <p>2. 侵害行為に対する実効的な抑止と救済 ネット上の海賊版や無断転載、不適切なデータ利用に対する迅速な救済措置が不可欠です 侵害行為に対する損害賠償額の適正化（引き上げ）による抑止力の強化 ・プラットフォーム事業者による迅速な通知・削除の手続きの更なる実効化 ・海外を拠点とする侵害サイト等への実効的な法的措置の整備 これらを制度として組み込むべきです。</p> <p>3. 技術進化に対応した保護策 生成 AI や自動生成技術、クラウド・デジタル配信などの発展に伴い従来の権利保護手法だけでは十分ではありません 権利保護の仕組みを最新技術に対応させ権利者が自身の知的財産を容易に管理・追跡できる制度が必要です。</p> <p>4. 教育・啓発の強化と規範意識の醸成 利用者・事業者に対し知財権の重要性を理解させる教育が不可欠です 特に「デジタルコンテンツは無料」「AI 生成物は自由に使える」といった誤った認識を正し創作への対価を支払う規範意識を醸成するための広報・啓発プログラムを国主導で強化すべきです。</p> <p>5. 証拠保全の容易化と法的支援</p>

	<p>個人クリエイターや中小企業にとって知財侵害の立証は負担が大きすぎます デジタルデータとしての証拠保全を容易にする仕組みや、侵害が発生した際に簡便かつ低コストで司法の救済を受けられる ADR（裁判外紛争解決手続）の拡充を求めます。</p> <p>6. 具体的な制度提案</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・無断利用・侵害行為への罰則・賠償制度の強化</li> <li>・権利者が容易に管理・追跡できるデジタル権利管理（DRM）やトレーサビリティの仕組み整備</li> <li>・教育・啓発プログラムの拡充</li> <li>・技術進化に応じた権利保護の定期的見直し</li> </ul> <p>知的財産の適切な保護は文化・産業の健全な発展に不可欠であり政府には具体的かつ実効性のある制度設計を強く求めます。</p>
28	<p>悪意ある者からの不正利用が後を絶たず、海外からも日本の知財が狙われています。 これらを野放しにする事は国益の損失及び国家信用の失墜にも繋がります。 特に知財の権利者の多大な利益損失となるため、それらを保護する為に違反者に対する罰則付きの知的財産保護法を制定すべきだと思います。</p>
29	<p>著作権の侵害は問題ですが、著作権の侵害が非親告罪化して同人活動に影響が出ないか心配しています。クリエイターの中には同人誌の発行から創作活動を始めた方もいますので、著作権の侵害に対してはこれまでと同じ親告罪として扱うことを求めます。</p>
30	<p>生成 AI を使用できないようにしてください。 それか、使用する場合には開発者側と使用者両方に責任と厳罰が与えられるようにし、なおかつ明確な許可が出た場合にのみ使用可能とし、無返答や連絡が取れない場合、管理されていないものなどは使用できないようにしてください。 生成 AI は盗作や盗撮など、著作権や肖像権など様々な人権侵害によって成り立っています。 更に、使用した時点で他者の著作物や肖像物が自動で入れられる仕組みになっているため、使用した時点で人権侵害に加担したことになります。 そして現在の日本では規制が無いため、盗作やディープフェイクなど、様々な犯罪に利用されており、創作活動をやめざるを得ない人や対策の手間が増えて創作活動が難航したりしています。 このままでは、知的財産の保護など夢のまた夢です。 そのため、生成 AI を規制してください。</p>
31	<p>海賊盤の取り締まりも未だに成されていない中で保護が成立するとは到底思えません。幾度となくディープフェイクによる被害や権利侵害における訴訟案件等が多発しているにも関わらず、知的財産の保護には極めて無関心なのは言うまでもない事を強く指摘します。</p>
32	<p>知的財産の保護というのならば今すぐに利益相反者によってのみ固められた戦略会議を解散し、作品の無断利用、改変、ディープフェイク、誹</p>

	<p>誹中傷、脅迫等の被害を受けているクリエイターや芸能人・声優ら被害当事者や彼ら彼女らを支援する弁護士を集めて話を聞くべきです。生成 AI を利用している・生成 AI 利用を推進している政治家は被害の陳情を受けてもまともに取り合っていません。ジブリモデルといわれる画像は一目で分かりますがスタジオジブリには一銭も入らないどころかジブリのブランドイメージを損なうような画像をが大量に生成されています。</p> <p>これを放置・推進する戦略会議に知的財産の保護は不可能です。</p> <p>知的財産の流出、無断利用、ブランドイメージの毀損推進委員会と名を改めるべきです。</p> <p>本心から知的財産の保護を謳うのであれば生成 AI の不使用一択しかありません。</p> <p>生成 AI はユーザーが提供した情報を取捨選択し秘匿する知能を持ちません。</p> <p>入力された情報は当事者の預かり知らぬところで利用され、何も知らない誰かの指示で偶然、悪意を持つ誰かの指示で完全に復元され得るものです。</p> <p>外部からメールで送りつけられた指示に従って個人情報や抜かれたケースも報告されています。</p> <p>生成 AI を使いながら知的財産保護とは何を根拠に可能だと言うのか、それをまず明らかにすべきです。</p> <p>まず戦略会議メンバーや政治家自身にネットリテラシーや情報リテラシーが無いのに、遥かにリテラシーの低い一般人に生成 AI を使わせて情報流出が起こらないわけがない。</p> <p>折良く（悪く？）<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span>のと暴走でディープフェイク祭りが開催されています。</p> <p>これが戦略会議が生成 AI を推進して被害者の声を無視して規制ゼロを貫いた結果です。</p> <p>今すぐ全てを白紙に戻して法規制から検討すべきです。</p>
33	<p>X(旧 Twitter)でコスプレイヤーの画像を読み込み勝手に水着など肌が出るような服装に改変する者が現れておりその時点で権利の侵害が考えられる。また画像を生成した際に AI と明記しないことで現実に画像のようなものがあると勘違いさせたりデマを流す者がいるため AI で画像を生成する場合、必ず AI 生成であるという透かしを AI が出すようにするなどの対策。</p>
34	<p>知的財産の保護は、単なる権利の囲い込みに留まるものではなく、技術・文化・創造性といった我が国の強みを守り、育て、次代へ継承するための国家戦略と位置づけるべきものです。</p> <p>とりわけ、人口減少や地域経済の縮小が進行する日本においては、知的財産を軸として「地域から価値を創出する仕組み」を構築することが、産業競争力の再構築に直結すると考えます。</p> <p>まず、重視すべき点として、地域に根差した伝統技術・文化の保護と後継者育成への継続的かつ戦略的な投資が挙げられます。</p> <p>伝統工芸や郷土技術は、単なる文化財ではなく土地固有の歴史や知恵が結晶化した知的資源です。</p> <p>しかしながら、担い手不足や採算性の問題により、多くの技術が消滅の危機に瀕しているのが現状です。</p> <p>国においては、地理的表示 (GI) 保護制度や伝統的工芸品制度の活用にとどまらず、教育機関との連携による人材育成、補助金・研究資金の重点配分、デジタル技術を活用した技法の記録・保存等を含めた多角的な支援の充実が求められます。</p>

	<p>また、伝統を単に「保存する」だけでなく、AI やデジタル技術と融合させ、現代の市場と接続していく視点も重要です。技能のデジタルアーカイブ化、技術支援 AI の活用、海外市場展開に向けた情報発信の高度化など、先端技術は技術者や職人の活動を補完・拡張する可能性を有しています。</p> <p>伝統とテクノロジーを対立的に捉えるのではなく、価値を再構築するためのパートナーとして位置付ける政策的視点が必要と考えます。</p> <p>一方で、クリエイティブ分野では海賊版や模倣品問題が深刻化しており、単なる取締り強化では対応に限界があります。重要なのは、正規ルートを通じた取引がクリエイターにとって公正かつ有利となる市場環境を整備することと考えます。具体的には、海外販路の開拓支援、ブランド戦略の支援、付加価値商品の開発促進などを通じ、海賊版や模倣品が成立しにくい環境をつくるのが有効です。</p> <p>この仕組みは従来の制作方法に加え、AI を活用するクリエイターにも適用されることで、技術開発や創作活動の促進にもつながります。</p> <p>さらに、AI 時代においては、技術流出防止の観点も重要です。研究機関や企業における営業秘密管理やデータ管理体制の強化を進める一方で、過度な制約がイノベーションの阻害要因とならない制度設計が求められます。</p> <p>技術情報を過度に囲い込むことは、かえって技術革新の停滞を招くおそれがあります。保護と活用のバランスを踏まえたガバナンス体制の構築が、国際競争力の維持・強化に資するものと考えます。</p> <p>以上の点を踏まえ、知的財産政策は「規制による防衛」にとどまるのではなく、「価値を創出し育成する戦略」として再定義されるべきです。地域文化の保存、人材育成、先端技術の活用、正規市場の強化を有機的に連携させることで、「守る知財」から「稼ぐ知財」への転換が可能になると考えます。</p> <p>知的財産を未来への投資と捉え直し、地域と産業の持続的成長を支える政策の推進を強く要望します。</p>
35	<p>文化、知的財産の保護、発展を声高々に宣言する一方で、現在の生成 AI に使用されるデータセットや未管理著作物裁定制度の問題を過小評価し、その犠牲になる文化に寄与する人々の人権を軽視している（そのように感じる）現状はダブルスタンダードと言わざるを得ない。</p> <p>保護を謡うなら保護の制度、それに違反した罰則まできちんと定めていただきたい。</p> <p>この項目とは離れるが「未管理著作物裁定制度」は海外の著作物も含むそうだが、パブリックコメントとして日本人以外を締め出しているのはいかななものかと思う。</p> <p>この件も含め、保護されるべき権利が無碍にされていると感じる。</p>



	<p>米国や EU では、研究成果の社会実装を進めつつも、安全保障や戦略技術の観点から、技術管理・輸出管理・研究セキュリティを強化する動きが顕著である。我が国においても、経済安全保障推進法が施行されているが、本計画における知財活用施策との関係性や、具体的なリスク評価の枠組みは必ずしも十分に明示されていないように見受けられる。</p> <p>大学知財ガバナンスガイドラインや研究者転退職時の知財取扱い指針の整備は前進であるが、今後は、      どの技術分野を戦略的に保全すべきか      国外展開・国際連携を進める際の判断基準      技術流出が国益に与える影響の評価方法      といった点について、より明確な方向性を示すことが重要である。</p> <p>知的財産の活用は、単なる流通量や事業化件数の増加ではなく、我が国の産業基盤と競争力を持続的に強化する形で行われるべきであり、その前提として、国益の観点からの慎重な制度設計が求められる。</p>
2	<p>産業の少ない我が国での知的財産の占有権を失う事は AI によって得られる疫よりも遥かに大きいものです。AI の根本を持つ企業が国外にありそれらによる利益は日本に還元されません。そして我が国の教育は創造性においても AI によって失われる部分が大きいものです。AI 使用者が使用に感じるリスクを無くすことで AI 使用者が生み出す知的財産や価値が大きくなるのかの厳しい目での予測と再検討を願います。その後、AI 事業者による情報開◆が進み、権利者への対価還元の機会を広げる方向への転換を願います。</p>
3	<p>現状は AI を利用する際に入力した内容や操作が AI 提供事業者に送信され AI 学習に使われる事になる。現在 AI を提供する事業者の大多数が海外企業であるため、政府や地方自治体、企業などで AI を利用する場合、固有技術や機密情報の海外流出に繋がる懸念がある。入力内容を AI 学習に利用しない契約も可能だが、契約が履行されているかを利用者が判断する事は困難である。</p> <p>AI 利用の促進にあたっては、AI の利用によって情報・技術の流出が起きない事が保証される枠組み作りを行っていただきたい。それと同時に、日本で使用する AI は、日本の法律が適用される、日本国内の事業者が提供する形となるように規制と産業育成を行っていただきたい。</p>
4	<p>日本は、作物の品種改良技術や微生物を活用した発酵生産技術に強みを有しています。しかし、品種改良作物や育種微生物といった、技術が投入された資源が一度国外に流出すると、開発者の許諾なく利用されるリスクが存在します。</p> <p>現状、品種改良作物の国外流出を制限する制度は整備が進んでいますが、流出後に二次利用されることを防ぐ仕組みは十分ではありません。さらに、育種微生物については、流出を防ぐ制度や、流出後の利用を制限する制度が未整備であると認識しています。</p> <p>確かに、品種や微生物に適用された技術の利用は、特許で保護されない限り自由と考えられます。しかし、時間とコストをかけて開発された作物や微生物そのものを無制限に利用することは、開発者の権利を著しく侵害するものであり、許容すべきではありません。</p> <p>この課題に対応するため、開発された作物や微生物の出所を特定できる DNA 解析技術の推進と、その国際標準化を提案いたします。これによ</p>

	り、開発者の権利保護と公正な利用の両立を図るべきと考えます。
5	<p>現状の生成 AI は、その存在、成り立ちから、問題があると感じます。 生成 AI そのものの人権侵害の問題は拡大の一途を続けています。 生成 AI 自体、と及び、その利用に対して、法規制・法整備を行って下さい。</p> <p>『生成 AI』は約 3 年前の 2022 年 7 月に『Midjourney』というものから始まり、我々クリエイターの多くがその在り方に対して、反対の声を発してきました。</p> <p>現行の『生成 AI』の提供サービスのほぼ全てが、他者の著作物や肖像権、映画・アニメ・漫画・ゲームなどのコンテンツ、海賊版サイト、児童ポルノ、写真、肖像権、などを含む、58 億枚の『無断学習』により作られたデータセットを利用しています。</p> <p>「このデータセットが存在しなければ現状の『生成 AI』の精度は発揮出来ない」と、明確に生成 AI のサービス提供企業が名言しております。</p> <p>ジブリ風の画像が生成出来る、という事はスタジオジブリの著作物を、ピカチュウの画像が生成出来る、ということはポケモンの著作物を、『権利侵害』して『無断学習』しているから出来る事なのです。</p> <p>そして、たとえジブリ風やピカチュウなどの著作権キャラクターなどではなく、オリジナルと思われる画像を生成したとしても、それはどこかのクリエイターが描いた作品を組み合わせで出力されています。</p> <p>つまり『生成 AI』の出力物に『一次創作』は存在しません。全てが『権利侵害』したデータの『二次利用』であり、更には『生成 AI の出力物には、法的に著作権が認められた事例がありません』。</p> <p>『生成 AI』を使用した段階で、その出力結果の精度は、『無断学習のデータセット』を利用して成り立っているため、結果的には『他者の権利侵害をして出来上がっているもの』なのです。</p> <p>これに対して、現在世界各国で『権利侵害』に対する訴訟が行われております。 ディズニー、ユニバーサル、ワーナーブラザーズ…などの映画会社や、日本国内では、民放連やコンテンツ産業の業界団体 CODA（スタジオジブリ、任天堂、集英社、講談社、小学館、KADOKAWA、アニプレックス…等）が『生成 AI』のサービス企業に対して『権利侵害である』として訴訟をしている状況です。</p>

	<p>著作権は著作者の努力に報い文化発展を促す「財産権」であると同時に、著作者の人格的利益を守る「著作者人格権」から成り立ち、これらは世界人権宣言でも認められた「人権」の一種です。</p> <p>そして著作権侵害は『親告罪』です。</p> <p>つまり原作の著作権を所有する人や会社が『権利侵害である』と言っている以上『著作権侵害』ということになります。</p> <p>『権利侵害』＝『違法行為』です。</p> <p>また、『生成 AI の使用による権利侵害があった場合についての責任』は、『生成 AI の提供元サービス』及び『生成 AI の使用ユーザー』が『共に責任を伴う』と文化庁から発せられております。</p> <p>生成のサービス提供企業に対して責任を問うべきです。</p> <p>一般の人々のディープフェイクなどの被害も甚大です。</p> <p>法規制・法整備を行って下さい。</p>
6	<p>外国人を携わらせると国外に流出します。愛知県の発展のために大学に税金を投入し留学させた外国人は皆母国へ帰りました。誰も就職をしませんでした。減税日本の議員さんが報告していました。大失敗していますので外国人を税金で雇ったり学ばせたりすることは反対です。日本人を育てて雇いましょう。</p>
7	<p>国内で生成 AI を開発している企業は多く存在するのに、デジタル庁（前デジタル相平氏など）は海外のテック企業である OpenAI への技術協定を結び、sora2 による日本のアニメーションの侵害が起きた際にも付度するような発言をするなど、海外企業への依存が目立つ。また、生成 AI 開発の促進でも ████████ としたベンチャー企業の社長の逮捕が起きるなど、補助する際の精査が甘いように感じる。日本にも NTT や富士通などをはじめ AI 開発に力を入れている名だたる企業があるので、そういった企業への投資、産学提携をしてはいただけないだろうか。海外、とりわけ中国テック企業への警戒を怠らないで欲しい。</p>
8	<p>・技術流出に関しては、海外からの好待遇の引き抜きの一時的な雇用を問題提起としてアナウンスする事と、海外進出企業の工場などにおける、現地での物理的技術流出を問題として、後者に関しての外国では日本ほど性善説で処理できない事を認識し、国内に工場を置きながら税金を得る、企業の利益と国内への再分配のシステム構築が無ければ、企業個々の利益のみの国益の面から見た際の損害の多い状況の打破も必要であると考えられる。</p>
9	<p>生成 AI を容認した国でクリエイターが働きたがるかと言われたら、確実に NO だと考えます。自分が生成 AI を使用したと疑われることは避けたいからです。自分もその考えでいます。国内で生産される創作物・著作物は現状より減ることが予測できると考えます。</p>

10	生成 AI を筆頭とする AI 関連技術の台頭により、技術的や情報の流出タイミングが爆増していると感じています。情報は国家や企業において大変な財産でありますから、国主導でデータの扱いなどに関する流出防止のための具体的な手順や対策をしていただくことをお願いいたします。
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 【意見の分野】

## (B2) 海賊版・模倣品対策の強化

No.	意見
1	まずは生成 AI による著作権侵害に対する罰則の制定を迅速に。既に被害が出始めている。
2	最近、X 上で某パクツイアフィカスアカウントがジャンプ公式(集英社)の公式絵を AI に追加学習させ、完コピしたと思われる AI イラストを複数点アップして大炎上しました。純粋に AI イラストを楽しんだり、AI イラストでの創作を企図するユーザーにとっては風評被害の温床でしか無いために、もっと AI イラストの創作制限を厳しく敷いてください。生成 AI の利用を禁止しろと言う事ではなく、もっと著作権侵害問題に対して厳格に処分を下して欲しいです。 また、今回のように一人のやらかしのせいで、AI イラストを楽しんでるユーザー全員がそいつの宿業を全員で背負わなければならない現在の風潮も解消して欲しい。 生成 AI 使用時に関する個人での責任度合いの厳格化を望みます。
3	ごめんなさい、本日の朝に一度投稿した者です。滅多に直メール使わなくて、メアド打ち間違いしました… 朝送った内容の続きと言うか、補足です。近年、一部の生成 AI ユーザーの「著作権に対する無知・無関心による著作権侵害」が起きております。従って、私の提唱したいことは「生成 AI を悪用した、他人の創作物の丸パクリ及び完コピによる模倣の厳罰化」を望みます。少なくとも私は同じ生成 AI ユーザーとしての立場からよりフェアな生成 AI の利用の出来る環境整備を望みます。
4	手描き・生成 AI の区別無く、無許諾二次創作の創作、及び無許諾二次創作グッズの製造販売に対する罰則規定の強化を要望します 【具体的提案】 著作権法に「無許諾二次創作の商業的利用・大量頒布」を明確に違法行為として明記 違反した場合の罰則を現行の「10 年以下の懲役または 1000 万円以下の罰金」から、 → 初犯：300 万円以上の罰金 → 営利目的・悪質な再犯：5 年以下の懲役または 5000 万円以下の罰金 に引き上げる
5	AI 学習を望まないクリエイターの声を聞いてほしい 上記を破った生成 AI ユーザーに対する罰則を強化してほしい
6	評価できる点は海賊版対策。完全に撲滅することは無理かもしれないしがやるべきだし著作者が政府に求めていることは”これ”だけ。 日本政府にやって貰いたいのは海賊版の元締めと利用者からの取立と分配で、「日本のコンテンツを邪険にしたら人生が終わる。」くらいの恐怖

	<p>を犯罪者に植え付けてほしい。</p> <p>信じられないが外国人の中には海賊版に苦言を呈した作者をネットリンチするような■の様な連中が存在する。その様な連中の相手をするのは時間を無駄だし、そもそも訴えるにしてもそんな事に対する気力も金もない。無駄だと判断して次の作品を作る。</p> <p>残念ながらそれがローリスク、ハイリターンな海賊版天国を助長しているとも言えるが、要は国にやって貰いたいのはその程度という事だ。日本のコンテンツを敵に回すという事は日本を敵に回すことそれくらいのインパクトが欲しい。</p>
7	<p>現状の民間・市民が利用できる AI の大半は、OpenAI や Google 等が開発した LLM である。これはインターネット上などに存在するものを、公開者の意志の如何にかかわらず収集したものが膨大に含まれている。</p> <p>また、ごく昨今の出来事で言えば■による画像や写真の、手軽すぎる編集機能が挙げられる。規則上はその機能による権利侵害が起きた場合はあくまで利用者の責任となるとされているが、そもそもその「手軽すぎる編集」をできる下地があること自体が犯罪を助長させている。</p> <p>また、たとえばある人物の裸体・または裸体に近い姿、あるいは犯罪行為を犯しているかのような捏造画像を生成することも、昨今の AI では簡単に出来すぎてしまう。</p> <p>何よりも優先されるべきは人権であり、それを軽々と侵害しうる・あるいはすでにしている（データセット作成の段階で、犯罪的なコンテンツを作成しうる下地となるデータが取り込まれている）ことを重くとらえるべきである。</p> <p>データセットの透明性の確保・犯罪的コンテンツの作成に使用されそうになった場合に AI 側から断固とした警告・禁止をおこない、人権侵害しうるコンテンツの作成を固く防止するシステムの導入、また AI によって生成されたデータ・ファイル等には生成者及び生成に携わった AI・生成された日付等が改竄・削除不可の状態記録されるべきである。</p> <p>すなわち、「匿名でだれでも利用できる」状態を禁じ、生成 AI を使用していると公言しても問題がなく、基本的人権や著作権・肖像権が守られる状態であれば、使用してはならない状態にすべきである。</p> <p>一般的な資格・免許と同様に、生成 AI 利用者となるための資格導入の検討、無資格者のみだりな犯罪的コンテンツ作成・使用の厳罰化、データセットの透明性証明の行われていない AI の国内使用不可などを取り込むべきである。</p>
8	<p>◆現行の「知的財産推進計画 2025」に基づく諸施策は、現場で発生している甚大な被害のスピードに対し、依然として対策が後手に回っている。特に、煩雑な法的・行政的手続きが、被害者にとって大きな負担となる一方で、『守る側のコストが、攻める側のリスクを上回っている』現状で「やった者勝ち」を許す結果となっている。これを踏まえ、次期計画では、知財保護を「持続可能な社会の実現」に向けたエシカル消費の一環として再定義し、以下の施策強化を求める。</p> <p>◆1. 「知的財産におけるエシカル・リテラシー」の普及と教育の徹底</p> <p>広告塔や特定の人物に頼るのではなく、消費者一人ひとりが「自分の消費行動が産業の生死を分ける」という自覚を持てるよう、本質的な教育・啓蒙を推進すべきである。</p>

	<p>◆クリエイティブ・サステナビリティの醸成： 違法製品の購入は創造のサイクルを破壊する「搾取」であるとの認識を広める。正当な対価を払うことは、クリエイターの生活と次世代の文化を育む「未来へのエンカナルな投資」であるという意識を国民の常識として定着させること。</p> <p>◆循環型経済としての知財教育： 違法な消費が日本の優れた技術やコンテンツのエコシステムを破壊し、自分たちの将来の選択肢を奪うという経済的視点での教育を強化すること。「知財を尊重することが、自分たちの豊かな未来を買い支える責任ある行動である」というリテラシーを、あらゆる世代へ直接届ける施策を求める。</p> <p>◆2. 現場の負担を解消する「迅速な手続き」と「実効制裁」の構築</p> <p>◆シームレスな救済手続きの実現： 被害者が国境の壁や煩雑な手続きに断念することのないよう、オンラインで完結する迅速な申告・救済システムの構築を最優先すること。</p> <p>◆逃げ得を許さない経済的制裁： 海外に拠点を置く等の手口に対しても、国際的な連携体制を背景に、広告収益や決済手段の即時凍結、および犯罪収益の徹底した没収を断行すること。違法ビジネスが「経済的に全く成り立たない」クリーンな市場環境を構築すべきである。</p>
9	<p>ここは強調しますが、現状、「海賊版・模倣品を作るためにしか使われてません」けど、本当に何をお考えなのか。やらなければ起こらない被害、やったら罰則付きで対処しなければいけない。どんなものでもそうでしょう。なぜ生成 AI というだけでそれが出来ないんですか。自分たちでコントロールできないものを野に放って、それが「利活用される」？ 利用側に任せている現状、犯罪ツールでしかない現状をどう認識されているんですか？</p> <p>海外製の生成 AI を散々放置しておいて、国内に卒業アルバムやコスプレイヤーの写真をポルノ画像にして拡散することが、我が国の求めるイノベーションですか。最低の国ですね。一国民としても、とっとと滅びたほうがよろしいのではないかと思う事態です。国としての体を成していませんよね。正直、国の現状認識が低すぎて被害者との対話すら成り立たない知識レベルの乖離があるんです。こんなパブリックコメントを募集していること事態、恥ずかしいことだと思ってください。</p>
10	<p>生成 AI によってインターネット上に存在するデータについては全てが複製、模倣、偽造が可能となりました。新たな表現を作り出すという側面もありますが、現状ではデメリットの方が遥かに大きいと感じています。実在の人物のディープフェイク・なりすまし、他者の知的財産の無断使用(ただ乗り)、海賊版・盗作などが横行しています。はっきり申し上げますと、生成 AI の取扱いについては『性善説』に基づいては駄目です。犯罪のハードルを下げています。現状でここまで浸透してしまった生成 AI を規制することは正直難しいとは思いますが、最低でも AI 生成物についてはその旨の表記を違反時の罰則付きで義務化すべきです。ユーザーに使用表記を義務付けることは勿論、AI 開発メーカーにも生成物は必ずウォーターマークやデジタル透かしが入るプログラムにするように国としても要求していくべきです。既に原典と見分けのつかない AI 動画などが出回っています。日本の宝であるコンテンツを『偽物』から守るためにも AI 使用表記は必須です。早急な対応をお願いいたします。</p>
11	<p>現在他国の生成 AI が日本のコンテンツを盗み、大量の模造品やポルノ販売に転用しています</p> <p>■■■■ ■■■■ ■■■■ などその最たるものですが、これら悪質な生成 AI 企業、模造品を売る海外パトロンサービスなどへのアクセスブロックが必要であると考えます</p>

	<p>また口先だけで結局 sora に対し何もできなかった事実と向き合う必要があります</p> <p>AI の対価還元 何円も言い続けてますが一円ももらえてません          そもそも盗まれてるかも調べづらいです          これまで放置した説明、けじめが必要であり、いい加減具体的な金額、今まで使われてきた分の保証、収益回収などを行うべきです</p> <p>コンテンツ戦略として破綻しています</p> <p>■■■■ 平将明の処分も必要です          またコンテンツとは少し違いますがポルノ出力に関しては一刻も早く禁止にしなければいけません          これは写実風でなければいいという問題ではありません          イラスト風〇〇さんのポルノです これが簡単に作れるのは殺人許可証の大量発行と何も違いがありません</p>
12	<p>AI を活用する、と概要にはありますが現状はノーガードで知的財産が海外に流出・強奪されているのが現状です。          また生成 AI によるディープフェイクによって皇族、政府高官、官公庁や企業公式と誤認されるような生成物が世に溢れかえっている現状を法改正で厳罰に処していただきたいというのが率直な意見です。(サービス提供企業やユーザーへのハードロー制定、生成 AI 使用には免許を必要とする等)</p> <p>AI で生成するには基幹データセットやインターネットクロールが必須なので学習段階で拒否できるような制度設計、法改正も必要ではないでしょうか。</p>
13	<p>私は新たなクールジャパン戦略に賛同しています。          それを前提に、海賊版・模倣品対策の強化については物足りなく感じました。          近年は悪意ある海賊版や模倣品だけではなく、準海賊行為とも言える、人気の日本のアニメキャラを使って政治的な発言をさせたり、米の政治家が選挙のプロパガンダ広告に日本のアニメを利用したりなど、世界規模で日本の著作物の、公での私物利用行為が著しくなっています。          放置すると日本のコンテンツも「カエルのペペ」の二の舞にもなりかねません。</p> <p>また、直近のことなので記述がないのは仕方ないですが、日本で最も人口の多い SNS の一つである X にて、ワンクリックで第三者による画像改変が可能になってしまいました。          今は SNS 上にある肖像の改変が最も騒動となっていますが、その方面ではプラットフォーム側からの規制が進む予兆はあるものの、これは上述のようなクールジャパンコンテンツの印象を貶める行為が一段と容易となってしまっていますし、プラットフォームによる対策は入りそうもありません。          これらの事を課題として記述する事と、来年度の計画には対策と方針が盛り込まれることを期待しております。</p>

14	<p>東京の会社でゲーム開発に従事している外国人居留者です。 現在、日本のコンテンツ産業の産出物、または個人が作成する著作物が、生成 AI 業者とユーザーに無断に使われている現状に対して、非常に心配しております。</p> <p>(1)海賊版が含まれたデータセット 国内外の AI 業者が AI モデルの訓練にあたって、海賊版データを利用した事例が多発しております。データセットの開示が義務化されない限り、それを原作者側で把握するのは困難です。</p> <p>(2)生成 AI の著作物模倣による不当な集客、営利行為 外国発の生成 AI 業者が許諾なしに、日本の著作物を集客用道具として、極めて類似した形態・スタイルの模倣品を生成するサービスを提供しています。</p> <p>この状況を許すと、将来的に本来権利者が得るべき報酬を AI 会社が収奪する構図になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジブリ風の画像、動画生成サービス (2025 年 3 月にホワイトハウスが ICE による不法移民の逮捕に関する投稿で、スタジオジブリ風の AI 生成画像を使用した)</li> <li>・特定クリエイターの LoRA モデルの配布と利用 (例：同じ絵柄のイラストを LoRA で大量生成、販売→原作の価値が損なわれる)</li> <li>・声優の声と芝居を再現するサービス</li> </ul> <p>(3)生成 AI を使用した作品の無断改変 SNS 上で活動されているアーティストは、自身の作品を公開するたびに、作品が悪意を持った者に無断改変される事象が発生しております。</p> <p>海賊版・模倣品対策の一環として、こういった不当利用から著作物が保護されるよう、新しい取り組みを強く希望します。 また、デジタル庁などの官僚機構が、著作権を著しく侵害する会社との戦略的協力は控えるべきだと考えております。</p>
15	<p>海外サーバーにある日本創作物が訴えられず野放しにされてるのは問題であり海外版サイトに対して強い圧力・制限をかけられる法案が必要</p>
16	<p>海賊版サイトと生成 AI の問題は地続きの物で、海賊版サイトから、データ、タグを流用して作られているのが生成 AI であり、海賊版サイト自体の被害に加え、生成 AI による被害も多数報告されております。</p> <p>此等の報告はプロ、アマチュア、一般人を始め、日本国内の大手企業も含まれ三年前、生成 AI の登場により、海賊版サイトを含めて更に大きな問題となっています。</p>

	<p>海賊版サイト、生成 AI はサブカルチャーを押し出す上で非常に大きな障害であり一刻も早い対策が求められている物で、国際的な犯罪行為の温床と化しているのは最早、看過できない状態です。</p> <p>限定的な制約の元、非親告罪の適用による、海外サーバーの摘発並び、VPN 等の開示請求の費用軽減、簡略化等の対応は急務であると進言致します。</p>
17	<p>生成 AI のクリエイターにもたらす被害は新たな海賊版被害であると思います。学習データの収集目的に大規模なスクレイピング行為は知られています。</p> <p>生成 AI 事業者が自ら学習回避と例として提案した robot.txt による対策を回避したスクレイピング、責任回避の為に別事業者にスクレイピングを行なわせ学習データ製作を行なう事例。torrent を用いた違法ダウンロードのデータ利用、無断転載サイトを作成しそこから学習データを吸い上げる行為あげればキリがありません。昨今の海賊版サイトも視聴のみならず学習データ開発にりようされています。増加傾向にある海賊版サイトが生成 AI の事象と無関係ではないのでしょうか？</p> <p>また昨今、問題視された ██████████ は記憶に新しいと思います。著作権や肖像権を無視した動画の作成が問題視され日本政府および出版団体各位、CODA、放送協会等権利者団体からも非難声明と著作権を遵守するよう指導がありました。それらを鑑みても現状の生成は法整備の為されていない海賊版と大差ないサービスではないのでしょうか。</p> <p>声明以降も ██████████ は対応の兆しはありません。また ██████████ だけが槍玉にあげられましたがその後 ██████████ の発表した画像生成 AI である ██████████ は悪質さでは輪をかけています。ディズニーのキャラクターから違法サイトで収集したのではと疑われる漫画のデータまで出力している有様です。</p> <p>大手企業が運営する生成 AI サービスが著作権を軽視する傾向であっては自主的な解決は望めないでしょう。</p> <p>個人単位での問題といえば ██████████ 等画像生成 AI サービスによる特定の著作者の表現を模倣した贋作問題も顕著です。██████████ での販売、著作者へのなりすましこれらも海賊被害ではないですか？</p> <p>sony やワーナーが、無許諾で学習データを収集利用していた音楽生成 AI サービスである ██████████ に対しライセンス契約を結び対価還元を含めたオプトイン制を強制した例もあります。これも暗に無許諾な著作物の利用を違法性があると認めた事例であると思います。</p> <p>現状日本で利用されている生成 AI サービスは殆どが海外製です。海外の事業者を国内の法律で裁くのはハードルも高く、また生成 AI の不透明さも相まって何も手を打つことができないのが現状ではないのでしょうか。日本の資産でもある著作物をタダで海外に流出させている現状に歯止めをかけるため法整備が必要です。</p> <p>無差別にデータを収集する海外の生成 AI に日本だけ法規制しては敗けてしまうという考えは結果的に日本の敗けにしか繋がりません。著作物を利用したいなら契約を結びお金を支払わせる法整備をし海外の事業者にも強制させるべきです。EU の AI 法のような域外適用を含めた法整備が必要です。</p> <p>国内の事業者にも学習データの不透明さからの問題が認められます。日本俳優連合からの指摘によりモデルの削除に応じた ██████████ は名目上権利処理済みデータを利用しているという触れ込みでしたが、あまりも多数の特定声優の声に類似したモデルが頒布されましたし、サービ</p>

	<p>スも初期の頃からゲームの音声データを抜き出して利用しているという疑いがありました。最後は学習データの開示をせずサービスを終了という形になりました。</p> <p>画像生成 AI では海外製の規範モデルのを利用して開発されたと疑われるサービスも多く見られます。これらが30条の4にかなった非享受目的の生成 AI かどうかは甚だ疑問です。解釈が曖昧なまま著作者に不利益をもたらす利用しかされないのであれば今すぐ撤廃すべきです。</p>
18	<p>無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法規制してください。</p> <p>また AI 学習に使用されたデータの照会ができるようにするなど、内容の透明性を徹底する方向への法規制を求めます。これには AI 生成された画像や動画、論文など全ての著作物類への AI 表記の必須化も含めます。</p> <p>児童ポルノの作成や学術的に間違った内容の流布、著作物の乱用などの不安があります。</p> <p>人の手によって作成されたものと AI 生成とでは内容の安全性や正確性に大きな隔たりがあります。AI には人を越えることはできませんし、安直に効率よく人が楽をできるような夢のような代物でもありません。</p> <p>遠回りだとしても、悪意をもって使用される可能性が無ではないものが生成 AI です。確実にクリーンな使用と、それに伴う分断はされてしかるべきと考えます。</p>
19	<p>画像生成 AI により海賊版・模倣品の制作も容易になってしまっており個人では手に負えなくなっています。法による規制を強く求めます。</p>
20	<p>大手出版社が裁判をされていた「漫画村」の件に関しては、裁判においても著作権侵害が認められており、一部の議員の方も「漫画村」の対策において動かれていたと認識しています。</p> <p>一方、「生成 AI」と呼ばれるもの（例 Gemini、Grok など）に使用されているデータには権利者の許可なく収集されたデータや「漫画村」のような海賊版サイトから収集されたデータが使用されています。「漫画村」のような大手企業が損害を受けた事に関しては、議員の方も動いていたのに、同じような被害が生じている「生成 AI」には、「生成 AI」サービスを提供している企業に許可を得たもののみを使用するように働きかけず、現行法で対応できると言い、被害に関しての法規制を進めている様子が確認できません。「漫画村」のような海賊版サイトの時は規制の動きが出来たのに、「生成 AI」に関しては法規制の動きができないとは思えません。一刻も早く同様かそれ以上の法規制を望みます。</p>
21	<p>現状の生成 AI サービスはまさにその海外の海賊版サイトや無断転載サイトをクロールして収集されたデータセットによって成り立っています。海賊版規制を強めるのであれば、同じくそういった生成 AI サービスについても厳しく規制していくべきと考えます。</p>
22	<p>生成 AI は多数の作品を取り込んで合成することで著作権をロンダリングするいわば「新・海賊版」ともいえるものであり、海賊版・模倣品対策の強化というなら生成 AI を規制すべき。</p> <p>また、海賊版・模倣品対策・生成 AI 規制とともに転売対策を進め、人間のクリエイターが作品を搾取されることなく安心して活動できる状況を整えるべき。</p>
23	<p>肖像権・パブリシティ権を包括的に守る「行為規制」の整備について</p> <p>1. 問題意識（現状認識）</p>

近年、生成 AI や画像編集技術の高度化に伴い、実在人物の肖像を無断で改変・合成し、流通させる事例が社会問題として注目されている。これらはプライバシー侵害、人格権侵害、経済的被害などを引き起こし得る深刻な問題であり、被害者保護と抑止の観点から、実効性ある対策が求められている。

一方で、こうした問題が「AI 技術そのものの危険性」として一括りに語られ、AI 一般への包括的規制へと議論が拡張される傾向には注意が必要である。問題の本質は、AI という技術ではなく、他人の人格や権利を侵害する行為そのものにある。

## 2. 「AI 規制」では被害は防げない理由

肖像権やパブリシティ権の侵害は、生成 AI の登場以前から存在していた。写真加工ソフトや映像編集技術を用いた人力による改変、合成、拡散も、同様に被害を生んできた。

仮に AI 技術のみを対象とした規制を強化したとしても、以下の問題が残る。

人力加工や既存ツールによる侵害行為は依然として可能  
技術の定義や範囲が曖昧で、規制の実効性が担保しにくい  
正当な AI 活用まで萎縮させ、創作・研究・産業を阻害する

つまり、「AI だから違法」とする枠組みでは、被害者保護も抑止も十分に機能せず、副作用だけが大きくなるおそれがある。

## 3. 必要なのは「横断的な行為規制」

本来目指すべきは、利用された技術の種類を問わず、侵害行為を一貫して取り締まる制度設計である。

具体的には、以下の観点が重要と考える。

### (1) 技術横断性

AI 生成  
画像編集ソフトによる加工  
人力による改変・合成

これらを区別せず、「実在人物の人格的・経済的利益を不当に侵害したか」という行為ベースで判断する枠組みが必要である。

	<p>(2) 責任主体の明確化 被害が生じた場合、責任を負うべきは、技術の存在そのものではなく、 侵害コンテンツを作成した者 拡散・流通させた者 商業的に利用した者 といった具体的な行為者であることを明確にすべきである。</p> <p>4. 別建ての法制度整備の必要性 現在、肖像権やパブリシティ権は、判例法理や個別法によって断片的に保護されている状況にある。このため、AI やデジタル技術の急速な進展 に対し、一般の利用者や事業者にとって判断基準が分かりにくいという問題がある。</p> <p>そこで、以下のような方向性が検討されるべきである。 肖像権・パブリシティ権を包括的に整理した別建ての法制度 デジタル・AI 時代を前提とした明確な判断基準の提示 被害者が迅速に救済を受けられる手続の整備</p> <p>このような制度が整えば、被害者保護の実効性が高まると同時に、正当な AI 開発や創作活動が不当に萎縮することを防ぐことができる。</p> <p>5. 知的財産戦略における位置づけの提案 知的財産推進計画 2026 においては、海賊版・模倣品対策の一環として、以下の点を明示することを提案する。</p> <p>肖像権・パブリシティ権侵害は、AI 利用か否かを問わず重大な権利侵害であること 技術ではなく「行為」を規制対象とする原則 被害者保護と技術発展を両立させる制度設計を目指すこと</p> <p>これにより、被害者救済を確実にしつつ、日本が AI 活用とコンテンツ創出の両立を図る国であるという明確なメッセージを国内外に発信できると考える。</p>
24	<p>2026 年に ██████████ という海賊版サイトを買収するのではという噂がある。 ██████████ のデータセットには海賊版データが含まれていることは明白だが、様々な訴訟のひとつに海賊版書籍データセットの大量削除について議論した社内メールが確認されている。</p>

	<p>参考記事： [REDACTED]</p> <p>日本政府は [REDACTED] と提携するという記事があったが、2025年6月に公表されている「知的財産推進計画 2025」（概要）の9ページに「海賊版・模倣品対策の強化」という内容がある。</p> <p>もっともな内容が羅列されているが、海賊版データをデータセットに使用している [REDACTED] と提携することはダブルスタンダードになり得るのではないだろうか。</p> <p>日本と言う国がこれ以上世界から白い目で見られる状況を作ることは得策ではない。</p>
25	<p>アニメ漫画だけではなくイラストの無断転載サイトへの対策、規制をお願い致します。無断転載サイトから生成AIの学習データを作成されるケースがあり、日本人だけではなく海外の作家も被害にあっています。作家個人が削除要請を行っても無視される場合が多く、ほとんどが泣き寝入りをしています。作家の意思を無視し、AI学習の素材にする企業・個人に対する規制と罰則、また被害を受けた個人の作家への支援などをお願い致します。</p>
26	<p>現在、日本のアニメーションや漫画作品などのコンテンツを無断で転載する海賊版サイトが横行しています。海外のサイトだと権利者も対処が難しく、本来権利者や日本の国益となるものがそのようなサイトに流れてしまうことは大きな問題と思います。国内のものでも海外のものでも、これらの海賊版サイトに対する対策が必要と考えます。</p>
27	<p>近年、生成系AIの台頭が目覚ましい。生成系AIを開発しているOpenAIなどのIT企業は、現在進行系で著作権者たちにより訴訟されている。その理由というのは、主に生成AIの学習に著作物を著作権者の合意なく無許諾で用いたためである。さらにこれら企業が用いた著作物は、正規に購入されたものではなく、いわゆる海賊版であるというのだ。これは、もともとある企業の取材において企業側が漏らしたという一件もあり知られていた事実であるが、既に和解となっている米IT企業のAnthropic社と作家たちの裁判で正式に明るみになったことでもある。このことから分かるように、現在の海賊版というのは、単なる著作物の未購入閲覧のみならず、著作物の無許諾二次利用の温床となっている。無許諾二次利用された著作物は、過去の漫画村における推定被害金額の算出のように明確にすることは困難であり、既に被害は出ている。このことから、今まで以上に海賊版への対策の強化が急務であり、また海賊版を生成AIの学習に用い、サービスとして提供する著作権者にとっての二次被害への対策及び被害に遭ったかどうかの確認方法の整備や被害への補償制度の確立をしていく必要がある。</p>
28	<p>(B2)すでに多くのコンテンツの海賊版がでまわり、生成AIでも作り放題なのに、日本では未だに法的に何の措置も講じられない。日本でコンテンツを制作することは自殺行為で、海外で製作した方が、著作物もクリエイターもその国の法律で保護してもらえるので、クリエイターは日本を捨て、そのような国でコンテンツ制作をするようになるだろう。</p>
29	<p>クールジャパンで利益を生むために必須のブランド創出は海賊版・模倣品対策と常に並行して行われていなければ成り立ちません。AIによる海賊版・模倣品に対しての識別と取り締まりを強化を同時に行う事を強く願います。</p>
30	<p>これまで以上に生成AIによる被害者が泣き寝入りせず加害者が相応の重罰を受けられるよう厳罰化の法改正をお願いします。道具に罪はないとは言いますが、現在生成AIの利用者によるモラルが著しく低い行為が見られます。手軽故に加害行為に走るハードルが大きく下がった事にも起因しております。また、それらの被害を訴えようにも被害者が多額の費用を掛けて上手くいくかどうか不明瞭である為、泣き寝入りを強い</p>



	<p>国の利益もですが、作品を生み出した作者にも同じことが言えます。      明治時代、先人たちが「著作権法」を制定して下さいましたがそれは作者（クリエイター）が自分の作品で利益を出せるように、赤の他人に自分の作品で利益を奪われないように作ったはずです。      現状、作者が赤の他人に類似する絵柄を“生成”されて利益を奪われています。      「ジブリ風」のイラスト作成でアメリカの AI 企業がどれだけ金を稼いだか知っていますか？      それは本来、ジブリが得る対価だったのでは？      大損です。</p> <p>AI で生成したものに関しても規制や海賊版に対する法的措置も検討して頂きたいです。      ジブリ風画像を AI で作って喜んでる議員もいましたが、間接的に著作権を侵害している認識を持ってください。      自分の作品を何に使うかの権利、意図せぬ使い方をされたときに行使できる権利、著作権はなんのために制定されたのですか？</p>
33	<p>海賊版への取り組みをどうもありがとうございます。</p> <p>昨年文化庁のクリエイター向けの相談窓口から自分の漫画作品が海賊版サイトで無料公開されていることを相談しましたが、残念ながら窓口を通した弁護士の方には対応していただかず、出版社を通して動いてはいただきましたが、現在も海外向けに自作が違法に公開されています。今後さらに実行力ある対策を期待しております。</p> <p>また、海外への対策として公式の翻訳版を出すことを推進する場合、安易な生成 AI 使用は何卒控えてくださいますようお願いいたします。特に学習データの権利面での解決が見えていないものを使用するよう推奨するのはやめていただきたい。国内海外で何かの段階で生成 AI の使用がばれて炎上する時に責任を負い注目されるのは作者です。生成 AI 使用の際は作者に可否の権利を頂けますよう何卒お願いいたします。</p>
34	<p>検索エンジンに表示される生成 AI による生成物の表示制限（生物の写真など）や生成物へのラベル付けを実施するようお願いいたします。</p> <p>短時間で生成物が大量に生成される特性上ネット上に大量の生成物が溢れかえる状況が拝見されます。しかし、実在するものを調べようにも生成 AI による劣悪品ばかり検索結果（特に画像検索）に出るばかりで本当に調べたい内容がヒットしない被害も起きております。</p> <p>本物を調べたい時は本物を、生成物を調べたい時は生成物を調べられるようお願いいたします。</p>
35	<p>無断学習による現状の生成 AI は俗に「著作権ロンダリング装置」と呼ばれるように、本来著作権で保護されている作品や商品などの特徴や価値を享受できる形で出力しながら、膨大な著作物を無断で収集・学習・合成し権利の帰属先を曖昧にすることで権利侵害の責任逃れをする事実上の海賊版生成装置です。海賊版対策の観点からも無断学習の取り締まりをお願いします。</p> <p>また無断学習に関連して、<span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> など学習データの無断収集の温床となっている無断転載サイトへの一刻も早い対策も必要です。</p>
36	<p>本人に許諾が取れなくても海賊版（無断転載）が著作権者のようにふるまうことができるのは大問題。本来の報酬も対価も本人にはいなくなる。無断転載サイト、無断転載利用の生成 AI 開発企業には日本政府として罰則を付けて毅然と対処を。</p>

37	<p>口だけでなんの罰則もないものを誰が守るでしょうか。ちゃんと法律で罰則を設けてください。今の生成 AI 開発者の基礎学習に用いられているもので海賊版を使っていない生成 AI はありますか？また、無許諾学習で学習した生成 AI の出力する生成物は著作人格権を侵害しているという認識をしっかりと持ってください。生成 AI はそもそも模倣品しか生成できないのだから、基礎学習に用いるものに海賊版（無許諾でかき集めたデータや無断転載でなりたっているデータなど）を使用したら海賊版しか生成されないということを認識して、しっかりと罰則を設けてください</p>
38	<p>海賊版や無断転載サイトはいつまでたってもずっと放置なのでさっさと取り締まってください。漫画村で捕まった方も全然反省していません。本人に支払い能力がないから無罪では犯罪は減りません。罰金は生涯収入 2 億にした上、懲役 100 年で一生無賃労働の罰則にしないと効果がありません。厳しい法整備を希望します。</p>
39	<p>・Open AI や Google による生成 AI での IP の知財の模倣品の容易な作成ができる昨今において、AI に関する知財の機械学習面での規制強化を対外的に行える環境の構築も含まれていく項目であると考えられるのと、自民党参議院議員である表現の自由を掲げる赤松氏と山田氏に関しては消費者の表現の自由は、所謂二次利用の自由であり、海賊版行為の取り締まりから考えれば表現の自由とはベクトルが違う物である。例えばこれは X (旧 Twitter) の利用規約で考えてしまうと、二次利用が機械学習への提供の同意になってしまい著作者本人の意思、意向とは関係ない所で利用承諾をしてしまう事象が起きてるのも事実である。</p> <p>例えば生成 AI 自体はデータはベクトル化されていて中身が無いとされているが、これから一般的に使用される物が複製可能技術で無ければ、必要な部分は複製されていないという観点が起これ、教育分野で使えるものではなく、事実と矛盾が生じる。再複製可能技術の面から考えれば複製工程は現実世界での知覚を伴う複製の中間に位置するものであり、このベクトル化されたもの自体は、コンピューター上で言ってしまうえば元々数字の羅列が複製物であったように複製物として処理されるものであり、ドイツの判例からしても複製可能部分については複製物であると判例が出ている。</p> <p>権利者が消費者に行う行為としては、引用または金銭を伴わない差し止めとして著作権法等の適用は行われる訳であるものの、生成 AI のプログラムに対しては適用されない事は事実と乖離しており、新たな海賊版の流通経路として、生成 AI による復元可能性のあるデータの流通が想定される事からも、これの対策を如何に先手を打って対策できるかもこれからの日本の市場の希薄化を防ぐ検討の課題に含まれると考えられる。</p> <p>また、自民党参議院議員の赤松氏に先日の年末のコミックマーケットで意見、陳情を行った者への返答としては、「具体的な被害額が算出されて、法的な判決が出ないと動けない」との与党議員からの発言があり、AI 法 18 条における人工知能基本計画の国民の不安払拭とは、ほど遠い意見を述べており、例えば被害の算定が比較的容易な商業であっても具体的な被害における算定額の費用倒れによる訴訟が起きない事、算定不能な場合に行われている差し止め請求のみの対応を認識していない事、算定が難しい法律上の著作権では権利者であるが権利者の善意において元々が販売されていない商用における被害に対応できないものがある事、そもそも「実際の権利者や団体などから権利侵害の声が上がっている実情があり、既に被害は出ている状況で、生成 AI に対して権利者や人権を守る動きとして法整備ができないのでしょうか」という問いに、「海外の生成 AI サービスだから」「注力していく分野だから」「一件一件裁判して対応していくしか無い」という回答があり、そもそもの企業団体ですら機械学習した内容の不透明さ、何が使われているかわからない、仮にこれらが判明している上での、ゼロクリックの被害の算定</p>

	<p>が裁判所の判断する部分である事で、訴訟が行われていない実情を無視している発言がおこなわれた。A I 法 18 条の人工知能基本計画における透明性、国民の不安払拭の観点で、先日からパブリックコメントを実施しているプリンシプル・コード（仮称）においての海外事業者であっても日本でおこなう A I サービスについては機械学習の大凡の内容の開示する事の必要性を痛感するものであり、これを除く事は、日本の生成 A I 利活用に著しい悪影響を与え、利活用されない A I 開発の無意味さを表した出来事があった事と考える。透明性を確保し、個人では金銭面や時間的に難しい訴訟を、先んじて企業団体が先行し、これからも安心して生成 A I を使用しない人間による部分の知的財産の拡充、拡大が行われるように機械学習内容の開示は必ず達成しなくてはならない。</p> <p>さらに、著作権法第 30 条の 4 では当該著作物を享受させる事を禁止しているが、利益を不当に害するものがデータセットの市場と整理されている。忖度を抜きにして考えて市場を含める希釈化について考える時に、生成物は学校教育等に使われる、復元可能性を含めた利活用の判断となると考えれば、であれば模倣品の範囲に値するものと考えられる。</p>
40	<p>海賊版・模倣品が市場に及ぼす損害と、生成 AI 製の製品が市場に及ぼす被害は、ほぼ一致します。</p> <p>また、海賊版・模倣品と、生成 AI は大変親和性が高く、互いに被害を助長し合うというような状態になってしまうのは容易に想像がつくかと思えます。実際、行政府より公開されるさまざまなガイドラインや注意事項にも「海賊版の学習」については避けるよう記載されていることが多いと感じています。</p> <p>被害範囲がもろに合致している、また相互に増長させ合っているという状況において、生成 AI 被害への対策をなさるそぶりが無いのはどのような理由からでしょうか。生成 AI による恩恵が大きいとお考えだからでしょうか。</p> <p>必要な対策をお願いいたします。</p>
41	<p><b>【提案 4】</b></p> <p>分譲マンションにおける管理規約を広義の知的財産として捉え、不良な商品（サービス）の供給に関して、法的な措置を執行できる体制を整え、人材が安心・安全に創造的な活動に集中できる環境を整備する。</p> <p>（提案理由）</p> <p>分譲マンションの入居時にデベロッパーから配布される規約は原始管理規約と呼ばれ、区分所有者全員の合意を得て初めて有効なものとなる。国交省はこの有効な管理規約をマンションにおける最高規範と位置付けており、身近な知的財産となっている。原始管理規約は、一般人が修正するには敷居が高く、修正のないまま受け入れざるを得ない状況にある。原始管理規約は住戸とは別個の商品（サービス）であり、排他的に住戸と抱き合わせで無償で売買する行為は、独占禁止法の不公正な取引方法に該当するものと思われる。また、この商品（サービス品）は、マンション標準管理規約の趣旨を汲んで作成するとされているが、往々にして管理組合（員）が不利益となる条項が含まれるとされており、不良品の供給に対して何ら法的措置が取られていない。</p> <p>創造的な人材がこのようなマンションを購入してしまうと、持ち前の調査力・洞察力により、マンション管理業者グループによる搾取に気づくこととなり、自身の財産の保全のために忙殺されることになる。このようなケースはまだ良いほうで、往々にして管理業者（とそのシンパ）の嫌がらせに心を病み、退場を余儀なくさせられる羽目に陥ることとなる。</p>

【意見の分野】	
(B3) 産業財産権制度・運用の強化	
No.	意見
1	<p><b>【治療方法の発明の特許保護と、医師の実施に対する効力制限を明確化する法改正の必要性】</b></p> <p>近年、再生医療、遺伝子治療、個別化医療等の分野において、治療行為そのものが高度な技術的創作の成果としての性格を強めています。「どのような方法で治療を行うか」という点自体が、医薬品や医療機器と同等、あるいはそれ以上に多大な研究開発投資を要する知的成果となっています。</p> <p>しかし、我が国の特許制度においては、いわゆる治療方法の発明は原則として特許保護の対象外と整理されており、実務上は、同一の技術内容であっても、「物の発明」としてクレームできるか否かによって、保護の可否や範囲が大きく左右されています。このような構造は、制度としての分かりにくさにとどまらず、研究開発のインセンティブや法的安定性の観点からも看過できない問題を内包しています。</p> <p>この点を象徴する事例が、知的財産高等裁判所大合議判決（2025年3月19日、いわゆる「東海医科 v. Y」事件）です。同判決は、美容医療の現場で用いられる「物の発明」について、人体への投与であることのみを理由に産業上の利用可能性を否定することはできないと判示しました。また、特許法69条3項の免責規定についても限定的に解釈し、医師による調合・投与行為が特許権侵害となり得ることを明確に示しました。</p> <p>本判決は、医療分野における特許権の射程を一定程度明確にした点で重要な意義を有する一方、現行制度が「物の発明」と「方法の発明」という形式的区別に過度に依存していること、そして、医療行為と特許権の関係が裁判例の積み重ねによってしか見通せない状況にあることを、あらためて浮き彫りにしました（参照：<a href="https://www.tokkyoteki.com/2025/05/2025-03-19-r5-ne-10040.html">https://www.tokkyoteki.com/2025/05/2025-03-19-r5-ne-10040.html</a>）。</p> <p>本来、治療方法の発明は、医療技術の進歩を支える重要な知的成果であり、特許として保護されるに値するものです。他方で、医師が患者の生命・身体を守るために行う医療行為に対して、特許権の効力が直接及ぶことについては、強い慎重さが求められます。研究開発の促進と医療の円滑な実施は、対立すべき価値ではなく、制度設計によって両立させるべき価値です。</p> <p>そこで、知的財産推進計画2026においては、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 治療方法の発明について、特許としての成立可能性を法令上明確に認めること</li> <li>(2) その一方で、医師が患者に対して行う医療行為については、特許権の効力が及ばないことを、特許法上明文で規定すること</li> </ol> <p>という方向性を明確に打ち出すことが望まれます。</p>

	<p>このような整理により、研究開発主体は治療方法に関する技術的成果を正当に保護・活用することが可能となり、医師は特許侵害の懸念なく患者にとって最善の医療を提供することができます。また、クレーム形式の選択によって保護の可否が左右されるという現在の歪みも是正され、制度の透明性と予見可能性が大きく向上します。</p> <p>医療と知的財産の関係は、裁判所の解釈に委ね続けるべき段階を超えています。知的財産推進計画 2026 において、治療方法の発明の位置づけと医療行為に対する特許権効力のあり方について、立法を見据えた明確な方向性を示すことは、我が国の医療イノベーションと国民医療の双方にとって極めて意義深い施策であると考えます。</p>
2	<p>・海外出願人に比率については国のおかれる状況も大いに影響を与えている側面があり、特許出願数の数字としてのデータも必要であるが何故出願する必要があるのかも重要な点だと考えられる。</p> <p>市場規模や模造品、技術転用対策の問題であれば中国に申請を出す必要性もわからなくはないわけであり、欧米であれば侵害における懲罰的賠償の面でのメリットを考える必要があるものと思われる。</p> <p>日本で出願する、または開発するメリットが実際の世界的な経済状況、日本の対外輸出面、懲罰的賠償の有無、対外的に機能する域外適用としてのメリット等、これらを総合的に判断する必要がある。例えば AI 開発のデータにおける海賊版の使用で言えば、アンソロピックは和解金こそ 2200 億円であるが、賠償額はそれを超える見込みの和解であるものと考えられ、懲罰的賠償の有無によって、この賠償額が左右されるものであり、日本の場合の著作権法の算定方法であれば、大凡の損失額からの算定となる事から賠償額が数十億円に届くのかという考え方もでき、域外適用があるカルテルに関しても賠償額が国内での最高例が千億円程度である事、このような側面から図ると国民性、市場規模、法の制度設計が数字に影響を与えるものであり、視野の広い状況把握を持ちながらの海外との乖離を埋める議論が今後も行われる事が望まれる。</p>
3	<p>マンガ、アニメ、小説やイラストなどのコンテンツを無許可で AI 学習に利用しないでほしい。利用する際は対価を支払うよう法制化してほしい。</p>
4	<p>主に、著作権侵害救済についてです。</p> <p>現状、デジタル化や、インターネット上に作品を載せることが当たり前になっていること、生成 AI の台頭などにより、自らの、また他者の著作権が侵害されていると考えられる状況が目に見えて増えました。</p> <p>しかしながら、現行の制度や仕組みでは、我々 “個人 “の権利者が、利益の損失の救済のために取れる有効な手段はほとんどありません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「転載をしないでほしい」と表示をしても、加工によって消されて転載される</li> <li>・ひとつ転載を消しても、また転載される(いたちごっこ)</li> <li>・裁判のためのお金、事務的能力、またそれらを実行する体力が無いなど</li> </ul> <p>上記以外にも様々ありますが、現行の制度ではもう対応に限界があります。</p> <p>私自身、著作権侵害にあたる行為を見つけても、どうしても有効な手段をとることができず、見ないふりをしています。</p> <p>特に、生成 AI の使用による著作権侵害があった場合、どこがどう侵害をしているかなど、様々な証拠集めや検証がほぼ不可能なため、生成 AI 事業者へのデータ開示要求の徹底、またそもそも学習拒否がしっかりできるような法的な仕組み、証拠集めや検証をする専門機関の設</p>

	<p>立などが必要と感じます 時代に合わせた権利侵害救済の仕組みの改革をよろしくお願いいたします。</p>
5	<p>生成 AI により乱造された粗悪品に対し、特許や著作権を付与するような法整理はしないでいただきたい。 確実に貧富の差、規模の差が拡大するだけになる。</p>
6	<p>資料 47 ページに『AI 技術を活用した法令翻訳システムの積極的活用』とあるが、法令のような専門的な話は前後の関係や他との整合性をふまえた正確なニュアンスを伝える必要があるため、AI に限らず機械による翻訳に頼るのではなく専門家に依頼するべきである。</p>
7	<p>本計画では、グローバル人材の獲得や国際的な人材流動性の向上が強調されている。優秀な人材を国籍に関わらず受け入れることは、研究・産業の活性化に寄与し得る重要な要素である。</p> <p>しかしながら、現状においては、国内の研究者や技術者が置かれている環境への支援が十分とは言い難い。研究費の競争的獲得の負担増、長期的な研究の困難さ、若手研究者の不安定な雇用環境など、構造的な課題が長年指摘されてきた。</p> <p>そのような中で、外国人材の受入れを前面に出す政策が先行すると、国内人材の育成・定着が後景に追いやられているとの印象を与えかねない。結果として、我が国自身の研究基盤が弱体化し、外部依存が高まる懸念もある。</p> <p>諸外国を見ると、優秀な外国人材を受け入れつつも、自国人材の育成を最優先に位置付け 国家戦略分野では自国主導体制を確保 する政策が共通して見られる。我が国においても、まずは国内の産業・研究開発基盤を強化し、その上で国際人材を補完的に活用するという整理が望ましいのではないかと。</p> <p>外国人材受入れと国内支援は対立概念ではないが、政策の優先順位と目的が明確であることが、社会的理解と持続可能性の確保に不可欠である。</p>
8	<p><b>【医薬品データ保護制度を趣旨とする明確な法律を日本において整備すべきことについて】</b> 医薬品産業におけるイノベーションは、長期間にわたる研究開発と高い失敗リスクを前提としています。特に新薬の臨床試験データは、特許と並ぶ重要な知的資産であり、その保護は研究開発投資を回収し、次なるイノベーションにつなげるための基盤的制度として国際的に確立されています。</p> <p>しかし、日本においては、医薬品データ保護を直接規定する明確な法律は存在していません。薬機法に基づく再審査制度が結果としてデータ保護と類似の機能を果たしていると説明されることがありますが、再審査制度は本来、市販後の安全性・有効性を確認する規制制度であり、臨床</p>

	<p>試験データを知的成果として保護することを目的とするものではありません。この整理は、制度目的の混同を招いています。</p> <p>この問題意識は、製薬業界のみならず、政府レベルでも共有されつつあります。2025年6月に決定された「知的財産推進計画 2025」では、欧米諸国と異なり日本には医薬品データ保護を直接規定する法律が存在しないことが明示され、次期薬機法改正に向けて、医薬品データ保護制度の法制化の必要性について調査・分析を行うことが求められました。これは、日本政府が初めて、医薬品データ保護の法制化を正面から検討課題として位置づけたものとして、高く評価されるべき動きです。</p> <p>国際的に見れば、TRIPS協定をはじめ、日EU・日英EPA等においても、未公表の臨床試験データの保護は明確に求められています。米国、EU、韓国など主要国では、データ保護制度が独立した法制度として整備されており、特に韓国では、再審査制度を廃止したうえで、新たにデータ保護制度を創設する法改正が行われました。これは、異なる目的を有する制度を峻別し、法体系を合理化した好例といえます。</p> <p>これに対し、日本が依然として再審査制度による代替的運用にとどまっている状況は、グローバルスタンダードからの遅れであるだけでなく、日本市場の予見可能性を低下させ、国内外の研究開発投資を萎縮させかねません。また、国際的な通商交渉や対外評価の場において、日本の知的財産保護水準に対する疑念を招く要因ともなっています。</p> <p>医薬品データ保護制度は、後発医薬品の参入を不当に妨げるものではありません。むしろ、保護期間や対象を法律上明確に定めることにより、先発・後発双方にとってルールの予見可能性を高め、健全な競争環境を整えることができます。結果として、イノベーションの促進と安定的な医薬品供給という二つの政策目標を、より高い次元で両立させることが可能となります。</p> <p>以上を踏まえ、知的財産推進計画 2026においては、医薬品の臨床試験データを保護する制度を、再審査制度とは切り離し、独立した法律上の制度として明確に位置づける方向性を示すこと、が強く求められます。これは、単なる制度の追加ではなく、日本の医薬品政策と知的財産政策を国際水準に整合させ、将来にわたる医療イノベーションを支える基盤を整備するための、極めて重要な施策であると考えます。</p>
9	<p>資料 48 ページに『特許審査プロセスにおける AI 技術の活用』とあるが、もしこの「AI」が「生成 AI」を指しているのであれば、それは論拠として存在しない文献を提示したり画像判別で毒キノコを食用と判断したりという事例でわかるように信用が置けないため、権威が重要になる制度における利用は避けるべきである。そうでないなら、「AI」という単語だけでは何をどう効率化するのか見えないので、一見凄そうな言葉に安易に頼らず具体的に目指しているシステムの概要を提示するべきである。</p>
10	<p><b>【日本のパテントリンケージ制度を法制度として明確化すべきことについて】</b></p> <p>現在、日本のパテントリンケージ制度は、法令に基づく制度として明確に位置付けられておらず、「二課長通知」に基づく行政運用として実施されています。これは、後発医薬品やバイオ後続品の承認可否に実質的な影響を及ぼし、特許権の効力判断を事実上前提とする運用となっています。</p>

近時の裁判例（知的財産高等裁判所令和4年（ネ）第10093号判決）は、こうした承認判断に起因する不利益が、特許侵害訴訟によって直接解消されるものではないことを明確にしました。その結果、パテントリンケージの発動に対する司法的救済の在り方が構造的に不明確であることが浮き彫りとなっています。

しかしながら、仮に行政訴訟等の手段が採られたとしても、医薬品承認の可否を左右する核心である特許発明の技術的範囲への属否について、司法による実体的判断が示されるとは限りません。その結果、後発医薬品メーカーは、パテントリンケージの発動により事実上承認を阻まれているにもかかわらず、その前提となる特許判断について、適切な司法的救済を受けにくい状況に置かれています。

確かに、2025年10月の二課長通知改正により、バイオ後続品が制度対象として明記され、特許情報の提出期限も整理されました。また、同年11月には、特許専門家の意見を聴取する「専門委員制度」が試行的に導入されています。これらの取組は、運用面での改善として一定の評価が可能です。

もっとも、これらはいずれも通知や運用レベルでの対応にとどまっており、パテントリンケージ制度そのものの法的性格や限界を明確にするものではありません。とりわけ、特許権侵害の有無という本来は司法判断に委ねられるべき事項について、行政がどの範囲まで、どのような基準で関与するのかという根本的な問題は、依然として解消されていません。専門委員の意見も、裁判所の判断に代わる法的拘束力を有するものではなく、制度全体の不透明さを十分に払拭するには至っていないのが実情です。

このような状況を踏まえ、知的財産推進計画2026においては、日本のパテントリンケージ制度を単なる行政運用としてではなく、法律上の制度として明確に位置付ける方向性を示すことが強く望まれます。具体的には、制度の目的、行政が関与する範囲、判断の基準、ならびに司法判断との役割分担を明示することにより、先発医薬品メーカー及び後発医薬品メーカーの双方にとって、予見可能性の高い制度的枠組みを構築すべきです。

パテントリンケージは、本来、行政が特許紛争を代替的に解決する仕組みではなく、医薬品承認制度と特許権行使との「接点」を整理するための制度です。その基本構造を法律上明確にすることは、不要な紛争や不信感を抑制し、結果として医薬品分野におけるイノベーションの促進と安定供給の両立に資するものと考えます。

現在のように、通知改正や運用改善を積み重ねるのみでは、制度の限界が将来的に再び顕在化することは避けられません。知的財産推進計画2026において、パテントリンケージ制度の法制化および制度設計の再検討を中長期的課題として明確に位置付けることは、日本の医薬品産業及び知的財産制度全体の信頼性を高める上で、極めて意義深い施策であると考えます。

11	<p><b>【提案2】</b></p> <p>工業所有権の制度の中で、特許が不成立の場合でも特許文献の全文の中に有望な発明が含まれる場合、国側で AI を活用し明細書を作成・修正した後、公開・審査し、開放特許とする制度を新設し、新たな発見が埋もれてしまう前に発掘し、情報を広く共有する。</p>
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】	
(B4) 地域における知財保護	
No.	意見
1	<p>・中小企業の知財登録の出願件数が横ばいである事は新規参入と比較されるべきものだが、企業の成長、賃金水準の引き上げの側面として考えるのであれば、知財登録を実体経済に結びつける活動や設計は行われるべきであり、失われた30年と言われる停滞は、経営層のマインドの問題とも受け止められる。</p> <p>例えばこれが一つの権利により、事業の拡大が停滞しても経営的に困らない、新たな企業成長を求めないモデルがあるならば、是正をする必要があるものと考えられるが、権利を複数持つことでコスト面からの大企業の企業買収が行われ、中小企業であるからこそその経営層の経済的優位性が失われる事自体を避ける行動原理も理解はできるものである。</p> <p>知財の多様性の側面を考えれば、中小企業やスタートアップ企業の存在価値は大きい物であり、適切な保護と、それを容易になしえる大企業を買収する際において、主に経営層の経済的な保護の観点からアプローチする必要性があると思われる。</p> <p>農林水産業に関しては、高齢化の問題、若手の新規参入が少ない分野である事から、記載されている新たな知財の保護・活用の意識が十分に浸透していないことが課題となるのは当然であり、潜在的な市場価値がある事を若手に継承、また開拓をアピールしていく事も課題の一つでは無いかと考えられる。米価格の高騰は消費者の意識の問題であり、何故か生産された物から利益を得る事がいけないことかの様に受け取られる難しい分野である事も含めて、知財としての利益確保と生産物からの利益確保の両立を、個人としての経営戦略の面白さ、生産物が財産への意識の変容からの観点で、嫌いでは無いが「私が作りました」という顔写真を載せるアピールポイントから、知財登録の認証マーク等への変化の浸透によって、消費者マインドを含めた改善、そこからの参入意識の変化が求められる。</p>
2	<p>企業価値担保権について、この1年間、ノウハウをはじめとする活用について全く検討がされていないように思われる。ノウハウについて、具体的にどのように金融機関はその担保的価値を把握し、担保権として反映させるのか、関連する知的財産関係の団体とも協力の上、金融機関にとって使いやすいものを開発するべきではないか。</p>
3	<p>地方等の中小企業が知財を経営資源として認識し、それらを活用して知財で稼ぐことの重要性について触れていますが、現在のように無断学習がまかり通る環境では本来技術やノウハウといった知財を生み出し保有していた中小企業などの権利者が気付かぬうちに生成 AI の無断学習を通じてそれら知財を無断で使用され、場合によっては使った側もその自覚がないなどのトラブルが考えられます。</p> <p>また一度そういった形で生成 AI の利用が広まってしまうと知財を奪われた側の損失を補償することは困難です。そういった不当な不利益を誘発しないためにも、すでに行われている取り組みと並行して無断学習に対する迅速で実効性のある取り締まりをお願いします。</p>

4	<p><b>【提案4】</b> 分譲マンションにおける管理規約を広義の知的財産として捉え、不良な商品（サービス）の供給に関して、法的な措置を執行できる体制を整え、人材が安心・安全に創造的な活動に集中できる環境を整備する。</p> <p>（提案理由） 分譲マンションの入居時にデベロッパーから配布される規約は原始管理規約と呼ばれ、区分所有者全員の合意を得て初めて有効なものとなる。国交省はこの有効な管理規約をマンションにおける最高規範と位置付けており、身近な知的財産となっている。原始管理規約は、一般人が修正するには敷居が高く、修正のないまま受け入れざるを得ない状況にある。原始管理規約は住戸とは別個の商品（サービス）であり、排他的に住戸と抱き合わせで無償で売買する行為は、独占禁止法の不公正な取引方法に該当するものと思われる。また、この商品（サービス品）は、マンション標準管理規約の趣旨を汲んで作成するとされているが、往々にして管理組合（員）が不利益となる条項が含まれるとされており、不良品の供給に対して何ら法的措置が取られていない。</p> <p>創造的な人材がこのようなマンションを購入してしまうと、持ち前の調査力・洞察力により、マンション管理業者グループによる搾取に気づくこととなり、自身の財産の保全のために忙殺されることになる。このようなケースはまだ良いほうで、往々にして管理業者（とそのシンパ）の嫌がらせに心を病み、退場を余儀なくさせられる羽目に陥ることとなる。</p>
5	<p>日本と言う自由文化先進国家において知財保護の重要性は明らかであり、表現の自由を守る為にもその芸術および文化的作品を積極的に保護し、海賊版や無許可のAI学習に利用させるべきではないと考えています。</p>

## 【意見の分野】

## C. 知的財産の活用

No.	意見
1	<p>知的財産の活用を推進しているように見受けられるが、知的財産の活用ができるのは本来、権利者だけのはずである。第三者が活用するには権利者の許諾が必要だが、現在の生成AIではそれが機能しているとは言い難い。研究・開発であれば許諾を取る必要がなかったはずだが現在の生成AIはそのレベルではない。事実上、第三者が権利者に許諾をとることなく知的財産を活用している状況だ。まずは学習に際してそれを拒否できる権利、学習されていた場合に迅速に対応できるようにデータセットの透明化が急務であると考えます。</p>
2	<p>観光と並ぶ国力とも言える知的財産のデータを闇雲に利活用しては、知的財産の持つ本来の価値を毀損するだけかと存じます。我が国はデータ利活用の一環として、知的財産データを用いた国生成成AI用のトレーニングデータ構築を目指していると存じますが、既存の市場バランスを崩壊させる速度で量産される生成物に、データとして使われた知的財産の価値は悉く損なわれてしまうでしょう。市場が生成物で良いと判断すれば、元データの価値は軽んじられるだけです。土地の切り売りのようなもので、最後には財産価値など一円分も残りません。国力維持のためにも、知的財産のデータ利活用は厳に慎むべきです。</p>
3	<p>未管理著作物裁定制度に対してです。著作者の意思が明確でない著作物に対して利用を可能とする制度であると認識しています。</p>

	<p>個人的には違憲であると思います。ただ、連絡が取れない著作者ですから裁判を起こすことも無いでしょうから、現状の制度では修正されることはないでしょう。</p> <p>著作権は財産権の1つであると認識しています。それを限定的とはいえ、無視してしまうのは大きな問題であると思います。</p> <p>「著作者の意思が明確でない」ならば「利用はできない」という基本を守ることこそ、健全かつ持続的な知的財産の活用ができるものだと思います。</p>
4	<p>刑事事件などの社会的に問題のない権利物を、作者に通達がない状態で使用できる権限を付与することは今後あらゆる秘匿されるべき媒体にも波及する可能性があるため政府の管理下であっても許すべきでないと考えます。</p> <p>他者からのアイデアにより権利物を上手く使用することで金銭報酬を得ることができるならばそれは権利者に使用を交渉・推奨することが健全なビジネスの前提であり、政府が管理するとはいえ本人の知らぬところで他人が使用するという状況は一個人の財布の中身を抜き取っているのと同義に感じます。</p>
5	<p>インターネット上の権利者不明の著作物を自由に利用することを国が推奨するシステムは肯定できない。インターネット上には権利者本人が投稿した画像・映像以外にも、第三者が許可なく投稿したものが存在しているのは明らか(無断転載という言葉がSNSで浸透しているのがその証拠)。また、そういった第三者による投稿物が他者に利用されたり、生成AIのデータセットに組み込まれた場合、本来連絡すべき権利者に一切の連絡がされないまま著作権や肖像権が侵害されてしまう恐れがあるのではないかと。</p>
6	<p>未管理著作物裁定制度には問題があります。</p> <p>単に連絡がつかなかっただけで著作物を勝手に使っているとは著作権法の根幹を揺るがすドラスティックで実態にそぐわない悪政だと考えます。</p> <p>中止をお願いします。</p>
7	<p>知的財産の侵害を抑◆するための適切な制度的◆当のあり◆を謳いながら未管理著作物裁定制度という穴だらけの制度を立てていることに強い疑問を感じます。</p> <p>迷惑メール装い連絡して受信拒否された後に連絡送って応答しなかった際とか</p> <p>作品に明記した利用禁止の旨や連絡先を生成AIで取り除く、その上で利用許可等の捏造等の危険性</p> <p>そもそも連絡取れた相手が本当に著作者かどうかの透明性</p> <p>亡くなった著作者は拒否出来ない点等 etc</p> <p>これらの問題点をどう対処するつもりなのでしょう。</p>
8	<p>78P &gt;競争力あるAI研究開発の観点でも、大規模言語モデル(LLM)のみならず、ロボットや自動運転等の稼働データの収集が重要となっており、これらデータ利活用がより進むことにより、AI性能の向上や多様なユースケースが生まれることが期待される。</p> <p>この部分において大規模言語モデルはネット上のクローリングによって構成されている物だと発表されていますが、日本も同じように勝手にクローリングをしてデータを集める事をするという認識でよろしいのでしょうか。</p>

	<p>もしくはちゃんとした提携や契約を持ってデータの収集に当たる仕組みがあるという事でしょうか。データの生まれる部分はいつでも人です。知的財産権を集めるのにしっかりとした同意を得たデータを集める方法を構築するのがいいのではないかと思います。日本の著作権法にはフェアユースに当たる規定はないと出ております。</p>
9	<p>活用だけに気を取られて知的財産や個人情報保護を軽視するのはよくない。</p>
10	<p>本計画では、日本の国際競争力の低下や、諸外国との差を強調する記述が多く見られる。危機意識を共有することは重要であるが、一方で、日本が有している技術力や知的資本を過小評価している印象も否めない。</p> <p>我が国は、基礎研究、製造技術、品質管理、現場力など、依然として世界的に高い評価を受けている分野を多数有している。これらは短期間で代替できるものではなく、長年の蓄積による競争優位である。</p> <p>過度に「遅れている」「弱体化している」といった表現が前面に出ると、国内の研究者・技術者の士気低下 若年層の理工系離れの助長 海外からの買収・技術取得を容易にする といった副作用も考えられる。</p> <p>必要なのは、現状の課題を直視しつつも、日本の強みを正當に評価し、それをどう次世代につなげるかという前向きな発信である。知的財産政策は、危機感の共有だけでなく、国民に対して「守るべき価値」「育てるべき資産」を明確に示す役割も担うべきである。</p>
11	<p>知的財産の活用という時点で保護という観点が皆無ではないかと指摘致します。率直に言って詭弁と欺瞞に満ちていると言う他ありません。そもそも今年の4月より未管理著作物裁定制度という日本国憲法およびベルヌ条約に著しく造反した施策を強行する事から国際的な反逆行為と見做して然るべき事案です。早急に取り下げる事を進言致します。</p>
12	<p>日本は、人口減少や労働力不足、国内投資の停滞といった構造的課題に直面しており、従来の設備投資依存型の成長モデルは転換点を迎えています。今後は、労働力の量や資本投入による成長ではなく、知的価値の創出と社会実装を通じた高付加価値型経済への転換が求められており、AIを中核とする知的財産・無形資産の活用、すなわち「IP トランスフォーメーション」の実現が、日本経済の持続的成長に不可欠であると考えます。知的財産を単なる保護対象としてではなく、社会価値と経済価値を生み出す戦略資産として活用する視点への転換が必要です。</p> <p>第一に、産学連携によるAIの社会実装を一層推進すべきです。</p> <p>AIは、医療、教育、介護、防災、インフラ分野など、幅広い領域における社会課題解決に資する基盤技術であり、基礎研究から実装までを一体で推進するエコシステムの構築が重要です。</p> <p>とりわけ、特定産業に特化したAI開発や、ロボティクスと連動するフィジカルAIの導入支援など、日本の産業特性を踏まえた技術展開を後押しすべ</p>

きです。  
研究成果が論文にとどまることなく、円滑に事業化・社会実装される仕組みを構築することが、国際競争力の確保にも直結します。  
そのため、大学や研究機関の成果が円滑に事業化されるよう、産学間の人材交流の促進、知財管理体制の強化、技術移転機関の機能拡充など、包括的な支援策が求められます。

第二に、スタートアップ支援の強化が必要です。

知的財産は、新興企業にとって最大の競争力であり、特許取得支援やライセンス支援のみならず、経営人材とのマッチング、資金調達支援、海外展開支援を含めた総合的な施策が不可欠です。

とりわけ、創業初期段階における知財戦略構築支援や、特許出願費用の補助、専門家による伴走支援は、事業の成否を左右する重要な要素であり、制度的な後押しが必要です。

技術力を有する企業が、資金不足や経営ノウハウの不足によって市場参入を断念する事態を防ぐため、知財戦略と経営戦略を一体的に支援する枠組みの構築を要望します。

第三に、国際標準戦略の強化が重要です。

AI を含むデジタル技術分野における国際標準の主導権確保は、日本企業の競争力を左右する重要な要素であり、標準化対応で後れを取ることは、技術的優位性を有していても市場における競争力の低下を招きかねません。

特定分野や既存産業の利害に偏ることなく、相互運用性を重視した標準化活動を推進すべきです。

そのため、官民が連携し国際標準化活動への人的・財政的支援を強化するとともに、長期的視点に立った戦略的関与が必要です。

オープンで包摂的な国際標準戦略は、市場の拡大と技術革新の双方に資するものです。

第四に、データ流通・利活用環境の整備については、透明性の確保と営業秘密の保護の両立が不可欠です。

データはAI の高度化に不可欠な基盤資源であり、円滑な流通なくしてイノベーションは期待できません。

一方で、過度な情報開示義務や画一的なルールは、企業の競争力を損なうおそれがあるため、柔軟で実効性のある制度設計が求められます。

契約ルールの明確化やガイドライン整備、データ共有に関する信頼性確保の枠組み構築などを通じて、安全かつ円滑なデータ流通環境の整備を進めるべきです。

第五に、人材育成の強化、とりわけ教育人材の育成・確保を最優先事項として位置付けるべきです。

AI 活用能力を有する人材の育成と同時に、AI 開発分野の指導者層の不足は深刻であり、教育の質の低下や地域格差の拡大を招く要因となりかねません。

学習環境の整備だけでなく、「教えられる人材」の育成と確保を政策の柱として明確に位置付け、産業界・研究機関・教育現場を横断した人材循環の

	<p>仕組みを構築することが必要です。</p> <p>また、教育人材の待遇改善や評価制度の整備を通じて、教育に携わることが正当に評価される制度改革を進めるべきです。</p> <p>さらに、AI は工学分野のみで完結する技術ではなく、倫理、法制度、経済、社会学、人文科学など多様な分野の知見と結びつくことで社会的価値を發揮します。</p> <p>したがって、単一分野に偏らない学際的かつ包括的に学べる教育機会の拡充が不可欠であり、分野横断型カリキュラムの整備、複数専攻の促進、社会人の学び直し支援に加え、就労移行支援制度等の既存制度の積極的活用を含めた多様な人材の学習機会の柔軟化など、総合的な施策の推進が求められます。</p> <p>第六に、AI に対する排他的・感情的な価値観の是正が必要です。</p> <p>AI は、業務効率化のみならず、障害者や高齢者の生活支援、医療補助、就労支援等に資する社会基盤技術であり、その活用は社会的包摂の実現に直結します。</p> <p>にもかかわらず、法的根拠が不明確なまま AI の利用や学習行為を否定する動きは、結果として支援を必要とする人々の利活用機会を奪うおそれがあります。</p> <p>現行法上、AI の学習行為は原則として権利侵害に該当しないと整理されていることも踏まえ、技術そのものを排除するのではなく、適切な利活用を前提とした制度設計を行うことが重要です。</p> <p>また、「人間中心の AI 社会原則」に基づき、AI による差別や偏見のリスク低減を図るとともに、特定の技術や産業に対する排他的な姿勢を是正し、多様な人材が自由に AI の恩恵を享受できる社会環境の構築が必要です。</p> <p>技術を排除するのではなく、社会全体で「どのように活用するか」を育てる視点に立った政策運営が求められます。</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】	
(C1) 産学連携による社会実装の推進	
No.	意見
1	<p>・大学知財の運用としては、就職先の固定という観点では勧める事は中々懸念事項になると思われるが、同大学であっても個々の大学研究室に対しての個別の企業連携を図ることで、在学就職を実現し実務的な育成、企業への在学中の知財契約がなされる事を推奨すべき状況である物と考えられる。</p> <p>例えば防衛大学校の様な学生手当を前例とし、借金としての奨学金から企業の所属としての学費の補填、アルバイトをしなくても在学、研究に支障をきたさない新たな学業モデルへの変化が、これからの少子化問題、専門性を持った課程博士の人材育成への構成要素となる事を、公平性を維持する在学就職の待遇面を含めた制度設計からの調整を期待する。また、新聞奨学金のような新規開拓営業までも含まれる、学業、研究を疎かにしてしまうような制度設計は避けるべきである。</p>

【意見の分野】	
(C2) スタートアップ支援	
No.	意見
1	<p>公金を利用したスタートアップ支援に反対いたします。</p> <p>既存の企業に十分な資金が行き渡れば、スタートアップ企業を介さなくとも知的財産を有効に活用可能です。</p> <p>むしろ、知的財産に対して思い入れも知識もないスタートアップ企業を囁ませることは、既存企業にとってリスクでしかないと考えられます。</p> <p>昨今の、「公金チューチュー」と呼ばれる NPO、NGO を利用した実態のない・効果測定もまともに行われない団体が大きな金額の公金を受け取る事例を見る限り、スタートアップ企業に既存企業の知的財産を握らせて【いつでも無茶苦茶に出来る】という状況を作りつつ、スタートアップ支援(という名目)で公金を国から搾取する、新たなスキームになりかねないと考えています。</p> <p>「お金が無い」と言いつつ「増税」をしたり、本当に必要なところ(インフラなど)にお金を流さずに、効果測定もままならない意味不明なところに歳出を増やしまくっている政府の動きを見る限り、「支援」という言葉に全く信用が持てません。</p> <p>スタートアップ支援などと、新たなスキームになりかねないものに公金を流さず、減税をして、国内のあらゆる業種の税負担を軽くする方針の方が、より健全に企業が成長すると思います。</p>
2	<p>AI スタートアップの [ ] が記憶に新しい</p> <p>スタートアップやベンチャー企業を支援する目的は将来の大企業を育てることであり、支援することを目的とすることは許されない</p> <p>上場倒産のようなケースが増えると市場の信頼も揺らぐため、厳しい審査を求める</p> <p>支援をする側と支援される側に、同じ人物や近い人物がいるようなケースがあることから、利益相反について厳しい審査を求める</p>
3	<p>AI 企業ではなく、クリエイターを支援してください</p> <p>[ ] ばかりの AI 企業に税金を使うのは無駄ではないですか？</p>
4	<p>・スタートアップの必要性は、記載の通り出口戦略の多様性を持つことが重要となり、これが既存の経済的な停滞を産む進歩の無い固定産業化を防ぐ鍵となる事からも、例えばコンサル業においては個々の企業のアイデア出しでは無く、企業と企業の繋ぎについての税制面等の優遇措置を与える事により、コンサル業自体の運用を国として生産性を更に高める施策が必要であると思われる。</p> <p>知財戦略においては、生成 AI による公務員の削減を行う課程において各市町村役場に出先機関を設ける事により、知的財産権を主とする法学の分野の人材を就職面においての見込みからの拡充を含める事で、その中から就職において一定数現れる公務員とならない選択をとる人材を作る事で、一般企業に就職する潜在的な知財を取り扱う人材補填を無意識下で執り行う在り方も考えられる手であるが、公務員採用の兼ね合いは、国家が決めることであるものである事から、特に実現性は難しいと考えられるが、一つの意見として提案させて頂くものである。</p>
【意見の分野】	
(C3) 新たな国際標準戦略	

No.	意見
1	<p>国際標準戦略によって表現の自由が守られるのか心配しています。</p> <p>例えば、国によって認められている表現と認められていない表現があり、今までのような創作活動に影響が出るのではないかと考えています。今ある知的財産は日本国の自由な表現活動のもとでできたものです。なので、これからも表現の自由のもとに安心して創作活動ができる環境を維持していくよう強く願います。</p>
2	<p>生成 AI の急速な普及により、著作権侵害および人格権侵害が常態化している。漫画、アニメ、イラスト、演出、作風など、クリエイターが長年積み重ねてきた表現が、本人の同意なく学習データとして利用され、模倣・生成されている現状は明らかに異常である。</p> <p>政府は「クリエイターに力を入れる」「創作立国」を掲げているが、その一方で、クリエイターの権利を侵害する生成 AI を事実上放置している現状には大きな矛盾がある。</p> <p>クリエイターを保護すると言いながら、創作の成果を無断で吸い上げる仕組みを許容することは、支援ではなく搾取である。</p> <p>生成 AI は、学習データがなければ何も生成できない。</p> <p>既存の創作物、人の表現、人格的創造性を基盤として初めて成立する技術であり、それ自体が自律的に創作しているわけではない。</p> <p>にもかかわらず、AI を「クリエイティブ」と位置づけ、元となるクリエイターの権利を軽視することは、創作の本質を歪める行為である。</p> <p>クリエイティブとは、人が考え、悩み、時間と人生を費やして生み出すものであり、無断で収集されたデータの組み合わせではない。</p> <p>この前提を無視した AI 推進は、創作者の尊厳を否定し、日本が世界に誇る漫画・アニメ文化の基盤を破壊する。</p> <p>AI 技術の活用は、クリエイターの明確な同意と権利保護を前提としなければ成立しない。</p> <p>「知的財産推進計画 2026」においては、生成 AI を無条件に推進するのではなく、学習データの適法性と透明性、クリエイターの拒否権を法的に担保する AI 法制の整備を強く求める。</p>
3	<p>SEP・国際標準・市場形成を巡る出口戦略の欠如について</p> <p>私は、2000 年代初頭の「知的財産立国」政策の開始当初から 20 年以上にわたり、国内外企業および学術の異なる立場で、知的財産、とりわけ SEP（標準必須特許）を巡る実務と政策動向に向き合ってきた。その過程で、我が国が国際標準と知的財産を巡る競争において、戦略的に重要な判断を誤り続けてきた現実を現場で見してきた者として、本意見を述べる。</p> <p>知的財産推進計画 2026 は、国際標準や標準化人材育成といった「入り口」に重点が置かれている一方、標準化活動の成果として生み出される知的財産、特に SEP が有する「戦略ツールとしての価値」に正面から向き合う姿勢が十分に示されていない。</p>

	<p>国際標準を巡る競争の本質は、技術仕様の策定ではなく、標準化の結果として形成される SEP をいかに活用し、市場構造や競争ルールを主導するかという国家間の戦略的競争にある。中国、欧州、米国、英国の政策当局はいずれもこの点を明確に認識し、国際標準と SEP を産業政策、競争政策、司法政策と結び付けた出口戦略を構築している。</p> <p>中国政府は SEP を国家戦略資源として位置づけ、標準政策や競争法政策と連動させて市場形成の主導権確立を図っている。欧州は欧州統一特許裁判所 (UPC) を制度的中核とし、SEP 紛争を通じて市場秩序に影響を及ぼす戦略を進めている。米国においても、USPTO は SEP を国家戦略上の重要テーマとして位置づけ、6G を見据えた国際標準競争への危機感を強めている。</p> <p>これに対し我が国の政策は、「標準化の成果をいかに使うか」という視点が弱い。標準化活動の真の価値は、その成果である知的財産、特に SEP を競争戦略のツールとして活用できるか否かにある。</p> <p>知的財産推進計画 2026 においては、国際標準と SEP を市場形成を左右する「戦略ツール」として明確に位置づけ、標準策定から市場主導までを一体で捉えた出口戦略と、それを実現できる実務的・戦略的人材育成を中核施策として盛り込むことを強く求める。これにより、「技術で勝ち、標準に貢献し、事業で負ける」構造を一つでも是正することを切に期待する。</p>
4	<p>現在、生成 AI を用いて実在の人物の写真を猥褻な画像への編集および、有名人を使用した詐欺動画等の「ディープフェイク」が盛んに生産されております。</p> <p>諸外国は既にこれらに対する対策で罰則を設けております。</p> <p>日本がこのまま規制をしなければ、法が無いことを理由に海外からの攻撃を受ける可能性があります。</p> <p>正しく罰則を設けて許可制である「オプトイン」仕様で志願者達を募り、国生成成 AI の作成に成功すればそれは日本独自の文化故に作られた唯一無二な物になります。</p> <p>海外製の生成 AI につきましてはデータセットの内容が公開されていないため、違法性の高い画像が多く使われてないかと疑いの目を向けられております。</p> <p>どうかこれ以上日本が独自に育てた文化を海外に奪われないためにも、法整備をまず海外と同じ基準にまで規制をお願いいたします。</p>
5	<p>生成 AI を使うにあたり、免許制度を始めてほしい</p> <p>上記にまつわる犯罪が発生した際の早期発見に繋がる</p> <p>(なお法を犯した際は免許剥奪及び金輪際使用禁止)</p>
6	<p>各国では AI 生成物による被害が相次いでいる以上、知的財産を多数保有する我が国は率先して生成 AI を規制する国際条約制定・批准の旗振り役として動くべきではと具申いたします。</p> <p>特に EU では生成 AI に対する規制法案を発行していますし我が国も追従するべきではないでしょうか。</p>

	<p>水と電力、その他レアアースを莫大に消費しながら行われるのは重大な人権・知的財産の侵害である以上、ソフトローによる規制は限界を迎えていると考えます。</p>
7	<p>2025年度における総括として、日本のAI関連の法律や様々な基準は、EU AI actに収まるようなイメージで進める。であると了解しています。日本主導で「標準」を決めるつもりは殆ど無い、といった結論に落ち着いたと解釈してよろしいのでしょうか。</p> <p>日本は、世界でも稀に見る「著作物をはじめとする知的財産大国」であります。これは、国ではなく、各界の事業者が、また個人のクリエイター、技術者、文化の継承者が、脈々と繋ぎ、育ててきたものです。</p> <p>その恩恵を受けようと言うのに他国に標準の主導権を渡す、自国の知的財産を積極的に守らない、というのはどのような見でしょうか。</p> <p>特に、データ開示や、AI製の製品への表示の義務、学習拒否などについて、強く日本主導でやっていくということに対する検討をお願いいたします。</p>
8	<p>ISO/IEC 42001:2023が日本の主導で制定されたが、十分に活用されているとは言い難い</p> <p>資本金の額や年間売り上げ等で企業規模を定め、大企業の取得を努力義務とするべき、将来的にはAI開発を業務とする企業全てが取得を前提とするべきである</p>
9	<p>国際標準化については大いに進めてもらいたい。特に生成AIの規制については海外レベルに合わせるべきだ。生成AIのためのデータセンターの建設で我が国の自然環境をいたずらに破壊し、プライバシー保護法の緩和や未管理著作物など、国民の情報や個人・企業の財産を国家の資源として消費するようなやり方は到底看過できない。</p>
10	<p>AI×コンテンツ分野における国際ルール形成で、日本が主導権を取るべき</p> <p>1. 問題意識（国際環境の変化）</p> <p>生成AIの普及により、創作、表現、コンテンツ流通の在り方は急速に変化している。一方で、AIと創作活動の関係を巡る国際的なルールや標準は、いまだ未成熟な段階にある。</p> <p>現状では、</p> <p>著作権との関係</p> <p>学習・生成・流通における責任の所在</p> <p>権利侵害の判断基準</p> <p>などについて、国や地域ごとに考え方が分かれており、統一的な国際標準は確立されていない。</p> <p>この空白状態は、今後の国際ルール形成において、どの国が主導権を握るかで将来の市場構造が決まる局面であることを意味している。</p> <p>2. 日本が持つ優位性と、活かしきれていない現実</p>

日本は、アニメ、マンガ、ゲームなどの分野において、世界的に評価されるコンテンツを継続的に生み出してきた。また、プロからアマチュアまで幅広い層のクリエイターが存在し、創作文化の厚みという点で他国にはない強みを有している。

しかし、その一方で国内では、

AI を巡る感情的な対立

SNS 上での炎上誘導

事実関係よりも印象論が優先される議論

が先行し、創作と AI の関係について知的基盤の整理が十分に進んでいない状況が見られる。

このまま国内で議論が停滞すれば、日本は自らルールを設計する側ではなく、欧米や中国が策定した国際標準を受け入れる側に回ることになりかねない。

### 3. 国際標準を「規制」ではなく「設計」として捉える視点

国際標準は、単なる技術仕様や規制の集合ではない。どのような価値観を前提に市場を形成するかを決める「設計図」である。

AI×コンテンツ分野においても、

創作の自由

権利者の正当な利益

利用者の予見可能性

をどのように両立させるかが、標準の中身として問われている。

日本は、これまでのコンテンツ産業の経験を活かし、「全面規制」でも「無制限な自由」でもない第三の選択肢を国際標準として提示できる立場にある。

### 4. 具体的に取り組むべき国際標準の方向性

以下のような観点で、国際標準戦略を進めることを提案する。

(1) 創作×AI のガイドラインの国際共有

AI 活用を前提とした創作プロセスの整理

権利侵害リスクを低減する実務的指針

	<p>クリエイターと事業者双方が判断しやすい基準</p> <p>(2) 権利侵害判断の透明化 どの行為が侵害に該当するのかを明確化 技術ではなく行為ベースでの判断原則 国際的に通用する共通フレームの構築</p> <p>(3) 「安全と自由の両立」を標準に組み込む 被害者保護を確保しつつ、創作の萎縮を防ぐ 過度な規制による人材流出や市場縮小を回避 実装可能性を重視した標準設計</p> <p>5. 知的財産推進計画 2026 への位置づけ 知的財産推進計画 2026 においては、国際標準戦略の一環として、 AI×コンテンツ分野を重点領域として明示すること 日本が「ルールを作る側」に立つ意思を明確にすること 国内議論の整理と国際発信を連動させること を盛り込むべきである。</p> <p>これにより、日本はコンテンツ大国としての経験を活かし、AI 時代の国際ルール形成において、建設的かつ実効的な主導権を発揮できると考 える。</p>
11	<p>現在、海外では生成 AI への規制法として「生成 AI 製であるかどうか」を明示させるというのが最低ラインである場合が多くなっています。</p> <p>おそらく安全保障と社会秩序の維持の為だと考えられます。</p> <p>先日中国による自衛隊機へのレーダー照射という事案がありましたが、あぁいった国際的な摩擦が生じた際、「生成 AI 製であるかどうかを明示 させる法律」がないことは、国際的に不利に働くでしょう。</p> <p>相手国と主張が食い違った際、「日本には生成 AI 製かどうかを明示させる法律がないから、言論や証拠記録を信頼できない」という論法を許し てしまう為です。</p>

	<p>ビジネス上でも、「生成 AI 製であったらトラブルが生じ、損害を被る」として日本企業との取引にリスクを感じ、チャンスを失う場合が出てくるかもしれません。</p> <p>これは国同士の規模でなくとも、たとえば民事や刑事の裁判でも混乱を来す問題です。</p> <p>被害者が必死で確保した「犯罪被害の証拠」が一瞬にして「生成 AI 製が疑われる為、証拠不十分」となったり。逆に「犯罪の証拠」として生成 AI 製の映像や画像を広められ、実績が無為になり、職を失い、人間関係が壊されてしまうかもしれません。</p> <p>真面目に暮らしてきた人間は捏造や詐欺被害に怯え、刺激的な映像を捏造してトラフィックを稼ぐ愉快犯が増えていく。これを放置すれば、秩序を失った状態となり、社会が維持できなくなる可能性があります。</p> <p>日本国民の倫理観に過度な期待を寄せていらっしゃるかもしれませんが、現実に「他人のディープフェイクを作って発信する」とか「熊の画像を生成して社会的混乱を起こす」など、被害はどんどん増えてきています。</p> <p>悪意ある国、人間にそのような隙を与えない為にも「生成 AI 製の明示」や「生成 AI 不使用を偽ることの禁止」など、罰則つきで法整備を急いでいただきたいと存じます。</p>
12	<p>『更なる求心力を発揮』という単語があるが、『更なる』以前に現在十分な存在感を世界に示しているのだろうか。国際標準戦略に限らず、昨今の日本は多くの分野で地位が低下している（それは資料にも書かれている）にもかかわらず、過去の栄光あるいは根拠薄弱な夢にしがみついていると感じることが多い。</p> <p>かつてとある国は、戦争中劣勢にも関わらずそれを隠しつづけたことで歴史的な大敗を喫したという。前向きなのはいいことだが、それによって現実と謙虚に向き合い反省することができなくなっていないか見直してほしい。</p>
13	<p>・国際基準に関しては、地政学、宗教観から生まれる価値観の相違が法に現れるものである事から、日本は日本の基準を保ちながら進める必要がある。他国から見た場合に日本が多様性の一部である事も念頭に置かなければならず、国家としてのアイデンティティを保つ事も忘れてはならない。最近の傾向として過度な反グローバリズムの思想がおこる理由としては、価値観の異なる多様性の押し付けを無理に推進していないか、そういった観点からも各国の背景を考慮したアプローチする事が国際標準化に必要であり、強化と軟化の柔軟な対応が求められる。</p> <p>これが国際基準化がゴールではなくあくまで問題解決や市場創出のためのツールとしての認識であると考えられる。</p> <p>例えば生成 AI 浸透への嫌悪とされる部分では、本来の保守的な日本の国民性は他者の権利を侵害する事、他人が嫌がる事はしないという価値観の現れであり、やはり信頼できる AI の為の透明性の確保は、知的財産の保護の面からも重要であり、米国の様な価値観とはかけ離れていることを考慮した制度設計が求められる点から、今回知的財産戦略本部でパブリックコメントで募集しているプリンシプル・コード（仮称）に記載されている、透明性を確保した物に補助金等の支援は正当性があるものと考えられる。どちらかと言えば EU の AI 法に寄せるのは日本の価値観の観点からも、正し</p>

	<p>い取り組みであると言えるのではないかとと思われる。</p> <p>こうした日本の独自の感性、文化的背景を維持しながらも国際基準を進めていく事が重要であり、例えばコンテンツの意見交換の際の庵野氏の発言の通り、西洋に私達が合わせるのではなく、西洋が私達に合わせて適用させるべき。との発言は、芯を捉えた今現在の成長産業のもっともな意見であり、著しい成長産業の所以でもあると考えられる。よってニューラルネットワークを利用した開発であっても、機械学習元の権利の侵害や希薄化に直接関与しない透明性を持たない生成AIではなく、AIによる現実世界での物理的アシストを全面に押し出すフィジカルAI等を全力で進める政策が、日本でしかできない、日本のAIの開発に優しい国際基準に即した開発でありながら、本来の知的財産市場と競合する事も少なく、国内個別の知的財産とされるデータの利活用面が日本でのみ行われる合意形成や、他国との権利侵害による国際基準に資する、揉め事も少ない国内イノベーション促進に適したものであると賛同できる政策提言がなされたと考えられる。</p> <p>このような他国が掲げる国際基準を進めながらも、日本に価値観に即した仕組み、日本の財産を守りながら他国の価値観を尊重した、日本を中心として優位性を確保しながら作り上げる国際基準を作る取り組みが、今後も他分野を含めて推進されて行く事が望まれる。</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 【意見の分野】

## (C4) データ流通・利活用環境の整備

No.	意見
1	<p>日本はAIについて、モデル、計算資源、データのいずれも出遅れているが、知的財産制度を工夫すれば、少なくともデータの整備については、世界最先端となりうる。AI学習用データを一般から集める制度を創設すべきである。</p>
2	<p>データ利活用の関係では、「プラットフォームにおけるデータ取扱いルールの実装ガイドランス ver1.0」の利用を促進する。」など、その前提となるガイドラインが多く出されているが、それが活用されているとはいえない。またこうしたガイドラインが輻輳し、事業者としても使いづらい。欧州ではデジタルオムニバス法案にみられるように、法制度の簡素化の動きが始まっている。必要なことは、これまでのガイドラインの有効性を検証して、不要なものは明示的に不要とすることである。そのため、規制の簡素化をテーマに各省、工夫するようにしてほしい（通称「プリンシプル・コード（仮称）」の要否も含む。）。</p>
3	<p>・データ流通・利活用については、個人情報保護法の部分に関しては欧州のGDPRよりも緩い部分があるが、他に提供する場合については個人が特定できない範囲の流通が望ましい。AIのイノベーションの為とはいえ、そのまま流通する形になれば、それを取得した人間が身近な存在であった場合に、必要以上の生活地域で秘匿された情報を与える結果になり、不利益を与えるケースが考えられる。その面でデータの提供はその当該AIで使用するべき部分の提供に留めなくてはならない。個人情報を取り扱う上での提供を想定する者は、細かく個別にわたるデータ提供の準備を行う事を義務とするべきである。</p> <p>また、データになり得る物は米国テック企業もインターネット上にあるもの以上のデータを持ち得ない為、それに該当しない物は今後財産的な価値が高まる事が予想され、著作権法第30条の4のように著作物の本来の享受利用などで禁止されている行為や企業が持つ独自のデータの販売、利用契約が結ばれる形に移行していくものと考えられる。</p>

【個人からの意見】

	<p>その状況を推測した時に、今現在の保護の面が弱い状況はデータを保持する当事者、販売による利益での国の経済の底上げの観点での損失が続いている状況に、AIの推進一辺倒から一旦落ち着いて、特に対外的なデータ利用の保護の面を強化するべきである。</p> <p>これからの時代はデータこそ国の最大の財産になり得る物という事を忘れてはならない。</p>
4	<p>現在の生成AIのデータセットには児童ポルノが入っていることはほぼ間違いがない。もしそうでないなら、原理上、児童ポルノまがいの画像を生成して問題になることが無いはずである。これを活用しようとしたらデータセットを一から作り直すか、つい20-30年ほど前の日本のように「児童ポルノの所持は無罪」に戻す法整備が必要。そうでないと、児童ポルノ所持は非親告罪のため、各企業とも、データセット内に潜む児童ポルノにより告発をうける可能性が常につきまとう問題がある。また、児童ポルノだけデータセットから選択して削除できるならば、当然のように権利者のデータセットからの削除要求にも対応できるはずである。</p>
5	<p>基本日本の著作物は日本国内のAI産業の利用に限るべきであると考えます。</p> <p>国内産業のデータプールを海外企業が利用する場合にはそれなりの使用料を取るようにし、日本全体で産業を守っていくべきです。またデータ流出等を防ぐセキュリティへの投資もしっかりおこなって欲しいです。</p>
6	<p>文章、画像、音声、その他データは個人のものであり、大切なものです。国が、他人が勝手に合成に使って良い道理はありません。活用ありきで考えないでください。拒否権が必要です。きちんと用途を説明した上で許可を取ったデータだけを使ってください。</p>
7	<p>(C4)生成AIに関する危険性を社会人に対して教育する場所がないので、生成AIは業務上でも多様な使われ方をしていて個人情報流出し放題だろう。企業の意思決定者や一般従業員にリテラシーを身につける機会を与えた方が良い。</p>
8	<p>個人情報の管理や流出、悪用の恐れがあるので政府で管理することは反対です。地方自治体の公務員に外国人が雇用され、悪用されていますが放置し雇用を推進しているので政府に信用はありません。私はe-TAXを利用していますが、アクセスしてすぐ、詐欺電話がかかってくる。リアルタイムで情報が漏れています。国税庁へ通報しましたが返事なし。マイナンバーの管理も多方面への利用も正確に運用できていませんし、偽造カードを取り締まりもできてません。新しく考えたものが何一つまともに運用も管理できていないので反対です。無駄な税金横流し団体ができるだけです。</p>
9	<p>【提案2】</p> <p>工業所有権の制度の中で、特許が不成立の場合でも特許文献の全文の中に有望な発明が含まれる場合、国側でAIを活用し明細書を作成・修正した後、公開・審査し、開放特許とする制度を新設し、新たな発見が埋もれてしまう前に発掘し、情報を広く共有する。</p>

【意見の分野】

E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ

No.	意見
1	<p>【「知的財産推進計画 2025」105 ページから「コンテンツ産業を支える人材強化」に関する意見】</p> <p>●日本の漫画、アニメ、ゲーム等によるイメージ向上、日本への旅行や日本製品購入への連携との事だが、コンテンツにお金を落とす層（特に</p>

<p>海外) は現状の生成 AI ( ██████████ 等) を蛇蝎の如く嫌っておりボイコットや不買運動なども多く起こっている中、日本はその生成 AI をコンテンツ産業 (漫画、アニメ、ゲーム等) に取り入れようとしている。これはファン離れを起こす行為であり、せつかくブランド価値の高い日本のコンテンツの価値を下げる。現状のブランド価値は人気クリエイター(人)が生み出しておりファンはそこにお金を落としたいと思っている。(いわゆる「推しに貢ぎたい」という感情)</p> <p>●生成 AI で作業負担は減らない。現場で実際に作業している自分からするとクオリティーも低く、修正に非常にも手間がかかり作業負担が多いが、クライアントなど報酬を払う側は「0から作るのではなくほぼ出来上がってるものの修正」として単価を下げてくる。手間は従来より掛かるのに儲けは断然少ないという状況。なのに日本政府や企業は「生成 AI を使う」という事だけが目的となって、本来なすべき「効率や生産性を上げ実際の作業者の賃金を上げる」事が二の次になっている。</p> <p>スポーツなどとは違い年齢が高くても続けていける仕事なので人材となる層は広く、人が足りなくなる事はないはずだが労働に対する賃金が見合わないためその業界から離れる人は多く、自分もそのような人を多く見てきた。</p> <p>●また、現在の生成 AI のトレーニングデータが web 上のあらゆるデータを無断で使用しており、生成された画像や映像が既存の創作物をそのまま出しているのではないか、という懸念があるため生成物が諸権利に触れていないか調べるだけでも時間が多くとられ、これも作業者を疲弊させる 1 つとなっている。</p> <p>●どうしても生成 AI を普及させたいのなら完全オプトイン式の許可が取れたトレーニングデータのみで構成された生成 AI を国産で作るべき。未管理著作物裁定制度を利用してアーカイブを作りそれをトレーニングデータにしようとしているようだが、あれは連絡が取れなければ国が (本人の意思を無視して) 使用許可を出せるようなので完全に許可を取れたオプトイン式とは言えないため結局確認作業が必になる。</p>
<p>2</p> <p>クールジャパンを活かすためにも、どうか、各人/法人の人権、権利、著作権、知的財産を、すべての濫用 (生成 AI 含む) から保護できるように早急に法整備をお願いします。</p> <p>■「未管理著作物裁定制」は撤廃してください。(字面に起こすと、本当にこんなことをしようとしているのか? と信じられませんが) つまりは「個人に連絡がつかないなら著作物を勝手につかっていい」という制度と理解しております。それならば、邪魔な個人を消せば良いと考え出す人は必ず出ます。この案は性善説に基づきすぎです。穴だらけで恐ろしいので、批判的な視点でどうか見直してください。個人の負担をこれ以上増やさないでください。健全な文化の発展の足枷でしかありません。</p> <p>■文化的発展のための生成 AI との向き合い方 現状のままでは、国の後ろ盾 (法整備や打ち出している方針) が追いついていないため、国家財産でもある資産ないし知的財産 (イラスト、音楽、漫画など全ての創作物を含む) を根こそぎ無料で海外流出させ続けています。</p>



	<p>っても、アーカイブは民間に任されており、資料は容易に散逸する状況にある。戦後に花開いた日本のミステリ、SF 作家は鬼籍に入りつつあり、アーカイビングは急務である。世界から注目を集める二次創作文化の中心、コミックマーケットの母体は SF 大会だが、そのファン活動の第一人者で、SF 評論家・研究者であった■■■■の蔵書も、現状では私立大学に管理が任されており、満足なアーカイビングが行えない状況にある。</p> <p>日本の作家に関するコンテンツのアーカイビングは、研究技術的にも切り札である。今後 AI 開発において、データこそが力になる時代に、先行作家にまつわる眠った記録は大きな強みであり、他国が簡単に得られない資産でもある。アーカイビングでは、単に作品だけでなく、作者の書簡などを丁寧に拾い上げる必要がある。その点でも、専門家が大きく関わるべきである。こうしたデータ化の予算は、現在の AI 開発に当てべき予算と比較すると、僅かであり、それに対して得られる対価は大きい。また、単純に経済的な利益だけではなく、日本の文化の歩みを構成に対して残すことは、未来の世代を育てる上で、国として手掛けるべき重要な事業である。</p>
4	<p>料理、食文化などやファッションではドラマ、マンガ、アニメ、ゲーム、特撮、小説などの影響を受けてというのも多い、うまく相互に活用してほしい</p> <p>またそれらのコンテンツを活かした住居やホテル、レストランなどもより出てきてほしい</p>
5	<p>クールジャパン戦略について、電通などが主導するサブカルチャー新興にばかり予算が動いているように見える。実際にクールジャパンの申請は電通が窓口となっており、いち広告代理店のさじ加減でクールジャパン戦略が操作されているような印象を受ける。これでは今後クールジャパン戦略を担うクリエイターは生成 AI 等によって育たなくなり、せつかくの日本の文化の衰退を招くだろう。今一度、広告戦略などではなく、クリエイターの育成や権利の保護、歴史的作品やその制作に携わった著名人のデータのアーカイブ化や、アニメーション原画の公的な保存、など、クリエイターに直接影響のある戦略に力をいれてみてはいかがだろうか</p>
6	<p>国内外問わず「生成 AI での無断学習」を防げておらず、その状況でコンテンツを売り出しても、「新たな学習素材」にされるだけでなく、それを利用した生成 AI コンテンツの氾濫に圧され、国内コンテンツクリエイターは疲弊し、数を減らしていくでしょう。コンテンツもクリエイターも「無限資源」ではありません。コンテンツ保護、クリエイター保護（制作環境の健全化含む）、権利物保護を第一に考えた「クールジャパン」の推進を考えていただきたいです。</p>
7	<p>日本のエンタメ分野においては、技術向上意欲のある個人クリエイターが育成前から既に多数存在します。</p> <p>それでも人材不足であるのは、例えばアニメ業界の場合「アニメの制作企画」自体が無闇に乱立していることが 1つの原因です。これは人材を疲弊させる業界の課題点でしょう。</p> <p>普通の産業であれば「作れば作るほど儲かる」というロジックはある程度当てはまるでしょうが、エンタメ産業は「新規性」「話題性」「市場の希釈化」という因子を慎重に気にしなければ「増やす」は時に逆効果になります。</p>

例えば最近登場した「ウェブトゥーン」と呼ばれる縦読み漫画ですが、プラットフォーム内で「同じ設定、同じ作風、同じ展開」の作品が短期間に大量に生み出された為に読者が「いつも同じだ」新規性を感じなくなりユーザー増加率や課金意欲が日に日に低迷するという事態に陥っています。ウェブトゥーンプラットフォームとして市場が「同じように見える作品」で希釈されたことで、「面白い作品に出会える場所」ではなくなり、ユーザーに選ばれなくなり、話題性を作るだけの規模を獲得できず衰退したのです。

つまり、「日本アニメ」も、視聴者「面白いものに出会える」という期待を抱けなくなった場合、ウェブトゥーンと同じように市場規模は衰退します。

これまで「アニメは儲かる」という対外的なイメージから安易に「アニメ企画」が乱立されて来ましたが、ごく最近になり少しずつ「企画の質」が意識されるようになりました。

アニメが成功するには、

- ・原作の人気やクオリティ
- ・プロモーション戦略の巧みさ
- ・放送、配信時期の視聴者の奪い合い
- ・制作スタッフ(監督・スタジオ・声優)の実績と信頼性
- ・「アニメ全体」に期待する視聴者層の醸成

など、複数の因子が関係している為です。

単に数を増やすのは返って「衰退」を招くと、現場に近いプロほど認識しています。作品数をどれだけ増やしても、視聴者の可処分時間は増えないので、工夫しなければ「視聴者の奪い合い」にすら参加できない過剰生産物が積み重なるだけです。

アニメ産業の隆盛に大事なものは「数」ではなく「対価上昇」です。

プラットフォームとの契約金を制作スタッフの報酬や福利厚生に反映する仕組みを整えば、「売れる作品を適切な量と質で制作できる優秀な人材」はおのずと集まります。それも即戦力が。

近年などでは、インボイスの影響もあり、経済的な逼迫から泣く泣く業界を離れ他企業に雇用されたクリエイターが相当数いる為です。

アニメ制作は重労働ですが、別に新たに技術開発を待たなくても単に「交代で業務に当たれる人材的余裕」があれば環境は改善します。必要な人材は「適切な報酬と改善された労働環境」をアピールすれば必ず集まる筈です。

「対価上昇」に必要な額面は配信プラットフォームとの契約料などを高くすることで賄えるかと存じます。これについては、なるべく有利な契

約を結べるような法的整備、法務サポートを各制作スタジオに提供するような補助を願います。彼らは作品作りは得意ですが、商売や契約が苦手なことは多いので。

補助金は不正の温床になるのであまり考えなくても良いと思います。

あくまでも、正当な対価が保証できるような契約の補助を。

よりスピーディーに、エンタメ業界、アニメ業界の後押ししたいのであれば、今すぐインボイスの廃止を望みます。

インボイスの廃止だけでも、「インボイスによって業界を離れた人材」は戻ってきやすくなります。

ですが、これにはひとつ落とし穴があります。

現状、生成 AI のデータセットに無断で著作物を取り込んでいる事業者が罰されることなく存在し、利益享受の為に不特定多数のユーザーに「生成機能」を使わせていることです。

生成 AI の特徴は「制作意図のない均質化されたものの大量生産」です。これは先述した「新規性」「話題性」「市場の希釈化」の全てに於いて悪い方向に作用します。

まず1つ目、既存のクリエイターの作風を生成 AI ユーザーが大量再生産することによりそのクリエイターの「新規性」が失われます。

「新規性」を奪った生成 AI ユーザーもいずれその作風に飽き、別の作家をターゲットとして次々にクリエイターの未来をつぶします。

2つ目、作品の投稿サイトや賞レースに生成 AI 製作品があふれるとします（実際に起きていることです）。

実は、消費者には「生成 AI 製のものを避けたい」という指向性があります。これは「生成 AI 明示」した際のトラフィックの変化、高評価の激減からも高頻度で観測される傾向です。

また、生成 AI 製のものは権利関係においてもトラブルの種です。新人発掘を目的とするプロが生成 AI 製を避けたいのは自明です。

こうして「創作を楽しみ作家に還元しようとする積極的な消費者」や「生成 AI によるトラブルを回避したい審査側」の負担やストレスが増大していきます。

生成 AI ユーザーは労力なく大量の生成物を市場に放つ一方で、消費者や審査側は「求めているもの」や「トラブルの種」を大量に浴びせられる環境が続きます。

結果、賞レースの廃止に至ったり、「新人発掘の場」としての魅力がなくなり、プラットフォームごと話題性を失っていくわけです。

	<p>更には、生成 AI 製に対する嫌悪や拒否の波は日本より海外の方が強い為、「知財で外貨を得る」という目的においても生成 AI はエンタメ界と相性が最悪です。</p> <p>自らの知財やキャリアが一方的に棄損されるリスクに常にさらされ、しかも、プロデビューに至るための場さえ勢いを失っていくとしたら、クリエイターが「自分の知財を守ってくれる国」へ流出したとして、なんの不思議もありません。</p> <p>ぜひ、「生成 AI によるデータ無断収集」や「生成 AI 製の不明示」に罰則を設けるなど早急に対策を願います。</p>
8	<p>こちら、透明性確保の話となります。</p> <p>熱心なファンほどシビアにコンテンツを判断します。</p> <p>海外では生成 AI を使用したコンテンツに対して度々 NO が突き付けられており、こういった事情を無視して生成 AI の活用を推し進めていくことは、悪手であると考えます。</p> <p>生成 AI に対する規制を敷かないままですと、海外の日本コンテンツの受け入れ拒否、さらに、生成 AI 学習パラダイスと揶揄される日本に海外からのコンテンツが入ってこなくなるガラパゴス化を懸念しています。</p> <p>これは、コンテンツの粗製乱造の防止および、海外輸出における信頼度の観点からも重要であると考えます。</p> <p>AI であること明示は、生成物そのものの内容には影響しません。逆に、明示しないことによりコンテンツを享受する側の疑念が強まります。</p> <p>生成 AI を推進するにしても、明示しないことのデメリットのほうが、短期的、長期的に見てもはるかに大きいと考えます。</p> <p>また、OpenAI の sora、X 社の Grok、Google 社の nano banana など、日本のコンテンツの生成 AI を通した無断利用があとを経たず、今年はこれらのツールを利用した新たな海賊版とも呼ぶべき、粗製乱造が大量に出てくると思います。</p> <p>またコンテンツホルダーの意図せぬ改変、国ぐるみでのコンテンツの大規模な政治利用など、コンテンツ自体のイメージダウンも無視できぬ問題かと思えます。</p> <p>日本のコンテンツをこの先も強く世界に売っていくということであるならば、そういったところへのしっかりとした対策を考えていただいたほうが良いかとも思います。</p>
9	<p>良質なコンテンツが今後も日本国内で制作され続けるという根拠のない前提に立った計画であり、全体として机上の空論である。</p>
10	<p>面白く、何世代においても視聴され、その理解を触発されるアニメ制作の構造は、しかし莫大な産業の利害では実相を伝えるものではなく、アニメ制作者そのものの個人の藝術的才覚が国民国家の理解と支援として必要であり、また、その一人一人の藝術の帰結が非常に希な総合的な藝術にあることを踏まえても、それぞれの立場のこれもまた理解と支援がもはや極めて急務であります。</p> <p>特に 70 年代から 2010 年の 40 年に日本国民に発露したその特異な才能群は、しかし今なんの支援も、理解もなく急速に失われつつあり、これを人権を害する生成 AI に補食させ、無意味な全体化した塊へと死骸化するは、言葉を選ばなければ日本人の文化史上最も愚かで、人類の進歩においても、取り返しのつかない喪失となるでしょう。</p>

	<p>生成 AI への利用は、日本の文学、音楽、写真、演劇、書画彫刻金細工等を含めたあらゆる日本の藝術への形骸化の危機となり、人間が美術を喪失する発端となります。</p> <p>生成 AI という全体化の仕組みが人間の美を利用するを制限しなくてはなりません。そして人間に投資を。</p>
11	<p>知財創造人材が減少傾向にあるのは人口減少よりもインボイスによる増税が最たる要因です。まだアマチュア、駆け出し作家やアニメーターなど低収入の若者、現役世代から金を搾り取っておきながら世界と戦えると思うなど片腹痛いです。</p> <p>しかもクールジャパンで補助金と言いながらそのお金は■■■■なんてクールジャパンに微塵も貢献していないような団体に渡す愚行には頭が痛くなります。</p> <p>政府がすべきはインボイスを即刻やめて、アニメ、出版（及び出版にかかわる業界）業界へのフォローです。</p>
12	<p>政府が主体とするクールジャパン戦略に強く反対いたします。</p> <p>民主主義国家である以上、国民の活動が主体となるべきであり、特定のコンテンツに政府が口出しするのは言語道断だと考えています。</p> <p>そもそも、クールジャパンという言葉に対してあまり良い記憶がなく、現場サイドにお金が流れない多重下請け、経営者層のみ得をする中抜きなどの構造的問題により、クリエイターや実際に仕事をする人々に恩恵が全くない状況が続いています。</p> <p>日本企業側の経営者のマインドが変わらない限り、どれだけ優れた政策・戦略を打ち出したとしても無駄だと思います。</p> <p>また、特定コンテンツに公金を集中させる狙い撃ち戦法は、新たな公金チューチュースキームになりかねません。無駄な歳出は避けるべきです。</p> <p>複雑な税制および税率を改善(減税)して、日本国内に広く活気ある状況を復活させた方が、よっぽど健全な成長が見込めると考えています。</p>
13	<p>無断無許諾での収集複製改変使用をやめるように検討して法規制してください。</p> <p>また AI 学習に使用されたデータの照会ができるようにするなど、内容の透明性を徹底する方向への法規制を求めます。これには AI 生成された画像や動画、論文など全ての著作物類への AI 表記の必須化も含めます。</p> <p>児童ポルノの作成や学術的に間違った内容の流布、著作物の乱用などの不安があります。</p> <p>人の手によって作成されたものと AI 生成とは内容の安全性や正確性に大きな隔たりがあります。AI には人を越えることはできませんし、安直に効率よく人が楽をできるような夢のような代物でもありません。</p> <p>遠回りだとしても、悪意をもって使用される可能性が無ではないものが生成 AI です。確実にクリーンな使用と、それに伴う分断はされてしかるべきと考えます。</p> <p>アニメ、漫画といった創作物・著作物は、世界的に見ても大きく指示されている日本の誇れる文化です。世界的に見ても生成 AI への忌避感と嫌悪感が強まるなか、それらクリエイティブの先進国である日本が生成 AI を使用していったら間違いなくこれまで積み上げてきた信用や実績は地に落ちると考えます。</p> <p>この分野の何が世界的に支持され、強みとなっているのかをよく考えていただきたいです。</p>
14	<p>創作活動に国が干渉しないことを切に求めます。日本の漫画やアニメ、ゲームなどは日本人向けに作られてきたのが現在海外でも人気になって</p>

	<p>います。なので、無理に海外に合わせる（ローカライズする）ことはないと考えています。                  なにより、創作活動に干渉するのは表現の自由を侵害するので絶対にやめてもらいたい、やらないでほしいと言いたいです。</p>
15	<p>クールジャパン戦略は、日本のコンテンツや文化の海外展開を目指した重要な取組であったが、投資回収や持続性の面では十分な成果を上げたとは言い難い。その背景には、                  市場ニーズの分析不足                  民間主導ではなく政策主導となった事業構造                  知的財産管理や収益モデルの甘さ                  といった課題があったと考えられる。</p> <p>本計画において再びコンテンツや国際展開が強調されるのであれば、過去の反省を明確に整理し、同様の構造的問題を繰り返さないことが不可欠である。</p> <p>また、国際連携については、「連携そのもの」が目的化しないよう留意が必要である。現在の国際環境においては、価値観、安全保障、産業構造が大きく異なる国々が存在しており、協調すべき相手国・分野を国益の観点から選定する戦略性が求められる。</p> <p>無差別的な協力ではなく、                  相互利益が明確な国・地域                  知的財産の保護水準が担保される相手                  長期的な信頼関係を構築できる枠組み                  を重視した連携方針を、より明確に示すことが望ましい。</p>
16	<p>年々と続くクールジャパンによって労働者は既に不条理且つ実働にそぐわない劣悪な待遇に晒されております。その現状にことごとく無関心と言わざるを得ない対応を繰り返して尚も労働者を苦境に追い込む国の怠慢は到底看過できかねます。経済格差の解消を行わずして政策が成り立つ事はありません。主権者たる国民の声を反映させるよう早急に体制を改めてください</p>

【意見の分野】

(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装

No.	意見
1	<p>世界を意識してデザイン・アートを活用する事について記載されていますが今のいわゆる生成 AI 出力物が世界でどのように受け入れているか、その現状についても記載しておくべきではないでしょうか◆欧米では今のいわゆる生成 AI を利用しコンテンツが炎上する話題は度々、聞きま</p>

	<p>す。最近ではスペインで開催されたイベント Manga Barcelona で今のいわゆる生成 AI を利用した事で炎上騒ぎとなりました          いくら AI の適正利用を促し国産 LLM の開発と透明性の確保に努めていても既に今のいわゆる生成 AI のイメージは非常に悪く、悪印象の払拭できなければブランド戦略にも関わらないでしょうか◆デザイン・アートの活用のみならず国内外へのアプローチについても話し合ってください</p>
2	<p>クールジャパンで利益を掠め取ろうとしているとしか思えません。          搾り取るだけとって、下支えしているクリエイターの収入を減らし、生活を圧迫しているインボイス制度を撤廃してください。あなたたち政府は国民を何だと思っていますか。天下り団体や利益を掠め取るだけの為にしか思えません。アニメ漫画は衰退していくことでしょう。学習したから AI であと数年政治家が稼げれば良いという考えですか？インバウンドももうたくさんです。聖地巡礼で迷惑している地域の声は聞こえないんですか？そのために鎌倉は増税しましたよ？無計画に入れている留学生や実習生、のグッズの買い占めや転売も多く、日本人は誰も楽しめないコンテンツに成り下がっています。国民のための政策を考えてください。が特に酷いです。政治家だけが今だけ稼げれば良いという政策はもうやめてください。希望が持てません。よく知りもしないのに、もう食い荒らす市場がないからでしょうが政府が関わらなかったのが良かったです。関わらないでください。もう無駄な省庁は要りません。やめてください。</p>
3	<p>p88          高付加価値旅行者等によるアニメやマンガ等の「ゆかりの地巡り」について、大阪・関西万博で得られた調査結果をはじめ、先行地域の事例等から権利者との調整や実施体制のノウハウ等の収集や経済波及効果を分析し、今後取り組む地域関係者等に提供するなど、地域の関係者がコンテンツの関係者と連携した地域の魅力発信の取組を推進する。          -----          以上の部分において地域企業と地域クリエイターの連携ができておらず、地元の企業のクリエイティブな仕事を県外に人に外注するという事態が多発しております。          実際クリエイター募集を地元の企業が全国的なアウトソーシングサイトに募集をかけていたのを見たこともあります。          私もクリエイターとして地元自治体や企業と一緒に地元を盛り上げたいという気持ちは何十年もあり方法を模索しておりますが実現にいたっておりません。          この問題はここ最近ではなく何十年も課題となっている部分です。          地元企業と地元クリエイターをつなげるサイトなどの整備を希望します</p>
4	<p>コンテンツと地方創生の好循環プランについてですが、どうも国会における議論や現状を鑑みますと、北海道、愛知、新潟、高知、福岡などといったこの事業に積極的な議員などの出身地を中心に生成 AI を利用したアニメーション制作スタジオを補助金などを出し作ろうとしているのではないかと疑念があります。同時にデータセンターや発電施設などのインフラ整備も含めた計画が裏で進んでいるのではないのでしょうか？AI の抱えている問題は単に著作権ではありません。知財戦略という言葉だけで、そのような暴挙を国家権力と税金で強行しようとするれば必ず問題化します。アニメを活用した地域の高付加価値体験や、前例のない高付加価値サービスの提供が具体的にどのようなものなのか明確にしていきたいです。</p>

5	海外ではより生成 AI が嫌われていたり、欧州 (EU) AI 規制法が施行されています。アニメがいい！生成 AI で簡単に作る！という単純な考えではなく、まずはそういった対策を考えるべきでは？
6	今までのクールジャパン政策の総括を行うのが先。このままでは実績のない補助金目当ての業者が蔓延るだけ。余計なことをしないでほしい
7	<p>「コンテンツの海外展開」について。</p> <p>海外へのアニメなどのコンテンツ展開を推し進める政策ですが、海外の日本コンテンツのファンは生成 AI についての違法性をよく熟知しており、生成 AI を使用したコンテンツは激しく嫌悪と忌避されています。</p> <p>そして生成 AI 出力物は海外では AI Slop と表され、「汚物」「AI が大量生産した低品質メディア」「無価値なもの」と呼ばれています。</p> <p>海外へ日本のコンテンツ展開を推進する際において、安易に生成 AI を使用したアニメ、漫画、他コンテンツを輸入した場合、海外のファンの間では大きな落胆を生み、これまで長年をかけて人間のクリエイターが築いてきた信用や尊敬が毀損され、新たにファンとなる可能性のあった海外の方々からは日本のコンテンツは「AI 汚物」や「無価値なもの」と認識される恐れがあります。</p> <p>SNS で垣間見る海外のクリエイティブを愛している人々の生成 AI 物に対する嫌悪や忌避は、本当に激しいもので、甘く見てはいけないものです。</p> <p>長年をかけて人間のクリエイターが「海外展開◆5.8 兆円」にまで成長するコンテンツを築いてきた、その信頼と尊敬を守るために、安易にコンテンツに生成 AI を使用しないでください。</p> <p>商業漫画内において、生成 AI を使用している作品がいくつかあるのを確認していますが、漫画制作において生成 AI を使用した場合、その旨を表示するように各出版社や漫画家に通達してください。</p> <p>国内でも海外展開の場合も、消費者を騙して買わせるのは不義であり、海外の激しい嫌悪ではあとから発覚し炎上、コンテンツに対する信頼の失墜の恐れがありますし、他の生成 AI 不使用の日本コンテンツに対する不信感や不買いを招きかねません。</p> <p>コンテンツを受け取る側、消費者側を舐めたやり方は絶対にあってはいけません。</p> <p>生成 AI を使用したコンテンツに対し、生成 AI 使用を明示する規則を作ることも重要です。</p>
8	<p>まずこれまでのクールジャパン戦略の成果（マイナス分も含めて）を公表することが必須</p> <p>どれだけの税金を何のプロジェクトに使ったかを公表し、国民の納得や信頼が得られないようであればクールジャパン機構ごと解散することが前提。</p> <p>たとえばジャングリア沖縄にはクールジャパンを通じて 80 億円の税金が投入されているが、投入した税金に見合う効果を上げられているか国民は知る権利がある。</p>
9	アニメ、マンガ、ゲームなどのコンテンツを海外に売り込む・・・と言えば聞こえはいいものの、実際には何か支援するわけでもなく出来上がったコンテンツを無償で生成 AI に差し出している実態となっている。

	<p>創作物は無から湧いて出てくるものではなく、人がその手で作り上げたものである。作り手を支援する意識無しではコンテンツは育たない。</p>
10	<p>基本的にクールジャパンと言う物を創生しようとしたとて、政治的に強要されればうまく行かぬもの。                  金は出すが口を出さない精神で、作品の内容如（それこそ、エロ・グロと言った不健全な物にも）何に関わらず資金を出し、市場を活性化させる事が重要である。                  ただし、末端で働く人たちに多分にお金が行くようにせねばならない。                  コンサルや、中抜き業者に金がいかないようにして欲しい物である。</p>
11	<p>・生成AIの、登場により、誰でも簡単に動画作成ができる反面で、センシティブな情報が閲覧数、再生数に最も貢献する材料となっているのは、X（旧Twitter）の拡散力から検証しても明らかな通りであり、その側面を利用したフェイク動画の投稿が増えており、対策を行わない[REDACTED]に関しては衰退していくとの見解が市民レベルで起きており、オリジナリティが含まれる一次ソースとなる、正確な情報の価値が見直される段階に進んでいるのも確かであり、この分野における巻き返しを戦略に組み込む必要が急務である。                  また知財保護の観点からの化粧品の収益低下を検証し、成分配合としては別物の模倣品の作り安い分野である事も含め、舵切りの難しい分野の製品の中でも知財の適切な保護を行い、著しい収益低下を抑える仕組み作りも必要である。                  業務サービスに関しては、元よりIT分野が海外資本によって成長してきた部分は仕方ないにしても、それを使ったサービス提供を抑え、国内のみの開発が主流となる意識の改革は必須になっていると思われる。                  如何に日本に投資を呼び込み、日本人が国内サービスを利用する事への直接的な収益投資が行われるかが、それぞれの分野の発展に欠かす事のできない事象であり、安物買いの銭失いにならない信頼されるサービス提供こそが、日本の赤字化分野の反転攻勢に必須となり、広告効果の面から国内へのアプローチが必要であり、ここに収益性があるものとして電通利権と言われても仕方ない部分はあるが、補助金の制度設計、また、他の広告事業の発展を伴う形とするならば、事業規模の小さい企業の利用に関して手厚くする措置をし、国内の事は国内でなるべく完結する形がとられる体制を整える必要がある。                  広告審査も流通前にゲーム等販売物の年齢制限の審査ができる事から、表現の自由とはそこまでは関係性が少ないと思われる事も踏まえて、補助を制度設計する事が行われてもいいのでは無いかと思われる。広告審査機構による広告の適切性かどうかは、市場に出た場合に機能するものであり、それより前の制作する段階に手を入れるべきである。                  個人的にはYahoo!がYouTube広告に出している「日本のことはYahoo!に聞こう」のフレーズは耳に残るキャッチコピーであり、こういう広告の在り方は好ましいと思っている。                  また、これ以前から起きているクールジャパン戦略でのコンテンツと連動した地域活性化の推進は継続して行い、インバウンドについては、主に米国が顕著であるが、日本人が他国に合わせて外国語会話を求めるような海外の価値観的な部分で外国語人材は必要であるが、日本語を話してみようとの変化を求め、日本語を日本のコンテンツから学ぼうとする事が、知的財産計画2026の本題における知財開発を行う外国人の呼び込みに繋がって行くと考えられる。またAIの発展により言語の壁は薄まる事が見込まれるので、時代に合わせた一時的な旅行に対しても民間交流は進んで行くものとして、時代に即した発展を継続して行う為に、知的財産戦略本部については引き続き絶えることなく内閣府の重要項目としての位置づけを確保して頂きたい。</p>

	<p>また、実際のところ今揉めている状況にあるが、国家の指針として逆らうことが難しい事は理解できるとして、中国領事館や中国大使館についても、駐在員については実際コンテンツ分野を通り越してオタク文化に理解がある人材がいることもあり、過去にそのような漫画を描いてSNS投稿をしていた事も、国家の業務に就く職業として国家主席の権力としての抑制からは逃れるのは難しいが、個人の思想から発生する外交安全保障の面の種を作っていたことにも理解をし、平和的外交は同じ文化を共用する事から始まるのでは無いかと思われる。</p>
12	<p>p 9 0 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。この際、多数の NFT がプラットフォームに出展されるとともに、これらの取引が活発に行われるような仕組みを検討し、必要に応じて支援を行う。</p> <p>-----</p> <p>NFTなどのネットワーク市場に出すのではなくあくまでも地産地消を誘導できるような対策に補助金等を回すのが望ましい。 2023 年頃から民間企業が NFT 活用の取り組みをしていたが撤退している現状をふまえ今後の発展が期待できないため別の分野に予算を回すべきである</p>
13	<p>海外展開を望むなら生成 AI を使用したコンテンツがいかに海外で不評をかうか調べた方がよい。先日生成 AI の使用を理由に賞を剥奪された件もある。<a href="https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2512/22/news098.html">https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2512/22/news098.html</a> また、“マーケット目線のブランディング”ではなく個々のクリエイター支援に注力すべき。</p>
14	<p>・「新たなクールジャパン戦略」の KPI に対する達成度合いと今後の見通しを提示してほしい。</p>
15	<p>p84 (1) コンテンツを起点とした連携 近年、アニメ等のコンテンツの世界的な人気の拡大を背景に、作品に登場した場所や原作者の出身地等、いわゆる「ゆかりの地」を訪れる 42 外国人が増加し、作品に登場した食が人気になるなど、コンテンツの人气がインバウンドや食等他の分野に波及効果をもたらしている</p> <p>-----</p> <p>以上の部分においてそもそも高質なアニメーションの存在がなければ聖地は作られません。 海外に外注した部分は見てわかるほどクオリティ低いので国内でアニメーション制作を製作するのが望ましい そのためには日本のアニメーターの労働環境の悪さ、賃金の低さを改善すべきと考えます。 アニメスタジオごとではなくアニメーターひとりひとりに助成金などをわたし手取りをふやす試みを望みます。 日本人でしかなしえないアニメーション表現がありそれは国内のアニメーターによって作られているので尊重し、アニメーターという職業が続けられる仕組みを整えて欲しい。 これは生成 AI に置き換わることがない繊細な技術なので人間が取り組むことを基本に今後の事を考えて欲しい</p>
16	<p>・2025 計画では「可能性」等の表記で具体性の乏しかった箇所について、具体性のある論考と戦略提示とを行って欲しい。例えば、「コンテン</p>

	ツ連携」での「ゆかりの地」の活用では既に国内に多数の事例がある中、うまく効果の出ていない取組・問題を伴う取組も多数あり、成功例に合わせてそれらを取り上げた論考と戦略提示とが、真に地方創生にもつながる取組には必要となる。
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【意見の分野】	
(E2) コンテンツ戦略	
No.	意見
1	災害や貧困の中にあっても、人が人らしく生きていくためには、コンテンツが必要である。 そこで、被災地や途上国に援助としてコンテンツの試供品を供与し、福祉とコンテンツの普及を図るべきである。
2	同人誌即売会の場合などの支援、会場を借りる時、市外でも借りられるのかやお金のやり取りができるのか、台車がOKなのかなど、こういうのもすごく悩まれるイベンターさんや、会場が借りられなくなってしまうということなどが起きたりもよくある。同人誌即売会はなにも成人向けや二次創作もしくは権利者に許可を得ていないものだけではない、料理や旅行、アニメ聖地巡礼、医療体験記、ペット飼育など様々ですのうまく他の文化イベントのようにできるようにしてほしい、
3	112 ページで述べられている『未管理著作物裁定制度』は、そもそも創作しただけで対価は求めていないという人の意思を無視することや、亡くなった人など制度に対する意思表示が不可能な人の意思を尊重するのが難しいこと（極端な話「 <span style="background-color: black; color: black;">          </span> すれば使い放題」になりかねないこと）、著作物を利用したい人にとって手軽な一方で本来創造において主役であるはずの著作者へチェックや対応の負担を強要し結果的に活動の萎縮を招きかねないこと、制度を勘違いあるいは悪用することによる著作者の意思を無視した利用がはびこることなどの問題が考えられるため、制度の廃止を求める。
4	著作権等の問題のないクリーンな超巨大データベースを作るのがA I の時代には重要となる。クリーンな超巨大データベースを作り、生成A I の出力が著作権侵害にならないことが法律で保証されれば、日本のコンテンツの作成能力はA I の進歩と共に爆発的に伸びる。A I と著作権の問題の終局的解決を図るべき。
5	日本のコンテンツの海外展開に当たり、その主要なマーケットの1つである欧州において、ネット規制（欧州 DSA、英国 OSA など）等による規制により、先方の市民からの日本のコンテンツへのアクセスに困難が生じる事例が多数報道されています。このような規制は、先方の国内でも議論を呼んでおり、必ずしも普遍的な判断に沿ったものでは無いように見えます。以上の観点について、コンテンツ産業の海外展開を推奨するうえで必要な情報として、海外での規制事例と政府としての見解、そして推奨する対策等をまとめて提示されてはいかがでしょうか？
6	コンテンツ産業には、その地域を活性化する他にもその地域を知ってもらうという大きな役割がある。 我が国でもヘイトが蔓延る中国人や韓国人への偏見に対しても、私は中韓のイラストレーターのスティックさ一人ひとりの世界観を知っているからこそ、ヘイトにNOと言えた。 私の他にも欧州の名作文学に触れたおかげで、欧州人には憧れを持つ者も多いのではないかと対して長い戦乱と閉鎖的な中東はどうだろう。



	<p>俳優、画家、イラストレーター、小説家そして音楽家あらゆる分野で訴訟が起こっていることを認識した方が良い。</p> <p>では生成 AI によって合成されたことを隠して流通させることは出来るか？これも出来ない。EUact、中国に続き生成 AI 製はそれを明記することが義務付けられるのが世界の動きだ。そして私たちクリエイターが我が国の搾取的学習データ収集の実態を世界に絶えず発信していく。</p> <p>非倫理的生成 AI 開発が出来ないよう罰則規定付きの法律をつくること、データの透明性を罰則付きで法で担保すること。AI slop (ゴミ) はどこまでいってもゴミだと認識すること。これが出来ないと世界で受け入れられることはない。</p>
<p>9</p>	<p>アニメ、映像業界で CG 業務をしています。</p> <p>アニメ業界の構造が実際に働く人へ直接に還元される仕組みになっていないことは将来的に業界の発展を妨げると考えています。</p> <p>アニメがヒットしても現場に還元されない、もしくは価格転嫁が現在の物価高に間に合っておらず、現場の新人～中堅の離職が後をたちません。</p> <p>これはひとえにアニメ映像業界の制作側が下請けの立場であり、また権利物を原作側からお借りする立場であることから終始受け仕事状態であり、また制作スパンも長期間であることが多いため物価高の速度に合わせた交渉が難しいことがあります。</p> <p>この問題を解決するには業界の構造改革とアニメ制作会社がアニメ制作以外に利益を得る方法を考える必要があると考えます。</p> <p>例えば生成 AI のデータセット整備。</p> <p>現在 AI の学習は研究であれば許可は必要がないですが、現状実質営利目的で放送されたアニメのデータを学習させた AI 利用がまかり通っています。</p> <p>これらは公式のデータセットを販売した場合、実質海賊版にあたるため、しっかりと規制を行い、公式データセットを購入する仕組みにすれば、データセットビジネスという新たな市場開拓ができます。</p> <p>もう一つはアニメの制作で使用されたデータであったり、原画動画等の制作物の一部販売や制作現場の有料見学や体験等のアニメ制作そのものをコンテンツ化することです。</p> <p>これらは利益としては小規模なものですが、将来の人材や文化の理解を深め、次のファンを増やす為の足掛かりとなります。</p> <p>そしてコンテンツ産業全般に言えることとして、日本は権利物大国なのにコンテンツを権利として守る仕組みが弱いことがあります。</p> <p>一時コンテンツ庁のお話が出ていて非難の声がネットで上がっていましたが、これは仕組みや何を守りたいかのビジョンが伝わっていないのだと感じました。</p> <p>コンテンツ庁が有名な作品や企業の権利を保護する組織ではうまくいかないと思いますが、個人作家やあらゆるクリエイターの権利を保護する権利機構や調停装置としての役割、そしてあらゆる権利侵害の盾として機能するのであれば、多くの人に受け入れられるのではないかと感じます。</p> <p>私がおっとも危惧するのは昨今の生成 AI によって日本のあらゆる知財が学習され、数年後に世界中で作品の競合が作られる世界になることです。</p>

	<p>こうなってしまうと日本のコンテンツ産業は無限の後出しジャンケンを戦うことになり、最終的にコストや文化の違いで敗北する可能性があります。</p> <p>今日本のアニメ産業の権利や構造改革をすることが数年後のコンテンツ大国として地位を盤石化するための基盤に繋がると考えます。</p> <p>権利で戦い、作品で勝つ国に進めるようお願いしたく存じます。</p>
10	<p>新たな裁定制度によってコンテンツの利用を促進するという目論見ですが、これが著作権の大原則に反すること危惧しています。著作物は著作者のものであり、連絡先が不明だからといって国が勝手に許可を出すことは越権ではないでしょうか。クリエイターの作品が必要な人には、すでに作られた作品ではなく、作品を作ったクリエイター(あるいは同類の作風を持つクリエイター)と引き合わせ新たな仕事依頼の機会を創出する方がクリエイティブ業の興進に叶っていると考えます。あくまで著作物の権利を著作者の間に留めておいてください。</p>
11	<p>AI を使ってコンテンツを促進しようと考えているようだがこれはまず成功しないと思う。そもそも簡単に AI で模倣できるものに価値など抱きようもないし、優れたコンテンツに満たないがよく似たものを無数に租税乱造すれば、大半はそれで満足し飽きてしまうので優れたコンテンツ自体の価値も目減りする。AI でやろうとしていることは既存のコンテンツのブランド価値や信用を薄め、人々の興味を失わせようとしているだけ。</p> <p>それに AI という物自体の成り立ちを考えれば、それらはほとんどの場合他人の著作権や肖像権、知的財産権を無視して学習されたデータになる。今そこに対価還元などの仕組みをいれようとしているようだが、雇用した ████████ が有能だから ████████ を帳消しにするために制度を作っているようにしか思えない。まず利用したデータの開示を絶対条件として、AI 企業側に使用するデータセットがクリーンであることを義務化するべき。既存コンテンツにこうした AI コンテンツが混ざることは、結果的に日本のコンテンツ全体の信用や価値を貶める結果になる。</p>
12	<p>2、インバウンド集客について</p> <p>確かにコンテンツを利用した好循環作りには賛成ですが、現状でさえ起こっている「ゴミ、マナー違反等迷惑問題」「インバウンドに頼り過ぎ、日本人の生活が細っていく商売の流れ」等を解決しないまでも、改善するように対策をして、土台を作ることへの考慮が足りないと思いました。</p> <p>せっかく力を入れても、すぐに破綻するような土台では多額の投資は勿体無いと思います。</p> <p>また、「コンテンツの創造を明確に阻害している現生成 AI コンテンツ問題」「新たな作品の創造を明確に阻害しているインボイス制度」などコンテンツの新たな創造を推進ではなく衰退させている現状の政策や法律の状態では、好循環を生み出すことは不可能でそれこそ頭打ち、そして衰退の一途を既に辿っています。</p> <p>推進することに利用する想定であるのであれば、あらゆるコンテンツとなりうる文化を保護するような動きを国全体でしていかなければダブルスタンダードであると感じずにはられません。</p>
13	<p>日本が誇るコンテンツ、特にアニメーションやゲームですが海外での展開を前提に考えるべきであれば生成 AI をはじめとした AI 技術に関しては極力注意を払うべきです。現実問題として海外でゲーム会社による解雇等人材の代替が行われているが人材を利用しなかった結果、粗悪な</p>

	ゲームが蔓延りユーザーから嫌悪されています。日本がコンテンツ産業で海外に向き合うならば AI 関連ではなく、アニメーターのような職人を増やしていくべきです。決してコンサル等の中抜き業者に補助金を出すようなシステムではなく、アニメ会社によるワークショップや新人アニメーターへの技術支援金などの現場へ直接届くシステムを採用してください。
14	クールジャパンはエンタメ分野には必要ありませんので廃止してください。 国がエンタメ分野に参加したところで部分的・一時的に躍進する可能性はあれど、全体で見た場合文化の衰退を招くだけです。今国に求めるのは減税と税金の流れの透明化です。
15	未管理著作物制度について、インターネットに著作物を著作者が投稿した場合、本来未管理の物は存在せず必ず作者をたどることができるはずであり、もし連絡がつかなかった場合も著作権法第五十二条により公表後 70 年は保護されるべきものではないか。 出典が分からないものであればそれは二次的なアップロードであり、所謂海賊版と呼ばれるものではないか。 またこれは国際的なルールのため日本が独自の判断で施行するものではないのではないか。
16	未管理著作物裁定制度に関して、強く反対します。 この制度は現在のインターネットにおけるコンテンツの扱いを鑑みると非常に問題のある制度だと考えます。 第一の懸念点は海賊版、無断転載の存在です。本文中にも何度もある通り、海賊版や無断転載による被害は甚大で明確な解決策は無いのが現状です。このような状態ではインターネット上の海賊版や無断転載が著作物として扱われた場合、本来の権利者に問い合わせされることなく未管理著作物として扱われる恐れがあり、またその際には本来の権利者が認知できず申し出をすることもできない可能性は高いと考えます。 第二の懸念点は生成 AI の存在です。生成 AI によってウォーターマークやサインが著作物から消される事態は既に数え切れない程発生しています。本来記載されていた著作権管理に関する意思表示や問い合わせ窓口の記述などが生成 AI によって容易に消され、それらが無断転載される可能性があります。 どちらも問題なのは本来の権利者がその侵害に気づかず、申し出をすることもできない内に未利用著作物として扱われる可能性です。 また、本来著作権とは著作物に対し自動的に発生する権利のほずです。そして権利者によっては、自身の著作物が世に出回ることを望んでいない方々もいます。しかしこの未管理著作物裁定制度は全ての著作物をコンテンツと利益にし得るもので、前提としてそれを望まない著作者の権利を蔑ろにしているように感じます。
17	今まで生成 AI <span style="background-color: black; color: black;">XXXXXXXXXX</span> に盗まれたものを奪還すべきです
18	クリエイターの定義をする必要がある。今のいわゆる生成 AI に依存してるだけの利用者までクリエイターとすべきかどうか決めておかなければクリエイター支援金と AI 補助金を合わせて多くの支援金を得られるようになり支援金目当ての粗製濫造がされる事で海外に向けたブランド戦略イメージを損ねる危険性がある
19	精神科・脳神経内科と連携して「精神鑑定 AI」の推進を行うこと
20	日本のコンテンツ産業の市場規模は 13,3 兆円（2023 年）ということで、石油化学産業や半導体産業と比較した記述がありますが、2019 年の日本の余暇市場は 72 兆円で、そのうちパチンコ産業は 20 兆円というデータから、この記述の前提は元々現状に即していないのではないかと

	<p>う疑念があります。当時のパチンコ産業では日本のマンガやアニメを利用したものが多く、広義ではクールジャパンと言えます。そのため、2033年までにコンテンツ産業の海外市場規模を20兆円という目標にもどこか違和感を感じてしまいます。やはり目標は業界関係者が納得する形で立てるべきではないでしょうか？この20兆円の根拠は経団連のEntertainment Contents ∞ 2024かと思われませんが、現在こちらとしてはアニメ業界に何の許可も得ていないとして、これらの提言の取り下げ訴訟を検討しております。</p> <p>また、この推進計画や国会での議論を聞く限り、様々な委員会や検討会が行われていると主張されていますが、それらはおそらく著作権情報センターに名前のあるジャスラックや出版社、テレビ局、ライターなど言った、著作権まわりが明確な人々間でのみ行われているようです。そもそも知財推進計画ですので、当然かもしれませんが、だからといって生成AIを使って日本製アニメ風映像作品の制作が可能になるわけではありません。こちらは2002年の知財基本法や2001年の文化芸術基本法などの決まり方やその後の運営の仕方（2017年の改正など）にも強い疑念を抱いており、2026年を契機に数々の訴訟を計画しております。果たして国家がこのようなことをすべきだったのかどうか？今一度立ち止まり考え直す、日本の文化行政の再点検をすべき転換の年として2026年を考えております。</p>
21	<p>日本のコンテンツは世界に輝かしいほど好意的に受け止められているが、同時に生成AIは海外のコンテンツ市場において蛇蝎の如く嫌われている。</p> <p>生成AIを日本のコンテンツに絡めることは、金の卵を産むガチョウを王水の沼に投げ込むようなものである。自害に等しい。海外への市場拡大を目指すのであれば、なおさら生成AIは一番遠ざけるべきツールである。関わらせてはいけない。</p>
22	<p>懸念事項として、こういった芸術やエンターテインメントの分野に商業的な視点や、経済的な発展性のみを追求し続けると、それぞれの個性や趣向が大衆向けに偏り結果として早く飽きられてしまったり、流行に左右されて独自の個性を出すものが少なくなり、結果として見向きもされなくなっていく事が多々あるように感じられます。</p> <p>そういった懸念を加速させる危険性としてまさに生成AIがそれを担っているところがあります。</p> <p>現状の、無許諾に集められた著作物や利用される状況に歯止めをかけられなければ、あっという間に今のコンテンツは消費され飽きられ捨てられるだけだと思います。</p>
23	<p>「デジタルアーカイブの推進について」</p> <p>2025年4月から始まる「未管理著作物裁定制度」において、勝手に未管理とされたネット上の画像などのデータをデジタルアーカイブ化し、生成AI事業者へ提供してデータセット構築に使用されるのではないかと危惧があります。</p> <p>著作物をデータセットに使用された場合、使用の取り下げが困難です。</p> <p>これまでインターネットに画像などを掲載してきた一般人もクリエイターも、「未管理著作物裁定制度」が始まることを想定してインターネットに画像などをアップロードしていません。</p> <p>使用不可などの署名がない作品・著作物でも、「未管理著作物」ではありません。</p>

	<p>「未管理著作物裁定制度」の開始とその内容を国民、クリエイティブ事業者に対し十分な周知をせず、対応方法も浸透していないままに「デジタルアーカイブの推進」を推し進めるのは大変遺憾です。</p>
24	<p>日本のアニメーションは世界でも類を見ないヒットをしているが、それは日本の空気や作風があるからこそである。グローバリズムを重視し、世界にあわせてしまうと凡百の物に成り下がる。そこはあえて無視をして、日本流を貫くべきである。また、日本語の意図が正確に伝わるよう、各国の翻訳者の育成もするべきである。海外では翻訳者の政治的意図により勝手に捻じ曲げられた翻訳がつけられる事も珍しくない。このため、より質の高い翻訳者の育成は急務であると考えます。</p> <p>また、くだらない刑法 175 条で創作物に付与されるモザイクや消しの規制も外すべきであろう。これこそ、世界的に言ってしまえば不要の物。創作者が行うこれらの処理にかかる手間の経済的損失は計り知れない。</p>
25	<p>(1)の最後に意見してあるので、本題としてのコンテンツの経済的な戦略を書くならば、Open AI 等による半導体買い占めの生産ラインの変更もあり、プレイステーション6に関しては2027年から発売延期も視野に入る事となっており、パソコン、スマートフォンや、ここにあげられる家庭用ゲームの販売の適正な流通の確保はしなくてはならず、その場合に適正とされる国内半導体の生産ラインを確保しなくてはならない。ソフトを作る事が結果としてハード面に影響を与え、ハードが買えない、使われない環境を作っているのは、企業戦略としては、饒舌に尽くしがたいものである。コンテンツ産業を支える産業の強化にも世界の情勢を随時取り入れ支える必要性、他国の価値観による規制によるプラットフォームの利用の停止からの移行先の確保も含めたものをコンテンツ産業として総合して見るべきであり、結果として関連産業の成長を促す物として位置づける事も必要である。</p> <p>その面でソフトバンクのイノベーションの為にOpen AIへの投資は個々の企業の経営戦略として静観するしか無いものであるが、このような状況を作る事でハード面の価格の上昇を作る行為に関しては、政府の責任を求める事には一貫してファクトを説明するべきであり、個別の企業を名指しで問題とする事は避けるべきであるが、海外を含めたAIのデータセンターに建設による半導体生産ラインの変更などを説明できる様な体制を整える事は必須である。</p> <p>また、利便性やイノベーションを求める事が必ずしも国民の生活、もっと言えばクールジャパンの本質的部分の、国民の豊かな生活に資するものでは無いことを知的財産戦略と違いクールジャパン戦略では追求していく二重チェックの関係性を確保する必要がある。</p> <p>二重チェックを機能させたその上での施政方針を内閣府で決定し、発言するべきである。この面から考えて前政権のAIにおける一方的な知財利用の推進からコンテンツ産業成長の両立が国民目線からも全くといって見えない矛盾した戦略の、2033年までに海外市場規模を20兆円とする目標を撤回する事なく、両方の意見をすり合わせた民主主義的なプロセスを経て推進して頂きたい。</p> <p>資本主義の傾向としては、常にお金というガソリンの投下があって成立するものであり、傾向としては世界全体経済の成長は必ずするものであるが2023年の5.7兆円をベースと考えると、平均として毎年13.4%の成長をしなくてはならず、引き続き成長率を意識した柔軟かつ強力な推進が必要となる事を念頭に置く事が必要とされる。</p>

	<p>また、生成AIの時代となりコンテンツ販売の仲介を運営するSkib(スケブ)の代表の発言にあるように、今の時代から始めるならクリエイティブ制作の活動はしたくない。との考えは的を射ており、それを生業とするには権利の保護と、例えば最近では下請法のような制度設計、最近できた運送業の価格の水準の制定のような制度を常に更新し、適切に安心して発展できる環境整備が求められると考える。</p> <p>これからもクールジャパン戦略と知的財産戦略の両立を合わせて発展に与する政策を内閣府が国を発展させる責任を持ち、関係省庁に意見を求め、それに対して意見を与え、成長する戦略を官民連携の意識を持ち進めて頂きたい。</p>
26	<p>クリエイターに寄り添う姿勢を見せているが日本のクリエイターへの負担が増えて来ている状況については何も記載されていない。現在でも反対意見があるインボイス制度を始め著作物の無断利用によるグッズ販売を行う悪質行為への対応や未管理著作物利用への反対意思表示、今のいわゆる生成AIによる無断学習対策(正確には無断スクレイピング対策)。他にもプラットフォーム側は大規模無断学習対策(無断スクレイピング対策)としてクローラー対策を行わなければいけない等。現在のクリエイターへの負担は増えていく一方である。特に今のいわゆる生成AIに関してはデータ基盤の透明性確保と適正利用を訴えたところで違法性ある行為に走る者達は必ず現れる事は今日までの利用者達とその開発者達による悪質性から見るに明らかであり、その訴訟に多くの時間と金銭的負担が増す事は間違いないでしょう。この事からクリエイターの負担増加とその対策についての必要性まで記載を追加すべきと考えます。</p>
27	<p>p101 2024年11月にはフリーランス・事業者間取引適正化等法が施行されたところであり、同法の遵守をはじめ、コンテンツ業界において、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備を進めていくことが重要である。</p> <p>-----</p> <p>フリーランス法によりようやく契約後でないでと案件に着手できない旨、納品後60日以内に入金などが明文化されましたがまだまだ買いたたきがあります。</p> <p>フリーランスのクリエイターが安定して生活ができるように支援を手厚くして労働環境の改善できるように対策を望みます</p>
28	<p>114ページの「コンテンツ産業における適切な人材育成のために産業界において明確化した～抜本的拡充にもつなげる」という人材強化についてですが、ここで述べられている「官民の連携」は国家権力によるパワーハラスメントへの道を開く可能性が高く、とても受け入れられるものではありません。全文の削除を求めます。</p>
29	<p>105p ＜コンテンツ産業を支える人材強化＞ 「コンテンツの創造の源泉は、人材である。コンテンツ産業に多くの若者を惹きつけ、革新的なコンテンツの創造活動を行う産業であり続けるためには、クリエイターが安心して持続的に働ける環境の整備と、取引適正化等に向けたコンテンツ産業界における取組が不可欠である。」</p> <p>どうもありがとうございます。具体的に現場の人間が安心して創作できる環境を支援していただけますようお願いいたします。特に、安易な生成AIの活用をクリエイターに押し付けないようおねがいます。権利問題や市民感情の矢面に立たされるのは作家個人です。何卒無許諾学習データの抱える問題点の周知と、使用する場合は可否の権利を徹底していただきたいです(例えば、作家が使用していなくても、海外配信の翻訳な</p>

	<p>どで使用された場合、作家の意思に反する場合がありますし、また責任も作家が負い矢面に立たねばならず不本意です)。また、若手育成の面でも生成 AI の安易な奨励は控えていただけますようお願いいたします。クリエイターとしての若手の能力育成には生成 AI は問題点の方がありませんと考えます。</p>
<p>30</p>	<p>p103 、海外市場の取り込みが必要不可欠であり、「新たなクールジャパン戦略」においても、日本発コンテンツについて、2033 年までに海外市場規模を 20 兆円に拡大するとの目標を掲げている。 その実現のためには、コンテンツ・知財を継続的に生み出し、発展させることができるコンテンツ業界である必要があり、デジタル・ビジネスに対応した構造改革と、コンテンツ人材の強化等を各分野において進めることを基盤としつつ、海外へのビジネス展開力の向上に向けて、取組を進める必要がある。</p> <p>-----</p> <p>いわゆるクールジャパンを好む海外の方は日本人向けに作られた日本のコンテンツのファンでありコンテンツに海外文化を取り入れる必要はない。 日本の文化そのものを海外に売る戦略を立てるべきである 市場規模を拡大させるにはクリエイターひとりひとりの労働環境改善が必須であり金銭的な支援が必須である</p>
<p>31</p>	<p>我が国のコンテンツ産業は、アニメ、マンガ、映像、音楽、ゲーム等を中心に世界的な評価を得ており、日本文化の対外発信および経済成長の両面において重要な役割を果たしてきました。 しかしながら、デジタル技術の急速な進展および国際市場の構造変化の中で、従来型の制作体制やビジネスモデルの延長線上では、国際競争力の維持がますます困難になりつつあります。 とりわけ AI 分野に関しては、諸外国が国家戦略のもとで大規模な投資や人材獲得を進める一方、我が国は研究開発および社会実装の両面において後れを取っている状況にあり、このままでは次世代のコンテンツ産業における主導権を他国に明け渡す懸念があります。</p> <p>このような状況を踏まえれば、「新たなクールジャパン戦略」の実行およびフォローアップにおいて、AI 技術の活用は単なる補助的手段にとどまらず、その中核に位置付けるべきであると考えます。 特に、日本文化の特性を活かした AI 開発は、グローバル市場における我が国の競争優位性を確立するための重要な要素です。 日本語の繊細な文脈や感情表現を理解する言語 AI、日本の美術・マンガ・アニメに特有の構図・色彩感覚・演出技法を習得した画像生成技術、さらには和楽器や舞台芸術に見られる間合い、リズム感、物語構造等を反映した音響・映像処理技術など、日本文化の内在的価値を高度に再構成する AI 技術の研究開発を国家戦略として推進すべきです。 これにより、単なる翻訳やローカライズにとどまらず、日本文化を「体験型コンテンツ」および「創作支援基盤」として世界に展開する新たな産業基盤の構築が期待されます。</p>

	<p>一方で、我が国においては生成 AI に関する誤解や偏見が依然として根強く、コンテンツ産業の中核を担う創作分野において、合理性を欠いた批判や排他的な言説が先行している状況が見受けられます。</p> <p>実際に、AI を活用した制作支援サービス等の試験的取組が、批判や誹謗中傷を受けて事業継続を断念する事例も発生しています。これは個別企業の問題にとどまらず、我が国全体の技術競争力および創作環境に悪影響を及ぼす重大な問題であると認識しています。こうした社会的反発の背景には、生成 AI に関する制度的整理や情報発信が十分でないことが、国民的理解の形成を妨げている現状があると考えられます。</p> <p>新技術に関する正確な情報が共有されないまま断片的な報道や議論が先行することは、過度な不安の拡大を招き、市場や創作活動に不要な萎縮をもたらすおそれがあります。</p> <p>過去にも、新技術や科学的事象への理解不足が原因となり、風評被害や差別的言動が生じ、結果として社会的損失が拡大した事例がありました。</p> <p>AI 技術においても同様に、制度的整理および周知が追いつかないまま議論が進むことは、健全な産業振興の観点から看過できません。とりわけ重要なのは、AI に関する法的整理について正確かつ一貫した情報提供を行うことです。</p> <p>AI の学習行為が著作権法上、原則として権利侵害に該当しないことや、「作風」や「アイデア」は著作権の保護対象に含まれないことといった基本的事項について、一般には十分に理解されているとは言い難い状況にあります。</p> <p>これらが不明確なまま放置されれば、事業者やクリエイターに過度な萎縮をもたらし、結果として AI を活用した創作活動および産業投資の停滞につながりかねません。</p> <p>国は、公式見解を明確かつ分かりやすく示すとともに、継続的な広報・教育活動を通じて理解促進を図る体制を強化すべきです。</p> <p>また、AI を「人間の創造性を脅かす存在」と捉えるのではなく、「人間の創造活動を支援する道具」として位置付ける視点の普及が不可欠です。AI は人間の感性や思想を代替するものではなく、反復的作業の効率化や負担軽減を通じて、クリエイターがより高度な創作活動に専念できる環境を整える技術であるとの認識を、社会全体で共有する必要があります。</p> <p>以上を踏まえ、新たなクールジャパン戦略のフォローアップにおいては、AI 活用推進を単なる技術施策にとどめず、文化政策、教育政策、産業政策を横断する包括的施策として再設計することを要望します。</p> <p>そのためには AI に関する基礎的リテラシー教育、クリエイターおよび事業者向けの実践的研修、一般向けの分かりやすい情報発信を一体的に推進する体制の構築が求められます。</p> <p>技術的措置や契約ルールの整備等を通じ、安心して AI を活用できる環境を整備し、創作活動と技術革新の両立を図る包括的政策の推進を強く要望します。</p>
32	114 ページ「DX 時代における新たな契約～」「クリエイターの適切な収益の確保～」「文化芸術分野の適正な契約関係の構築～」といった文章が





	<p>アニメ・ドラマだけが映像コンテンツのアーカイブ政策なのですか？。 過去のスポーツ中継のコンテンツの映像をアーカイブ化しておかないと後で後悔することになります 弁護士の■■■■氏が国敗れて著作権法と言いましたがまさにそれです アーカイブ政策まで負け続けたままでいいのですか！。 著作権法と言う名の治安を改善したいのであれば、ちゃんと正規の長期・永久的なスポーツ中継の映像コンテンツのアーカイブの完備してから にして頂きたいです アニメ・ドラマの映像だけでなく、この過去のスポーツ中継の日本語実況の映像コンテンツのアーカイブ政策(ニコニコ動画・YouTube の活用 アクセス権)もお願いいたします</p>
5	<p>現在、知的財産推進計画については毎年策定され公表されている。しかし、以下の理由から、本計画は中長期をにらんだもの、例えば五カ年 計画とし、(以降、次の五カ年計画策定時まで)に開催する) 毎年の当該会合では、その進捗をレビューすると共に、本計画に対する修正の要否 を審議して公表するような形で進めていく方が良いのではないかと考えます。</p> <p>また、上記五カ年計画は例えば、一度決めたら基本的には動かさない大項目(目標)と、その下に柔軟に修正を加えてゆくことも想定した中 項目や小項目が配置されたような構成にすると良いのではないかと考えます。</p> <p>[理由]</p> <p>1. 知的財産推進計画は、計画を立てること自体が最終目的ではなく、本計画を公表することで、「実際に社会を良い方向に変える」ことが本 当の目的だと思います。そのため、策定した計画が実際どれだけ実現されたかという点について検証することは非常に重要だと考えます。そこ で、毎年その進捗度合いを確認し、黄色信号がともったと思われるような場合には、アプローチの仕方等につき修正を模索するような方法で進 めていく方が良いのではないのでしょうか。現在の知的財産推進計画は、言いつ放しであるような印象が拭えません。</p> <p>2. 複数年に渡る中長期の目標を掲げた方が全体の方向性(大きな流れ)をイメージしやすいため、各団体や企業等、そしてそれぞれの現場レ ベルでも取り組みやすくなると考えます。</p> <p>3. 毎年計画を審議しても、現状、年ごとにそうそう大きく変わる(若しくは、変えるべき)ものではないと思われまます。そのため、当該会合 で費やすリソースは、上記のような進捗確認と、時流の変化に対して迅速に対応するための修正の要否に注ぐと良いのではないかと考えます。 以上</p>
6	<p>私は日本と台湾のマンガ・アニメ等(ACG)文化の比較研究を継続している独立研究者です。「知的財産推進計画 2026」策定にあたり、コンテン ツ(特に出版・マンガ)分野で、“選択と集中”だけでは取りこぼされる日本の多様なジャンルの国際展開と、そのための中小出版社の版權営 業基盤を政策的に補強する提案をいたします。今回の意見募集は、計画 2025 の見直し・計画 2026 への新規施策が対象と理解しています。</p>

1. 問題意識：海外比較・市場開拓の前提となる「可視化」が難しい  
台湾など海外市場で「まだ存在しない（または薄い）マンガジャンル」を見つけるには、出版社別カタログ、書店棚、投稿小説サイトのジャンル表、同人ジャンルコード、Wikipedia等を横断して“何がある／ない”を定点観測する必要があり、個人研究では非常に高コストです。さらに日本側も、大手作品中心の流通・翻訳だけでは把握できない領域（例：廉価版・コンビニコミック、実話系体験、レディコミ、飯・酒、釣り、ギャンブル、麻雀、時代劇、ホラー、OL、子育て、各種アンソロジー等）の厚みが大きい一方、海外展開では“入口”が細いと感じます。これは文化理解の面でも、市場開拓の面でも損失になり得ます。

2. 構造要因：中小出版社ほど「翻訳・版權営業・契約実務」の体制が持ちにくい  
日本の様々な中小・専門出版社は、多様な棚を支える一方で、版權営業・翻訳交渉・契約管理・サンプル制作等の専任人材を常設しにくいのが現実です。結果として、海外バイヤーが“偶然出会える”機会が減り、多様性の出口が狭まる懸念があります。

3. 重点提案：国内 B2B の「権利商談の場」を再整備し、海外バイヤーの導線を作る  
海外では主要ブックフェアが B2B 機能を強く持ち、ナショナルパビリオン等で中小の作品が棚として提示され、担当者と直接話せる場が機能しています。一方、日本では総合的な国際ブックフェア（TIBF）が実質的に途絶え、国内で“現物を見せて商談できる場”が弱くなりました。

よって、知財計画 2026 には、出版・マンガ領域の B2B 商談基盤（国内開催）の再構築を明確に位置付けてください。

（提案 A）「出版・マンガ権利商談会（国内開催）」の常設化  
海外バイヤー／翻訳者／エージェントが日本に来て、出版社横断で棚を見て商談できる仕組みを作る（B2B 中心＋一般向けは別設計）。

（提案 B）海外展開の“共同化”支援（中小向け）  
既にフランクフルト等ではジャパンプースがあり、共同出展・輸送代行・代理店紹介等の支援が行われています。

これを拡充し、「大手ヒット作」だけでなく“棚の多様性”が見える出展を後押ししてください。

なお、文化庁は 2025 年 12 月に、我が国の活字文化（小説・雑誌等）の海外展開を議論するため、作家・アカデミア・出版関連業界・関係省庁等で構成する「活字文化グローバル展開協議会」を発足させ、若手の海外進出環境づくり、翻訳者育成、出版社の垣根を越えたプロモーション等を検討課題としている。

知財推進計画 2026 では、この動きと連携しつつ、マンガを含む出版コンテンツ全体についても、権利商談（B2B）・翻訳／契約実務・共同プロ

モーションの基盤整備を一体で推進する枠組みを明確化していただきたい。

4. 具体施策：データ整備・人材・費用の3点セット

知財計画 2025 が「知財人材育成」「クールジャパン／コンテンツ戦略」「国際標準」等を掲げる流れを踏まえつつ、出版・マンガの実務に落ちる形で、次を提案します。

「出版社横断・ジャンルマップ／著作権カタログ」整備（中小も参加できる設計）

海外バイヤーが検索できる最小限のメタデータ（ジャンル、年齢層、巻数、試読、権利状況、連絡先、関連 IP 展開等）を標準化。

可能なら国際標準戦略とも接続し、メタデータの相互運用性を確保。

中小向け“翻訳・著作権営業”の共同インフラ支援

翻訳サンプル（数話）制作、契約雛形、権利クリアランス、海外税務・支払実務などを、共同で使える形で支援。

「著作権営業人材のシェア（派遣・共同雇用）」や研修を制度化。

比較研究・市場探索のための“定点観測”支援（学術×産業の橋渡し）

海外市場で「何がある／ない」を継続観測するのは、学術的にも産業的にも価値が高い一方、個人負担が大きい。

図書館・大学・業界団体と連携し、海外ブックフェア・書店棚・電子書店・投稿サイト等の情報を整理して、政策評価にも使える形に（公開範囲は権利に配慮）。

5. 期待効果：収益だけでなく、文化理解と市場拡張の“入口”を増やす

中小出版社の棚にある生活・実用・実話・専門ジャンルは、派手な輸出 IP とは異なる形で、海外読者の生活文化理解やローカライズ産業を育てる可能性があります。台湾でも政府関与のもとブックフェアが国際交流・出版振興の場として機能している点は参考になります。

「稼げるものに集中」だけでなく、多様性の出口を太くする政策を、知財計画 2026 で明確にしていきたいです。

	以上です。
7	資料全体で「AI」という単語が頻出しているが、日本は複雑な動作をする機構を何でも「AI」と呼んでしまう上に、「AI」という単語だけで実態を見る前からSFじみた最新技術と夢見ってしまう悪癖があるため、それぞれの「AI」がどのような機械・システムを想定しているのか明確にするべきである。もし「なんとなく最新技術だから使えばいいことあるはず」という緩やかな認識でしかないのであればそれは何も提示していないのと同じであるため、改めるべき。 一応、明確に「生成AI」等と区別して書かれている部分も散見されるが、まだ不十分と感じる。特に「新たな国際標準戦略」資料ではロボットなどの自動動作を担うプログラムといわゆる「生成AI」を混合している節が見受けられるため、再確認すべきである。
8	AIの能力は急速に増大しており、AI学習用データの整備の問題が知的財産制度においても最大の課題の1つとなると思われる。一般からAI学習用データの出願を広く認めるデータインカムを創設するのが有用と思われる。
9	著作権が機能していません。 著作権の所有者が不当に模倣され搾取され続けています。生成AIへの取り込みを拒否した物でも不当に学習され、溶け合ったデータの中、何度も使用され悪用されている可能性を考えると一刻も早く学習防止の為に問題を再確認するべく、学習データの安全性、透明性を明らかにし、義務付ける必要があります。
10	政府の介入により、知的財産管理技能検定の宣伝と認知の強化を行った方がいい。
11	本「推進計画 2026」において、様々な箇所に補助金・助成金による支援が記載されると思いますが、「租税特別措置・補助金見直し担当室」にて補助金の削減に向けた検討が為されることから以下2点をなされてはいかがでしょうか？（1）「2027年度(令和9年度)予算ではその検討に応じて補助金事業等の調整が為される」ことを「推進計画 2026」のAからEの各所、および／または、推進計画 2025における「II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性」に該当する箇所に記載すること （2）併せて、補助金事業等の調整を念頭に、令和9年度のあるべき事業内容を令和8年度の早い段階から検討開始するようAからEの各所、および／または、推進計画 2025における「II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性」に該当する箇所に明記すること
12	画像系の生成AIについて、学習元の権利を守る法整備をお願いいたします。現状の法律では学習元が明らかになっていないデータセットを基にしているAIが広く用いられていることから、著作権キャラクターやロゴがそのまま生成されてしまう事案が多発しており、権利問題へと発展しています。また、未成年のヌード画像など問題のあるものがデータセットに含まれていることから、X等のSNSでは投稿された画像を一部の悪意のあるユーザーがヌードにするなどの問題が発生しています。つきましては、権利者が許諾した画像のみをデータとして用いるように、学習元の開示を義務付ける法整備をお願いいたします。また、悪用して他者の権利を侵害するユーザーを減らすための法整備を設けていただきたいです。何卒宜しくお願い致します。
13	ドイツや中国など他国との競争を重視しているように感じるが ドイツ含む EU においては EUAI 法の元に研究が進められており「クリーンな LLM」を世界に向けて発信と収益化を目指すのであれば今急務であるのは著作権侵害等の問題を解決する事が信頼を得る製品としてよに出すものとして先行でおこなうべきことだと感じる

14	<p>AI 推進、活用へと進む前に下記 3 点についてまず議論を深めていただきたい。</p> <p>1. 「(B2) 海賊版・模倣品対策の強化」に関連して B2 では「利用者が特定の著作をプロンプトに使用し著作権者人格権を害している」など、有効な規制が無いために著作権側に自衛の努力が強い状態について挙げられることと思われるがしかしそもそも生成 AI は不特定多数の大量の著作物を資源として動作しているのであり、その成果を商業的に利用することは知財保護に反している。これを全ての議論の前提として重視していただきたい。</p> <p>2. フェイクニュースの問題 生成 AI を利用した画像や動画はすでにフェイクが大量に出回っておりデマや中傷等の悪意のある目的で使われているが、対応は今のところ個別撃破のみで根本的な対策がなされていない。SNS が国際世論に多大な影響を与える昨今においては AI を利用したフェイクニュースを防止する方策を SNS の運営主体を巻き込んで急ぎ策定する必要がある。</p> <p>3. 環境に対する影響 米国の AI データセンターの消費電力は莫大であり総量で小国 1 国の電力消費量に匹敵するとのこと。また電力インフラが間に合わず私設で石炭火力を使用するなどしているらしい。いずれも地球温暖化防止を支持する国際世論に反する。</p> <p>以上。</p>
15	<p>推進策全てを見直す必要がある。</p> <p>日本においては生成 AI に対する義務・規制を緩和策に切っており、権利侵害と悪用が常態化しており、特に創作活動が主体となっている SNS においても権利者を攻撃・嘲笑する意図で生成 AI を利用していることが顕著である。</p> <p>諸外国と比べてもこのような義務・規制を緩和している国は日本のみであり、本来日本が持つ IP・コンテンツ力を活用されるものが流出・悪用されることでコンテンツに魅力を感じるものや創作者・著作権者が疲弊し、衰えていくものとなっている。</p> <p>これは短期的な自己の利益のみを追求する生成 AI 会社・利用者が後を絶たないためである。</p> <p>日本の著作権者の権利を守ることが大前提に置かれていない限り、生成 AI を推進してはいけないことをまず肝に銘じてほしい。</p> <p>推進策をいったん白紙に戻し、まずは生成 AI による被害を洗い直し、それに伴う権利者の経済的損失を理解した上で生成 AI 会社・利用者に対する義務・規制・罰則を取りまとめてから初めて土台が出来上がり、その上に推進策が出来上がるものである。</p> <p>ようやく「知的財産の保護及び透明性」に関する動きがあるため、権利者が容易にオプトイン・オプトアウトできる制度の構築と刑事罰を含む厳しい罰則を盛り込むことを最優先に動いてほしい。</p> <p>でなければ日本のコンテンツ力は諸外国や一部の資本者に搾取されるだけで管理者にはなんら還元されずに日本のコンテンツ力は長期的に見て更なる衰退を招くだけであることを理解してほしい。</p>

<p>16</p>	<p>生成 AI を利用元のデータをわかりやすく透明化し、その人に利益として還元すれば良いという流れで全て考えているのは分かりました。ですが、「撮影許可を取っていない」写真を「自分が撮影者だ」とアップロードし利益を得ることや、盗撮、犯罪系のこと、映り込んでしまった時の対応はなるのでしょうか。</p> <p>そもそも生成 AI を使用している時点で知財も人権も守られていません。</p> <p>現在の SNS の X で女性や子供の写真がどんどん裸にされ、明らかな性的な利用を貼れています。</p> <p>それでも「合法だから」と言っている方々にどう説明するのでしょうか。</p> <p>合法だから脱がせてもいい、と後押しする案に思えます。</p> <p>むしろ「金払うんだから裸くらいいいだろう」としかならないと思います。</p> <p>クリエイターにそもそも生成 AI は必要ありません。</p> <p>必要としているのはクリエイターにお金をはらいたくない、でも制作物（CMや広報等）が必要な発注元です。</p> <p>子どもが意図せず写り、意図しない事を勝手に話した時、その制作物を取りやめたとしても色々な方々の手元に残ります。</p> <p>生成 AI 推進自体の取りやめを求めます。</p> <p>そもそもこんなにほとんどの国民が貧困で喘いでいるのに、何兆円もかけて推進したシステムで作るのがぐちゃぐちゃに混ぜたコラージュなのが納得いきません。</p> <p>最低限、推進したい方々のみの予算を使用してください。</p> <p>どうしても推進するのであれば反対している人々の税金は返還してほしいです。</p> <p>よろしく願いいたします。</p>
<p>17</p>	<p>「眠っている知財をどう有効活用するかで国際競争力を高める」という考え方そのものの、「知財がなぜ知財たるか」という根本理解のなさあまりの幼稚さに閉口することしかできません。「未管理著作物裁定制度」なんてものをむりやり通して、極めて短い時間でもって持ち主が名乗り出なかった他人の財産を勝手に自分たちのものとして、名乗り出るまで数時間でもあれば、とっとと（ありもしない）国産生成 AI のデータベースに入力してしまえば勝ち、という考え方で、データセットの総量をいかに水増しするか、ということしか考えていないでしょう。国家が国民に対して堂々と泥棒行為を働いて、「もう食べちゃったので排泄物としてしか返せません」と居直るための外堀を必死に掘っている。情けないを越えて浅ましい話ですねえ。「さもしい顔をして、もらえるものはもらおうとしている」のは国のほうじゃないですか。そして先述のように、鳴り物入りで世界のリーダーを張るための「国産生成 AI」というものが存在していないという体たらく。あなた達が悪ふざけをして出来もしないことをやろうとしている間に、どれだけの国民の生活が窮状にさらされているのかを少しでも考えられないのならば、一刻も早く職を辞すべきです。</p> <p>創作というものが何かもわからない。人数がいれば済むと考えている。あまりに稚拙です。必要なのは「創作産業に対する適正な援助」であるのに、それを「国産生成 AI で代替できる」という夢物語でもう何年も論点をずらされている。創作をなめるな。それによって生まれる人間の生きる力をなめるな。国を墮落させてきたのは国でしょう。勝手に国民の頑張りが足りないせいだなどという厚顔無恥な責任転嫁に収めないで頂きたい。なぜマンガやアニメ、ゲームという分野が国を代表する文化にまで押し上がったのか。そこに国の力は全く関係ない。貴方がたは何</p>

	<p>も知らないのに、それすら認めることのできないちっぽけなプライドのせいで、「国中の知財を食わせた国産の生成 AI さえあれば、自分たちでも創造できる」と思い込んでこんな人権無視の無理難題を国民に突きつけているに過ぎない。まったくの思い上がりです。創作とか新しい唯一のものを創る行為。あなた達が生成 AI とやらでやろうとしているのは、誰にでも出来るがなんの新しさもない盗人の積み木。それを理解してください。</p>
<p>18</p>	<p>F. その他  災害発災時・国防上の安全保障に関する懸念点と、その対策実施の要望について述べます。</p> <p>(1) 意見の主旨</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生成 AI（及び、それによるディープフェイク）による、災害時・近隣国を含めた有事に対する懸念を強く持っています。</li> <li>・災害発災時や有事の際には、即座に安全を確保するべく情報の精査が出来ないため、偽情報の流布は（既存法だけではなく特別に）厳しく規制すべきと考えています。</li> <li>・そもそも偽情報を生み出せないような「フルプルーフ（誤った扱いをしない）」の原則による設計を法律で規定すべきで、特に学習データの制限によって、より実現がしやすいものとなると考えます。</li> <li>・また、「生成 AI によるコンテンツであることの、明示的な表示」を罰則付き義務化とすることを、予防的・事前対策として平時から適用すべきです。（※事後的対応では国民の生命の危機には間に合わないため）</li> </ul> <p>(2) 提示資料</p> <p>1) 災害発災時の混乱の原因としての、生成 AI によるディープフェイクについて</p> <p>a. 青森県東方沖地震の際に流布されたディープフェイクについて  <b>【地震】 SNS で生成 AI を使った偽動画や根拠ない情報 投稿相次ぐ(2025/12/9)</b>  <a href="https://news.web.nhk/newsweb/na/na-k10014999191000">https://news.web.nhk/newsweb/na/na-k10014999191000</a></p> <p>b. 関連：東北を中心とした熊被害に関するディープフェイクについて  AI も自治体も見破れなかった「偽クマ」画像 発端は「内輪の遊び」 [宮城県]：朝日新聞(2025/12/3)  <a href="https://www.asahi.com/articles/ASTD310S6TD3UNHB006M.html">https://www.asahi.com/articles/ASTD310S6TD3UNHB006M.html</a></p> <p>2) 有事の混乱の原因としての、生成 AI によるディープフェイクについて</p> <p>a. ウクライナ侵攻に関するディープフェイク(確認出来るだけでも 2023 年から類似の事例について報道あり)  ゼレンスキー大統領に関する偽動画 偽情報などの投稿が急増 トランプ大統領との会談後に   NHK ニュース(2025/3/5)  <a href="https://news.web.nhk/newsweb/na/na-k10014740801000">https://news.web.nhk/newsweb/na/na-k10014740801000</a></p>

b. ベネズエラ侵攻(2026)に関するディープフェイク

ベネズエラ関連の偽画像など SNS 投稿相次ぐ “拡散せず注意を” | NHK ニュース | フェイク対策、IT・ネット、生成 AI・人工知能(2026/1/5)

<https://news.web.nhk/newsweb/na/na-k10015019341000>

c. 関連：日本の政治家・首相も過去にディープフェイクの標的になっています（目的は違いますが、台湾有事などの際に a. のような派生をす  
る懸念として）

高市首相かたるニセ広告、自民党広報「あたかも本人が登場しているかのよう」と注意喚起：読売新聞(2025/10/25)

<https://www.yomiuri.co.jp/politics/20251025-0YT1T50080/>

(3) (2)の各項に対する懸念点

・(2)に提示した資料は、すべて（特に 2025 年から報道が増えた）生成 AI によるディープフェイクによる混乱やその扇動のための偽情報につ  
いての報道です

・災害発災時や有事の際には、即座に安全を確保するべく情報の精査が出来ないため、偽情報の流布は（既存法だけではなく特別に）厳しく規  
制すべきと考えています。

1) 生成 AI（及び、それによるディープフェイク）による、災害時・近隣国を含めた有事に対する懸念

・(2) 1)a. で例示した昨年 12 月の青森県東方沖地震(2025)をはじめとして、自然災害に遭いやすい日本国内においては特に、災害時の生成 AI  
によるディープフェイクには予防的に対策をすべきであると考えます。

・特に津波を伴うような地震発生時の想定シナリオとして、（震源から遠い沿岸地域などで）「〇〇県沿岸は潮位変動なし（実際には津波到達の  
恐れあり）」というような情報を生成 AI によるディープフェイク動画等で受け取り、津波に巻き込まれる、といったシナリオが想定されます。

2) 有事の混乱の原因としての、生成 AI によるディープフェイクについて

・2025 年には、(2) 2)a. のように、ウクライナ侵攻において生成 AI によるディープフェイクが用いられたとされています。

・現在の日本の近隣国においても、有事の発生など軍事的な懸念がある中で、生成 AI によるディープフェイクはより懸念材料とした方がよい  
と考えます。

・日本でも、首相をはじめとして標的にされ、偽広告として流布されることがありますが、軍事的な意図による流布も想定されるべきだと考え  
ています。

3) そもそも平時から偽情報を生み出せないような「フルプルーフ（誤った扱いをしない）」の原則による設計を法律で規定すべき。「生成 AI

	<p>によるコンテンツであることの、明示的な表示」を罰則付き義務化が必要。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・(2) 1)の事例では、マスメディアにおいても、速報時点で十分な精査が出来ない事例も報告されています。</li> <li>・国民一人一人が、混乱時に生成 AI によるディープフェイクに対して、より正確な判断をするには「生成 AI によるコンテンツであることの、明示的な表示」が必須であると考えます。</li> <li>・特にサービス提供者に（事例発生時には主な責任者として）罰則付き義務付けをし、また生成 AI による偽情報と認識しながら、これを流布し撤回しない悪質なケースでは、個人であっても罰則が与えられるべきです。</li> <li>・これらは、予防的・事前対策として平時から適用すべきで、既存法だけでなく特別に強く規制すべきと考えます。（※事後的対応では、有事・災害時における国民の生命の危機には間に合わないため）</li> </ul>
19	<p>本計画は、コンテンツや国家的ブランドについての言及はあるものの、商標に関する具体的な検討項目は、一切ない。世界市場で成功している企業は例外なくブランド戦略に成功し、ブランドから付加価値・財産を創出していることに鑑みれば、我が国においても商標・ブランドの保護をより前面に打ち出すべきである。我が国がブランドをより適切・効率的に保護できれば、海外からより多くの投資を呼び込むこともできる。この点でも、我が国のブランド保護制度の改善・拡充は極めて重要である。以下、我が国商標制度の課題を幾つか例示する。</p> <p>国際商標登録出願制度が採用されてから四半世紀が経過しているが、我が国商標制度が国際的に通用するように、制度全体の見直しが必要である。特に、商標の類否や識別力に対する判断は、国際的な考え方に即していない部分があり、検証が必要である。</p> <p>令和 5 年の商標法改正により、コンセント制度が導入されているが、本来の「先行権利者との棲み分け」ではなく、支配的關係等、出所同一と認められる場合が多く、コンセントが広く利用される諸外国での状況とは異なっているから、比較法的な視点を踏まえ、実務的な運用がどうあるべきかについて、引き続き検討する必要がある。</p> <p>また、先後願の審査において、類似群に属するか否かにのみ依拠した商品・役務の類否判断の合理性の有無や、類似群の付与方法・振り分け方（含まれている内容）の当否、並びに、商品と小売等役務とのクロスサーチを一律に行うことの是非などは喫緊の課題である。</p> <p>加えて、商標登録異議申立制度について、いったん登録を付与した後にそれを取り消すことに対する躊躇の結果、20%程度と転覆率の低い現状に鑑みると、現在の付与後異議制度を、付与前異議制度にすることを念頭に置いた見直しについても改めて検討する必要がある。</p> <p>その他、早期審査のスピード感（1 週間程度で早期審査を行う国もある）、不使用登録商標の過剰な蓄積、環境配慮を装う標識使用規制の不足（グリーンウォッシング対策）、行き過ぎたパロディー商標によるブランド価値の毀損、ブランド（商標）人材の獲得・教育・環境整備など、我が国の国際産業競争力を高めるために検討すべき課題は山積している。</p>

	以上、商標・ブランド保護の改善・拡充を知財推進計画の重要課題の一つとして検討すべきである。
20	<p>生成 AI を使う上で、明確な罰則や規則を設定して欲しいです。</p> <p>X という情報を拡散する場所で、誰もが気軽に・無料で「自分に所有権のない写真・イラスト」へ「悪意をもって改ざん可能である」状態について懸念を持っています。</p> <p>確認されてる事項としては、「自分の写真を SNS (X) に投稿したところ、見ず知らずの第三者から、AI (X が提供している Grok) を悪用して画像を改変した上、それを誰もが見られる状態にしている」というものがあります。</p> <p>この場合の悪用は、「故意に性的な改竄をする」など実際とは異なる捏造・人格や尊厳の破壊を伴って、半永久的に不特定多数に公開するものです。</p> <p>フェイクニュースの取り締まり機運が高まるなかで、「誰でも無責任にフェイクニュースを気軽に作れる環境」の是正は必須だと思います。</p>
21	<p>生成 AI によるデープフェイク、詐欺、犯罪利用、性犯罪、AI ハラスメントが頻発し、無法状態であることから、推進の前に法による規制と罰則を設けるべきです。</p> <p>被害が発生しているにも関わらず、人権を侵害し、人々の尊厳を奪っている側がなんの咎めもないのは可笑しい。手軽に勝手に撮影し、本人に許諾を得ることなく加工してネットに公開する者があとを絶ちません。訴えればいいと言いますが、その費用の補填、助成もなく、被害者が時間とお金と労力を払うのは負担が大きすぎます。一度ネット上に公開したデータは AI クローラーに抜かれていき、データセットに飲み込まれます。使用したプラットフォームによっては、利用規約によって、提訴を起こすこともできなくなります。生成 AI の透明性を確保できない以上、いったん計画は凍結し、国民の人権を守る法規制が先です。</p>
22	<p>コンテンツ産業での収益拡大を狙っているのであれば、まずは知財の権利をちゃんと守ってください。政府はこの数年 AI の活用を進めようとしていますが、その AI 技術に日本のアニメやマンガ、イラストや音楽といったコンテンツが勝手に利用され損害が出ています。AI 利用はその次の話です。まずは知財をちゃんと保護してください。放っておいても勝手に育つものではありません。また、生成 AI のデータセットには日本だけでなく海外のクリエイターの創作物も含まれており、現状クリーンな許諾済みデータのみで構成されている生成 AI は存在しません。生成 AI 利用をしているというだけで海外からは白い目で見られます。生成 AI は国や企業として活用する段階にありません。データセットの開示や法による規制がされてから初めて検討されるものと思います。順番がおかしいです。ここに書かれていることはコンテンツ産業の発展のためのものでなく生成 AI を活用するための言い訳や御託でしかありません。</p>
23	<p>性的デープフェイクに関して</p> <p>” AI 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ”</p> <p>(4) デープフェイクについての知的財産法の視点からの課題整理</p> <p><a href="https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/0528_ai.pdf">https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/0528_ai.pdf</a></p> <p>にあるように、ブロックングのような極端な対策ではなく従来の著作権法上の肖像権・パブリシティ権で悪意を持った者に対応すべき。そのためには権利を侵害された者が相手に対して法的に対峙できるように開示請求手続きをより容易に短期間で行える体制を作り、デープフェイクが即座に消される様に各プラットフォーム等の情報を流通させる側への個別の取り組みを強化させる方が妥当ではないか。</p>

	<p>またその際重要になるのは社会法益ではなく個人法益である。ブロッキングの様な強制的で一律な対応ではなく権利を侵害された者各々の権利が回復される様な仕組みこそが必要ではないか。同様に青少年の健全な育成の為といった曖昧な法益ではなく、あくまでも権利を侵害された者を救済するという建付けで議論が行われるのが自然である。</p> <p>引用した中間取りまとめにも 「ディープフェイクに関する諸問題は、知的財産権法とは切り離して議論すべき要請が強いと評価できる。この点については、意見募集でも、ディープフェイクによる悪用事例は人権侵害であり、知的財産以前の問題であるという意見や、名誉毀損罪、偽計業務妨害罪、詐欺罪などの刑事罰による法的措置の発動を求める意見があったところである。」とある。</p>
24	<p>知的財産の「保護」で対象として説明されている内容には、技術や営業の秘密、著作物等があるが、すでに AI のデータセットの中に含まれる個人情報や違法なデータ（児童ポルノ）等を使用し、本人の同意なくポルノコンテンツを出力する等の悪用事例が発生している。そもそも個人情報本人が意図しない創作物に活用される想定での提供がなされることはないが、実際には本人が認知していない状態でデータセットの中に個人情報が含まれるケースや、児童ポルノ等の性犯罪に関する画像等を含む違法なデータが含まれるケースがある。生成 AI を提供する事業者が前述のような不適切な情報の取扱いを行った場合に個人が事業者に法的措置をとる場合、手続きや裁判が完了するまでに相当な期間を要するため、その間にも当該個人情報を悪用した画像生成が行われ続けた場合、個人情報や生成されたデータに含まれる自分の画像等を完全に消去させるのはほぼ不可能となる。AI のデータセットの中に個人情報や違法なデータが含まれていたり、生成 AI の悪用が発生した場合に、迅速に当該情報等の消去と被害者への賠償等が行われるよう、行政処分や刑事罰等の罰則を設けるべきであると思う。</p>
25	<p>知的財産として取り扱う対象として、フォントプログラムの保護に関しての特別な記載が見られなかった。</p> <p>フォントプログラムから出力された文字、書体そのものの保護については文字の性質と目的から強い制限をかける要件ではないとされるが、競合する生成 AI 機能による文字出力機能も向上していく中で、有償または無償フォントのライセンスを保有していないユーザーがライセンスを要するフォントプログラムに含まれる書体と同等の文字を出力してしまう事が考えられる。</p> <p>性質上、プログラムに含まれるすべての文字の特徴やパターンを生成 AI が完璧に再現可能となり、元のフォントプログラムと同様の出力結果を得られるようになる事も想定される。</p> <p>フォントプログラムには入力に応じて特定の書体を出力するといった機能の面では生成 AI プログラム・サービスと競合する点があり、本来ライセンスが必要なフォントの取り扱いについては文章・画像の著作物とはまた異なる保護の仕組みが必要。</p> <p>仮にフォントプログラムのライセンスを有しており、利用規約に従い適切に使用しているコンテンツ制作者から許諾を得て画像や Web デザインなどを機械学習に用いたとしても、提供されたコンテンツに含まれている書体の特徴をフォントプログラムの開発者からの許諾を得ずにそのまま利用して出力されてしまうケースも考えられる。</p> <p>フォントプログラムに含まれる文字は一般的に全部は公開されておらず、特にフォントに加工等が行われている場合、自身の開発したフォントプログラムを利用して出力されたものであるかを見分ける事は不可能であり、生成 AI を用いてライセンスを取得せずに不当な利用がされていても発覚しにくく、また権利者による証明も非常に困難である。</p>

	<p>また、生成 AI サービスを利用するユーザーとしても、出力された書体が第三者のフォントプログラムに含まれている文字と類似しているかを判別する事は難しく、フォントプログラムの権利に関して解決しなければ権利面の問題についての懸念は残り続ける。</p> <p>生成 AI サービスを利用した者がライセンスを所有しているかといった基準での判別は事業者に一任できる要件ではなく、機械学習を行う事業者、生成 AI サービスを開発・提供する事業者、フォントプログラムの開発者の三者間で事前の取り決めを行うための導線整備が求められる。日本にも積極的に生成 AI によるフォント開発を行っている企業はあるが、以前と比べても書体の出力機能の模倣が容易となった以上、個人のフォントプログラム開発者にも不当な損益が生じないようにするための適切な取り決めが必要だと感じる。</p> <p>例：画像・Web デザインの生成機能を有するサービスの事業者に対してフォントプログラムの管理団体との提携義務を課し、ユーザー個人あるいはサービス事業者がライセンスを得ている場合のみ、該当するフォントを出力可能とする制限。</p>
26	<p>末端ながら知的財産を扱う仕事を生業とする身として、意見を書かせて頂きました。</p> <p>現行の生成 AI も含め、今後の AI 開発や AI 活用の方針において、個人が権利を持っている著作物や個人情報を利用をする際の方針は、「利用される事を前提に拒否する選択肢を与える」のではなく、「まず全ての権利者に拒否権を与え、それを前提で考える」べきだと思います。</p> <p>2025 年も、生成 AI の開発・利用側が前者を前提に押し通した結果として、権利侵害の被害と混乱が大量に起こる結果になりました。この失敗と理不尽の前例を、盲目的な利用ありきの方針を考え直すべきです。</p>
27	<p>II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性 2. IP トランスフォーメーション (2) 今後の知財戦略の方向性 に関して</p> <p>・『付加価値創出に AI を積極活用』とありますが、現状生成 AI には（というか生成 AI ではない領域の AI まで巻き込まれて）サービスに使われていたら最悪なものという『マイナスの付加価値』が取り返しのつかないくらい大きくなり、今なお広がっています。バレないように使うなら尚更バレた時のイメージが損なわれます。（『バレないように』という発想の時点でバレたら不味いと認識しているということで、既にどうかと思いますが）</p> <p>が無料公開されてからすでに 3 年以上が経ち、その間に露呈した生成 AI 企業とユーザーの想像を絶するモラルの無さ、そしてそれを行政が制御できなかったことが主な原因です。初動が大事でした。そして残念ながら付加価値は『生成 AI を使っていない』ことに発生するように既になっています。</p> <p>II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性 2. IP トランスフォーメーション (2) 今後の知財戦略の方向性 &lt;グローバル市場の取り込み&gt; に関して</p> <p>・『コンテンツ産業の海外展開を推進し、知財（コンテンツ）を核とする経済圏の確立を図っていく』これはもちろん重要な課題ですが、それなら尚更、海外企業に国内の有名無名の知財や個人情報を無償で搾取され営利目的で使用されたうえ学習元のイメージを著しく毀損するような使われ方をされ、それを国として止めることすらできない現状の方針は明らかに間違っています。『コンテンツ産業の海外展開を推進し、知財（コンテンツ）を核とする経済圏の確立』とは真逆の現実ではないですか？一刻も早い法規制が必要です。</p> <p>なお、生成 AI コンテンツはむしろ海外の方が嫌悪されています。海外展開を推進したいなら尚更邪魔です。</p>

28	<p>知的財産推進計画2025にて「未管理著作物裁定制度」の運用について書かれているが、著作物は日本も加盟しているベルヌ条約で守られているからこそ他者の権利を侵害してないものとして信頼され国際的にコンテンツとして扱われている下地がある。</p> <p>そもそも作品を「未管理著作物」とみなすということは誰が作っているかも正確にわかっておらず、雑に「これは日本のクリエイターによって作られている」という仮定で動く時点であまりにぞんざいな制度ではなかろうか。</p> <p>条約に加盟しているたった1国家である日本の世間知らずで傲慢な制度で国際的な問題に発展させるのは1国民としてあまり恥ずかしい。</p> <p>また、悪意のある人間が著作者にスパムを送ったり、著作者自身の健康、社会生活のトラブル等で許可をとれないこと自体があることを想定できてるとは言えず、あまりに搾取しようとする人間有利の制度といえる。</p> <p>昨今の生成AIと呼ばれるものにてスパム、フェイク等の嫌がらせは大変増えており、著作者に連絡手段を一時的に遮断させるような危害を与えてそのすきに制度を悪用しようとする等は簡単に想定できてしまうこの制度は改めて白紙ベースで考えるべきである。</p>
29	<p>現在様々なAIサービスにおいてディープフェイクやその他あまりにも多すぎる権利侵害が起きているうえ、そもそものAIシステムの仕組みもダークウェブの児童ポルノや個人の写真、作品など無差別に学習しているというような大変危うい存在だと認識しています。</p> <p>こんな不安定で制御の出来ないシステムを推進するのは私は大反対です。</p> <p>著作権は基本的人権に通ずる権利かと思いますので今一度考えて頂きたいです。</p> <p>テック企業の利権で推進されては大変困ります。</p> <p>一律禁止でお願いしたいです。</p>
30	<p>2. 知財戦略の振り返ると今後の方向性</p> <p>「1 創造人材の強化・ダイバーシティの実現」において、「変化する事業環境の中でも、創造を生み出すのは「人」であることに変わりなく～」とあるように、創造する個人の権利や利益が保証されなければその先の社会に対する還元もその継続も成立しない。全世界的に蔓延している生成AIの無断学習は現在の創造人材の権利や利益を掠め取るのみならず、これから生まれてくる将来の創造人材の成長も妨げものを生み出すという文化そのものの衰退、果ては消滅までも引き起こしかねない極めて深刻な問題として一刻も早く実効性のある対策を講じていただきたいです。</p>
31	<p>生成についてもAIについても知的財産権についても</p> <p>「勝手に使ったら処罰対象にしろ」</p> <p>「すべての権利者に拒否権があると国家が認めろ」</p> <p>「AIへの期待で庶民の人権無視するな」</p> <p>しかないです。</p>
32	<p>国連「ビジネスと人権の指導原則」に沿った対応をお願いします。</p> <p>知的財産は発案者個人の人権であるという前提を踏まえ、基本的人権として、著作権者の権利保護を第一優先としてください。</p> <p>企業や政体の利益を優先して、著作権者の権利をないがしろにする政策には断固反対いたします。</p>

33	<p>AI を利用したい側としては機械学習を拒否できる権利が欲しいです。ネットの情報を学習をするにしても、学習した画像や文章で収益を上げたくない人達や逆に収益を上げる事で不味い状況になる事があります。特にアニメやゲーム、漫画、イラスト等々のコンテンツの二次創作は莫大な利益を上げてしまうとコンテンツの提供元から裁判が引き起こされる事があります。(裁判にまで至っていませんが、エヴァンゲリオンの二次創作系のグッズを生成 AI を利用して利益を上げた人が権利元から注意を受けていました) 日本がアニメなどのコンテンツで成長出来たのは二次創作による部分での人材の成長もあったので、AI による利益還元だけを考えると未来のアニメや創作を担う人材が育つのが難しくなるので、利益還元以前に機械学習を拒否できる権利が欲しいです。</p>
34	<p>未管理著作物裁定制度は必要経ありません、穴だらけで話にならない制度だと思います。「連絡が取れなければ使用可」という言い訳で、より広範囲の個人のデータや作品を根こそぎ集めて利用する為の制度、というふうに思えました。</p> <p>また、完全オプトインのクリーンなデータセットを自国で用意すら出来ない体たらくで何が「AI 技術の推進、活用」なのでしょう。知的財産権推進計画で語られる「AI」は、生成 AI のことを指していますよね。</p> <p>日本の「AI 推進」は何もかも間違っているように思えます。繰り返しますが、自国で完全オプトインのクリーンなデータセットも用意出来ない体たらくで何が「AI 技術の推進、活用」なのでしょう。その間違った方針で現在、生成 AI による詐欺被害、ディープフェイクポルノ、デマや誤情報の氾濫でどれほど国民全体に被害が出ているか。これだけ被害が増え続けているながら、ろくな救済措置も無いですよ。特にディープフェイクポルノは一度作ってバラまかれてしまえば、たとえ作成者が捕まっても「手遅れ」です。作られた人間の心の傷は一生残ります。</p> <p>被害者の救済措置も、生成 AI 開発企業や利用者に対する適切で厳重な罰も無い、この最悪な状態をいち早くどうにかするべきです。</p>
35	<p>全体的に AI の活用ありきでの計画とお見受けします。</p> <p>私自身は自ら積極的に使用するほうではなく、意識していないところで恩恵にあずかっている立場にあると認識していますが、それでもその利便性については度々耳にします。これからの時代と切っても切り離せないツールなのでしょう。</p> <p>ただ、年末年始だけでもその危険性が大きく露呈したことも否定できません。</p> <p>X で新たに画像編集機能が追加されたことで、イラストレーターやコスプレイヤーなど、望まない改変をワンボタンで実施されて悲しんだり、憤慨したりする人々が大勢出ました。</p> <p>後者は実在する人物が性的にきわどい衣装を着せられるなど、明確に性にまつわる被害を受けているのに、犯人が外国在住であれば法的な罰則を科しにくく、実質泣き寝入りになる可能性が高いです(芸能人や皇族にも波及)。</p> <p>国際的に犯罪を取り締まり、犯罪者を逮捕できる協力的なネットワークの構築が必要ではないでしょうか。</p> <p>改変をしようとした場合、「それは違法行為です」「権限がありません」などのポップアップが出るようにできないのでしょうか。</p>

	<p>また、何時間もかけた力作を勝手に、しかも一瞬で改変されたり、サインやウォーターマークをわざわざ消してまで、他人による自作発言をされた時のイラストレーター各位の心痛も察して余りあります。</p> <p>イラスト生成などは現状、努力を積み重ねてきた人たちの技術を、無断かつ無料で使用し、場合によってはパッチワークのように繋ぎ合わせているグロテスクさが見え隠れするものに思えます。</p> <p>オプトアウトの権利をはじめとする、なんらかの規制等が必須と思われます。</p> <p>サインやウォーターマークを意図的に消すプロンプトを受け付けられない仕様にするなど、何かできないものでしょうか？</p> <p>一時期多くの人がジブリ風のイラストを生成して楽しんでいたことがありました。</p> <p>認識している範囲でジブリ側が抗議の声を上げた記憶はありませんが、自主的にアクションを起こしたとはいえ、ディズニーのキャラクターが決してアウトプットされない一方で、日本の IP はいわゆる「おもちゃ」にされ放題と聞きます。</p> <p>もちろん、権利を保有している人（々）が OK を出しているなら問題ありません。</p> <p>けれど、現状を見るに日本の IP を守れていると言えるのかは甚だ疑問です。</p> <p>鬼滅の刃、呪術廻戦、チェンソーマンなど海外でも高い人気を誇る IP を生み出しているのに、何故日本はこうも舐められっぱなしなのか。</p> <p>各コンテンツに精通し（=クリエイター側の気持ちができる）、知的財産権に強く、外国語を高いレベルで操れる国際弁護士、同等以上の能力を持った政治家などの育成に注力し、国家レベルで正當に怒り、適切に対処できる姿勢を見せられるようになってほしいです。</p>
36	<p>国際的な競争力の低下は、貧困などの格差問題・子育てなどの支援不足・教育や就労など他国との待遇に劣った結果の人材流出など、多方面の要因も考えられる。知財を活用し稼ぐのであれば、まずは知財を作る様々な分野の人を保護し、健全に活動できるよう促さなければならない筈である。しかし現在クリエイターを例に上げると、生成 AI による規制もないまま知財の活用によって走り、活用方法が知財を生み出す人材への搾取構造になっている。</p> <p>知財の活用の前に、権利侵害など法的な規制として以下を求める、(1. 生成 AI のデータセット開示の透明性 2. 原則クリーンなデータセットの使用 3. 生成 AI によるフェイク被害防止の為、生成 AI を活用した物へ記載の明示化 4. ディープフェイクポルノやフェイクに対する刑罰対象化)</p> <p>責任ある知財の保護ができてこそ活用ができ、既に EU のなどでは AI Act として行われている。</p> <p>最後に、今回の意見募集については資料が合計 200 ページを超えており読みづらく、また個人情報住所氏名電話番号まで入力する意味があ</p>

	<p>るのか不明。国民に広く意見を募るパブリックコメントとして、役割を果たそうとしているのか疑問がある。</p>
37	<p>大前提として、そもそもの著作権、肖像権を軽視し過ぎている現状が非常に危険であり、問題があると思います。生成 AI は数多くの無断転載や、プライバシー、人権の尊厳などを無視したデータセットから成り立っている物です。現に、生成 AI の出現から現在まで数多くのディープフェイクの被害者が出続けており、殺人、自死、犯罪行為が蔓延しているのにも関わらず、法での処罰等が全く行われていない為に泣き寝入り、被害者が辛い思いをしているだけになっています。訴訟や、被害などの問題を対策などを考えるのであればデータセットの透明化、オプトインのみの利用許可、未管理著作物裁定制度を悪用したり等で正しく著作者への許可が下りていない物等を徹底的に排除する必要があります。</p> <p>そもそも、海外では既に訴訟や使用禁止などが行われている生成 AI を利用する事で、メリットが全く発生しない事も視野に入れて欲しいです。</p> <p>確かに、短期的な時間の縮小等にはつながるかも知れませんが、生成 AI が出力した事柄の間違い等の修正、事実を調べたり、どこかからの著作・肖像権等を侵害していないかのチェックが必須な上に、それが全て人間の手で行われる事が必要である事と、最終調査が完全ではない事もあります。</p> <p>また、生成 AI を利用するという事自体が既に「愚か」であり「犯罪行為を行った」、「見るに値しない」ものとしての評価が海外は既に定着し、日本でもじわじわと考えが定着してきています。</p> <p>生成 AI が利用され、期待を掛けられているジャンル、特にコンテンツ産業、クリエイティブな面では、そもそもまともなクリエイターは生成 AI を利用しません。</p> <p>多くの出版社や、制作会社も同意見であり、生成 AI はクリエイティブなコンテンツを生み出す事には不必要であり、逆に公然と迷惑行為を行う為のツールとして有用である為に、嫌っています。</p> <p>信用のある業績をコツコツと積み重ねて頂きたいです。それが一番大事な事だと思います。</p> <p>乱文、長文失礼いたしました。どうか、これ以上被害者の数を増やさないようにして頂きたく思います。</p>
38	<p>大手テック企業の LLM (AI) による、個人のアイデアやデザインの篡奪を止めるべきです。</p>
39	<p>『AI 活用・推進するのならば、それより前に先に、最低でも海外基準の「規制」を設けるべきと考えます』</p> <p>現在、AI のうち生成 AI に分類されるものにより、非常に多くの問題が起こっています（開発段階での他者の知財などを無許可使用、それにより本来の権利者以外が勝手に報酬を得る、出力物による権利侵害やディープフェイク等の加害、ほか）</p> <p>それに伴い海外では、訴訟も現在進行系で幾つも起こっていますし、様々な規制が設けられています。これらの規制は「被害を起こさないた</p>

	<p>めに」設けられたものです。海外基準並みの規制を行うことにより、被害の軽減のほか、海外との交流・交易においても摩擦が少なくなる利点が大きいと考えます。</p>
40	<p>お世話になっております。          意見を集める機会を作ってくださいありがとうございます。</p> <p>一つご相談があります。          このアンケートの期限を、しばらく延長していただけませんか？このアンケートのことを今日知って、今日締め切りとも知りました。ご検討いただけたらありがたいです。</p> <p>このアンケートに答えたいと思ったのは、X という SNS に搭載された画像編集の機能、および Grok に搭載された日本のイラストやアニメを学習されてできたのではないかと、思うアバターを見て意見を送りたいと思った次第です。</p> <p>これは一例であり、この件だけしか問題にしていけないわけではありません。他の生成 AI についても問題視しています。</p> <p>AI の活用や、知財の活用の前に、肖像権、著作権、人権を守ってください。</p> <p>X も ChatGPT も Gemini も、すべて有料プランもあり、単なる企業内での研究ではなく、これは営利目的のサービスです。</p> <p>今回は X の件を例にして書きます。それは例題として扱いやすいからです。</p> <p>私は X を 10 年以上前から利用しています。古くから利用されている方も多いサービスかと存じます。</p> <p>私は SNS で知り合った古くからの知り合いとの縁が切れるのが悲しいので、利用したいだけです。</p> <p>利用規約に同意しないと利用させないというのは横暴です。</p> <p>そこには肖像権も著作権も何かしらの権利を放棄しないと本当にいけないのでしょうか？</p> <p>これらは法的に問題がないような文章になっていたとしても、それらは法整備が時代に追いついてないのではないのでしょうか？</p>

多くのクリエイターや、自身の写真をアップロードしている方は、古くからの交流関係を続けたいだけで、心の底から規約に同意している人は、ほとんどいないのではありませんか？

Xでは、つい最近、画像編集機能が追加されました。

年末にあったコミケで、コスプレをした方の服を脱がそうとしたり、水着にしたり、デンタルフロスにして布面積を減らそうとしたり、アイドルの方の写真にも、衣類を着用しているのに、水着にしようと執拗にGrokに指示を送っている人がいらっしゃいました。

これらは肖像権も著作権も侵害しているのではないのでしょうか？ローカルのパソコンで作業するのではなく、全世界に公開されているところで、AIの学習データを元に衣類を脱がされてしまうのは、ハラスメント行為に当たりませんか？

多くの一般人の方が、著作権や肖像権について理解があるかどうかというと、知る機会もなければ難しいのが実情だと思います。

ただ、それは個人はともかくとしても、企業に対しては違うのではないのでしょうか？

それらに理解があるからこそ、強引に同意を求めようとしています。でも、実際はどうしても利用したいがため、同意ボタンを押すことがあったとしても、これは正しい同意でもなければ、本心ではないこともご理解ください。

プラットフォーム側が、このような機能を実装しなければ、あわなくてよかったはずの被害です。

またもし仮に編集機能をつけたかったのだとしたら、それは本人のみ、自分のアカウントで自分のアップロードしたもののみ対象にすれば良かった話ではないのでしょうか？

これらの機能を駆使して、納得のいく結果を求めるのに、繰り返しプロンプトを送るだけで、資源も消費します。これらの負担が、新たに電力を確保する必要性ができてしまったり、半導体部品が手に入りにくくなったり、個人だけでなく、企業への負担も大きくなっています。環境への負担もかかっています。そして人が被害に遭います。

このことについて、国はどうお考えなのでしょう？ どうして、このような機能を搭載した企業側に責任を求められないのでしょうか？

Grokの話せるAIの外見は、日本のアニメを参考にしているのではないかと、思える可愛い女の子の外見をしています。これは、こういった

	<p>クリエイターに対価を支払い生み出されたのでしょうか？</p> <p>これは X で長年イラストなどをアップロードしてきた人たちの学習データを元に作られたものなのでしょうか？</p> <p>このプラットフォームにアップロードされた知財が、きちんと日本の法律が守ってくれていたのなら、X からではなく時間がかかったとしても日本のどこかから生み出すことは出来なかったのでしょうか？</p> <p>どうして様々な権利を強制的に放棄させられないといけないのでしょうか？ どうして自分の絵や写真を、悪意のある改変をされないといけないのでしょうか？ どうして現行法で守ってもらえないのでしょうか？</p> <p>国や、行政機関、政党、政治家、企業が X で作っている有料アカウントが支払うお金が原資になり、その結果、Grok が生まれ、国民の権利が毀損されています。そのことについて、どうお考えでしょうか？見解を教えてください。</p> <p>これらの行為は、何かを生み出すことや利益になることの方が本当に多いのですか？</p> <p>労働の機会を奪われたり、メンタルや、身体を壊したりすれば、回り回ってそれらが医療費の増額や、社会保障費の負担増につながることもあるかもしれません。消費電力も増えるおまけつきです。</p> <p>AI は学習データを許可を取れたものだけにするとか、学習元になった人には、使い続けられる限り報酬が発生するとか、何か対策を考えられないのでしょうか？</p> <p>あまり時間もなく、まとまりのない文章になってしまいましたすみませんでした。目を通してくださりありがとうございました。</p> <p>また、このような大変な作業にあたられているご担当者の方々に感謝いたします。お疲れ様です。</p>
41	<p>生成 AI は成り立ちから無断学習等により被害者が存在する道具であり、学習元が明確にできないのであれば利用すべきではないと考えます。</p> <p>既に一般人、有名人、議員等の公人も自分の知らないところで写真や動画を利用され、自分がしていない格好や言動を生成される被害が SNS で散見されます。</p> <p>加害者を罰する法律の制定もできていない現状では被害者は増える一方です。</p> <p>性加害や偽の動画生成等人権侵害を簡単にし、漫画、アニメ、ゲーム、伝統文化等の間違った情報の拡散等被害は増え続けています。</p>

	生成 AI は利用せず被害者救済施策をまず充実させて人権、著作権保護を徹底してください。
42	<p>日本は、2025 年の内容にもありました通り、知的財産的資源にあふれた国です。恒久的な日本の文化の持続のため(知的財産のリソースの確保)、知的財産を創作・創造する側にとって安心安全な国になるようによろしくお願いたします。</p> <p>誇るべき技術は既に失われつつあります、文化も何度か消滅してきました。</p> <p>具体的には、進むデジタル化やデータ依存社会であることを踏まえた、権利者の利益を守るための法律の見直し、技術者(伝統工芸や、建築、ほか様々な技術者)・また地域ごとの特徴ある文化が「消える必要が無い」ような対策を強くお願いたします。</p> <p>また、超短期的な延命措置にすぎるとも、長期的な計画の見直しを最重要事項とし、スモールステップで再建していく方針を検討いただくことを合わせてお願いたします。</p>
43	生成 AI による無断収集及びディープフェイクを取り締まる法律を作る
44	<p>国は「海外と◆ベ◆本企業等における AI の利活◆が進んでいない」現実に焦りすぎです。</p> <p>私は約 20 年イラスト制作に携わってきましたが、【ネット上の膨大なイラスト作品や写真作品などが画像を生成する AI ソフトに無断で学習されている】ことに怒りを感じています。</p> <p>それを野放しにして海外に追いつこうと焦っている政府にも怒りを感じています。</p> <p>人権よりも利益ですか。</p> <p>世界中で AI 批判が増えていますが、それは「ネット上の画像などを作者の同意なく勝手に AI に学習させている犯罪ソフト」だからです。堂々と使える AI ソフトを作りたいなら、学習元のデータを明確に許可を得たデータに限定し、データ提供者に使用料を支払うシステムにするべきです。</p> <p>これには 0 から AI を作り直す必要がありますし、非現実的な労力が伴うと思います。</p> <p>正直、今の日本にそんな大層なソフトが作れるとは思えません。</p> <p>私欲にまみれた漫画家や IT に無知な人間しか政治家にはいないでしょう。</p> <p>そして一般市民の私には神がかり的な解決策など思いつきませんが取り急ぎ、世界の AI 批判から目を背けず、人権を脅かしているソフトであるという基本から知るべきです。</p> <p>無知すぎます。</p> <p>同級生やアイドルを裸にして笑ってられるのは自分が被害とは無縁だと思っている証拠です。</p> <p>AI が悪用されすぎています。</p> <p>政治家は自分の名誉とお財布が痛むときだけ必死になりますが、たまには国民の人権を守るために必死になってくれませんか？</p>

45	<p>そもそも無断学習やめてください。</p>
46	<p>「知的財産推進計画 2026」に向けた施策提案</p> <p>1. 生成 AI を活用した「次世代制作ワークフロー」の標準化と支援  「知的財産推進計画 2025」では、日本のコンテンツ産業の海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円に拡大する目標が掲げられていますが、現状、国内企業の AI 利活用率は諸外国に比べ低い水準に留まっています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 盛り込むべき施策：既存の制作工程の一部を AI で補完する「効率化」に留まらず、AI を前提とした「AI ネイティブな制作手法（ワークフロー）」を日本の強みとして確立させる必要があります。</li> <li>・ 具体的提案：アニメ・漫画制作において、AI を活用した「日本型高品質・短納期制作モデル」を「新たな国際標準戦略」で定められた戦略領域（デジタル・AI）の一環として位置づけ、そのワークフロー自体のライセンスやノウハウの輸出を支援すべきです。</li> </ul> <p>2. 「日本発クリエイティブ特化型 AI」の開発・活用基盤の整備  「知的財産推進計画 2025」では、国産 LLM（大規模言語モデル）の構築や、2025 年 6 月を目途としたデータ利活用制度の基本方針策定について触れられていますが、これらは主に産業・医療等のデータ活用に主眼が置かれています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 盛り込むべき施策：日本のイラスト、漫画、アニメ等の高品質な成果物を正当な権利処理のもとで学習させた、「クリエイティブ特化型の基盤モデル」の開発支援が必要です。</li> <li>・ 具体的提案：「知的財産推進計画 2025」で示された「法・技術・契約」の組み合わせによるエコシステムを具現化し、権利者に適切に対価を還元する仕組みを備えた「学習用データセット」の構築支援を、政府主導の研究開発プロジェクトとしてさらに強化すべきです。</li> </ul> <p>3. 「AI×クリエイティブ」人材の定義と高度化支援  「知的財産推進計画 2025」では、博士人材の活用や知財創造教育の推進が強調されていますが、AI を使いこなす次世代クリエイターへの具体的なスキル定義は十分ではありません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 盛り込むべき施策：AI を「脅威」としてではなく、表現の幅を広げる「ツール」として使いこなす「AI ディレクション能力」を備えたクリエイターの育成を加速させる必要があります。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 具体的提案：「知的財産推進計画 2025」のコンテンツ産業を支える人材強化策において、AI 生成物の編集・加工技術や、AI 生成物の著作権性判断を含む知財管理能力を体系化した、新たな「デジタルクリエイター・スキルマップ」を策定し、教育機関やリカレント教育への導入を支援すべきです。</li> </ul> <p>4. 生成 AI コンテンツの「日本ブランド」としての国際競争力強化</p> <p>「知的財産推進計画 2025」では、「新たなクールジャパン戦略」のフォローアップとして、インバウンドやコンテンツの海外展開を推進していますが、AI 生成コンテンツの国際的なブランディングについては具体性を欠いています。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 盛り込むべき施策：AI を活用することで、多言語展開や個人クリエイターのグローバル進出が容易になります。これらを日本の新たな「稼ぐ力」とするための戦略が必要です。</li> <li>・ 具体的提案：AI を活用して制作された日本発コンテンツが、海外市場で不当に排除されないよう、品質を保証する「J-Creative AI 認証(仮)」のような国際的な信頼の枠組みを構築し、マーケティング支援を行うべきです。</li> </ul>
47	<p>生成 AI 問題に関しての私見を述べさせていただきます。          よろしく申し上げます。</p> <p>仮に生成 AI を現在の犯罪等問題に対して規制、禁止せず、せっかくの新技术を活かす方向で考えるとしたら、のいくつかの問題とその対処案になるのですが、</p> <p>◎無断使用された絵描きや漫画家さん達等の感情。          一応、道は既に提示されてもいます。          どうしても許せなかったら、制度金もあり、訴訟の筋もあるので訴える道。          その結果は、仮に生成 AI がネガポジどちらでも司法と時代が決めることなので恨みっこなし。          そこまでせず、ネット上から法改正だけを声高にするのはアンフェアで、そこは掬われないと納得するべき、ということ。          問題に加わるなら、そこは筋を通しましょう。</p> <p>他に、</p> <p>◎仮に生成 AI を利用するとしたら、その際このままでは、同じく人力絵などの画像を食わせないと、この AI システムでは死路であり、そうなってくると生成 AI 学習用途、トレーニング用の仕事絵や写真、文章というのを別口で設ける、とか。</p> <p>その仕事は任意、自由で請負なり、自発的に取り組むなりして。</p>

で、それ以外の絵や音楽、文章等は非学習にする。

で、学習用途の絵はそれ用のタグに値する物をつけてのネット上公開にし、これを学習クローラーのシステムに組み込むよう IT、ブラウザに義務化するとか。

システムのそれなら生成 AI の先細りと、絵描きなどクリエイターが無断使用や著作権侵害で悩む必要はかなり減るかもしれません。

そして、

◎生成 AI の犯罪的用途、この社会的な対応が旧態然としていることについて、この新技術の後の新たな技術が世に出たとして、また『取り敢えず儲かるか試してみて、問題が起こってから対処療法的な解決で済ませる姿勢』であることも想定され、それを世界的に今回の機会にどう改めるか◆

思うのは、新技術を世に出す前に何方面に関連する技術か（生成 AI の場合はコンテンツ全般やクリエイティブ）その想定されるリスクとその対処策の提示、想定外の問題が起こった際に技術の商業主、企業等が採りうる対策を事前に明確に書面にした上での認可性にする、とか。

これを日本では文化庁などが新部署等で行う、なども案として考えられます。

今より競争が萎縮するとの考え方はあります。

しかし世界先進国を中心に世界的に高齢化少子化が進んでいる現代、GDP の維持の為の効率化、人口、労働力の減少対策としての労働内容の簡略化、効率化は理解できますが、IT や新技術による経済性、経済成長も時代と人口の推移的には絶対的に必要とは言い切れないように見受けられます。

この機会に差し出がましいと承知で言わせていただくなら、GDP 成長は理想として掲げても、横ばいくらいでも上記現状では十分過ぎる国内外の成果であり、無理に経済成長を進めなくとも、今後 10～20 年くらいには世代数の多い分布の当たり前の変化で現状と経済状況や景気は自然に移ろい様変わりし、ある程度の落ち着きをみせます。

それは世界的に高齢少子化の国はそうなると思われま。

世界的な戦争前後、世代別の人口増減のこの四半世紀～一世紀の結果、世界的にそうなると思われま。

指導者、政治家の年齢や価値観の変化もあります。

開発を宇宙に見出し、そのための資金と技術を高める目的も分かります。  
利用、転用できるかは一端おいておいて、超高度な新技術はコストがかかかるとは当然で、その面も含めた未来への投資のためにも経済発展させたい事情も理解はできます。

ただ、ここからの四半世紀の世代、人口を考慮に入れると新技術の認可性導入による、ある程度の競争の萎縮も、未来改善のための必要悪、とも考えます。

リスクは、経済と技術の成長の何割かの減速。

ですが、起こり続ける新技術の諸問題に人材と労力を割く事を思えば、法的な圧迫によるストレス、不満を国民や世界中に強いるよりも、余程健全に経済安定は得られると考えます。

また、

◎そうやって生成 AI を活用すると共に、活用の仕方もこの 4 年来の業界に触れる漫画やサブカル、音楽などのファン含めの感情やイメージを思うと配慮は必要だと考えます。

仮に、学習用途の絵等で生成されたコンテンツは、そういうジャンル作品として公開、本来の人力クリエイティブ作品と区別して鑑賞、購入する事はマストで、今後は学習用途絵で学習した生成 AI の絵などなら、一部に漫画やアニメで時短、効率化の面で作画に導入したりも可能にも出来そう。

そもそも、日本ではサブカル収益が巨額であり、その主たるジャンルが漫画アニメで、その海外輸出によるところがありますよね。  
この輸出本数、国内の人気作を維持したい意味も、生成 AI による効率化などには本来期待されていたと思われます。

今後、少子化で漫画やアニメの創り手も絶対数が減るのは、悲しいですが現実で、その際に、本格的に絵をコンスタントに描けなくとも補助としての役割を担ったり、今現在もアップされている生成 AI 絵にもありますが、シナリオに絵をつけるなどの形でコンテンツにする形式も、本数の維持という観点では成立すると言えます。

ただ、その際に実際に絵や漫画、文章、音楽といった作品を人力で創れる人間の作品との、価値、相場の差はつけないと、先々にクリエイターの新規参入が減り、各業界が先細りする事が安易に予想されますので、その点を厳重に認知徹底させないと、生成 AI コンテンツは一般化不可能だと明言しておきます。

	<p>それは同時に、生成 AI が先細りになる事を防ぐ道でもあるのは、上記で理解されていると思います。</p> <p>◎あとの問題は、これまでの生成 AI を形成するために使用された世界中のクリエイター含む多くの人々の、感情と損失をどうするのか？</p> <p>これはもう、生成 AI の開発企業などや IT 業界に、ある程度けじめというか、巨額を投じて世界的問題を引き起こした責任を取っていただく意味でも、自ら提示していただきたいです。</p> <p>以上です。 失礼いたしました。 よろしく、ご検討いただければ幸いです。</p>
48	<p>AI 利用と対価還元でフォーカスした内容となっていますが、「AI に利用されない権利」が確立されない限り、実現できないと考えます。対価還元以前に、「AI に利用されない権利」がないがために著作権者の権利は事実上侵害され続けていると感じています。</p> <p>2025 年 12 月末に X(旧 Twitter) 上では著名人や未成年（児童）を含む実在する個人の写真が本人の許可なく性的な画像に改変される事例が溢れたことは記憶に新しいところです。</p> <p>生成 AI 企業はこのように違法に改変され、アップロードされた画像を取り除くことなく「合法的な素材」として開発に使用しています。「児童ポルノを機械学習に使用していないこと」は最低限必要な条件と考えられますが、今のところこれを行っている企業はありません。それどころか、AI 企業の言い分は人権さえも AI に捧げよと暗に言っているのと変わらないと思います。</p> <p>「AI に利用されない権利」を確立し著作者の人権を保護することができて初めて「真に人間のための AI 利用」が実現されると思っています。</p> <p>元に医療現場では患者様から許諾を得るやり方が実現できているので、本邦の知財関連でも実現可能だと思います。</p> <p>いずれ必ず権利関係・人権関係の問題に直面するに違いありませんので、これらをクリアした AI 開発が本邦から始まることを願ってやみません。</p> <p>お読みいただきありがとうございました。</p>
49	<p>まず、全体的に、推進を目的とした施策となっておりますが、現在、個人や組織を問わず、犯罪目的の利用が非常に多く、またその元となるデータも無許諾の無駄学習データ中心で、活用を語る段階ではないという認識です。</p> <p>データの透明性の確保および、各権利者の人権が保護される形での利用制限、権利侵害を犯している企業や個人への罰則規定の強化を希望します。</p>
50	<p>自然発生したように見えるミームにも大元の作者がおり、その本人が名乗らない、あるいは営利非営利にかかわらず管理しないからといって他者がその権利を主張し、営利用するのは禁止してほしい。</p>

	パブリックなタグであった「ゆっくり劇場」を商標しようとしたり、「ノマネコ」を作者ではない者が商業利用することを防がなければいけない。
51	生成 AI の直面する問題は、知的財産の侵害だけではない。資源問題、パブリシティ権侵害、ディープフェイクなども考慮しなければならない。 (内閣府よりプリンシプル・コードが提案されパブコメが募集されているため、そちらに提出する意見はここでは割愛する。) 昨今の生成 AI は高性能化する一方、電力、水資源を消費するという。特に資源を消費するステップは事前学習ステップであり、データセットが膨大になるほど、当然に、より顕著となる。学習済みモデルを用いた生成においても、ユーザーや利用回数が増えることで無視できない量の資源を消費することは想像に難くない。したがって、国内の AI 開発には、持続可能性を見据えた改良モデルまたは新規理論を期待したい。
52	SNSをはじめとするネット上にアップされた実在する人物の画像・音声その他データを AI によって猥褻なもの・非道徳的なものに加工することに対して、厳しい処罰を設けてほしい。さらにこれらが詐欺・恫喝に利用されかねない点についても考慮すべきである。
53	少々今回の意見募集から外れますが、今年から適用される未管理著作物裁定制度もクリエイターから理解が得られるのは難しいのではないかと思います。第3者が転載できる時点で原作者の意思表示に関わらず無数に画像を投稿なり、取り込むなり様々な形で利用できます。そして生成 AI が無かった頃は絵に意思表示がないものが多いです。あとから過去の制作物に意思表示を盛り込んだとしても他者が保存していた画像を再度ネットに流されるともう無意味になります。そんな状態が改善されるどころかほぼ不可能な状態で AI 利用に同意するとみなすのは問題があると思います。
54	■■■■ により無法地帯と化した ■■■■ に対して他国のように迅速な対処をするわけでもなく、注意喚起すら出来ないくせに、他人の著作物に AI 利用有りきで手を出さないで頂きたい。
55	「AI」という言葉について、生成 AI のような単なるデータの改変や合成を目的とした計算出力システムと、判断能力や知能を持つものと区別して欲しい。
56	X 上でよくある、生成 AI 動画による偽計情報による現場の混乱・拡散を防止する観点から、「真偽不明ながら悪質なディープフェイク動画の作成・投稿・拡散の厳罰化」も望みます。
57	知的財産権の「行使」および訴訟に対する過度な忌避と、国際競争上の構造的問題について我が国の知的財産政策および人材育成を考える上で、看過できない根本的問題として、知的財産権の「行使」や訴訟に対する過度な忌避感が社会的・制度的に存在している点を指摘したい。  日本においては、特許権、特に SEP の行使やライセンス交渉、さらには訴訟の提起が、しばしば否定的に捉えられ、安易に「パテントトローリング」といったレッテルで語られる傾向が見られる。しかし本来、知的財産権とは「取得すること」自体ではなく、「適切に行使されること」によって初めて経済的・戦略的価値を持つ権利である。  国際標準を巡る競争、とりわけ SEP を中核とするエコシステム競争においては、権利行使や訴訟は例外的行為ではなく、市場形成や交渉力確

	<p>保のための正当かつ不可欠な戦略手段として位置づけられている。中国、欧州、米国、英国の政策当局はいずれも、知的財産の行使を産業競争力や国家戦略と結び付けて捉えており、「行使しない権利」は実質的に無力であるとの認識を共有している。</p> <p>これに対し、日本では長年にわたり、協調重視の産業文化や紛争回避志向の下で、訴訟や権利行使を「好ましくないもの」「産業活動の障害」と捉える価値観が温存されてきた。その結果、知的財産を市場形成や競争支配のための戦略ツールとして教え、育て、活用する視点が著しく弱体化している。</p> <p>問題は訴訟そのものではない。問題は、訴訟や権利行使を「どういう戦略の中で、どの局面で、どの目的で使うのか」という議論が、政策・教育・実務のいずれにおいても十分になされてこなかった点にある。この空白こそが、「技術で勝ち、標準に貢献し、事業で負ける」という我が国の構造的敗因の一つとなっている。</p> <p>知的財産推進計画 2026 においては、標準化活動の成果として生み出される知的財産、特に SEP の「行使」や「活用」を正面から政策課題として位置づけ、訴訟やライセンスを含む出口戦略を担える実務的・戦略的人材の育成を明確に打ち出すことが不可欠である。</p> <p>以上の点を、本文意見の補足として強く付言する</p>
58	<p>自身がその業界に身を投じているため断言はできないが、現在 AI によって多大な被害を受けているコンテンツ産業はイラストレーションであると考察する。しかし、この計画書内ではアート、アニメとして纏められているか、それらに関する内容が一切ないと感じる。</p> <p>そのため、AI によってどのような影響を及ぼすか、その知見をより深めるためにも、著名なアニメ監督ではなく、著名なイラストレーターとの対談を強く推奨する。個人としては日本を代表するイラストレーターの一人として、アニメーション、イラスト、キャラクターデザイナーといった広い分野で国内外から高い評価を受けている █████ (敬称略) との対話を強く望む。</p>
59	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国内外のニュース情報を 2 年程追っていますが、生成 AI の著作権侵害、ディープフェイク、サイバー攻撃などの犯罪が蔓延しています。YouTube では生成 AI で作成された有名人を偽った広告が多数流れており、早急な法整備が必要だと感じています。</li> <li>・AI は貴重な電力や水を大量に消費し、データセンター不足の問題もあるのに、個人の娯楽や労力のかからない要約等の事務作業に使うのは資源の無駄です。研究目的や資源発掘調査など大多数の国民のためになることに活用する方が有益だと思います。</li> <li>・未だに LINE など海外企業のアプリに依存し大多数の国民や国までもが使用していることは経済面、セキュリティ面でも損失が大きいです。日本開発の AI や SNS アプリ、LINE に変わるメッセージアプリを開発運用するべきではないでしょうか。SNS は公式(アニメ、ゲーム、テレビ番組公式など)が移動しなければ一般ユーザーは移動しません。</li> <li>・専門的知識のある人を除き、AI を詳しく知らない人々が多く、手軽に会社で使い入力情報を AI 企業に記録される、脆弱性を突いたサイバー攻撃を受けるなどの危険をおかしています。一般人に AI について詳しく注意事項を啓発していく必要があると思います。</li> <li>・AI を使用することにより脳機能の低下する可能性があるなど論文があります。認知的オフロード傾向等もっと周知と警戒が必要です。</li> </ul>

	<p>・AI の回答は間違っていたり、本人の望む答えばかりを出し、長く AI を使わせるよう設計されています。また製作者の思想を反映しているとの指摘もあり、これらを知らずに気軽に使用している人が多くいることが問題だと思います。</p>
60	<p>クールジャパン戦略というのであれば、国内の IP 知的財産権をきちんと守るように、著作権者の IP を守ってください。生成 AI に利用されない、元データの著作権者表記は絶対する、生成 AI を利用した表記をする、著作権者のウォーターマークを外せないようにする。また、元画像を使って勝手にエロ画像を作らせない。これは前にも述べましたが女性や児童のポルノ画像を勝手に Grok に作らせて、すでに被害が出ています。取り締まる法律を作ってください。</p>
61	<p>資料 3 ページの「今後の知財戦略の方向性」の項目に「AI の積極活用」とあるが、その先には「世界が高付加価値経済に転換」と書かれている。もしこの「AI」が ChatGPT などに代表される「生成 AI」を意味しているのであれば、それは曖昧な情報源かつミスも多い解答をもっともらしく文章化して語っているだけの機械であり、しかも誰でも使えるという、2つの側面で「高付加価値」から対極に位置するものだと言えるため、考えを改めるべき。</p>
62	<p>ai の成長を抑えきれなくなった責任は社会、国、世界全体の責任でもあると私は思います。経済の損害額は計り知れないと感じます。様々な IP が無断利用、生成で多くの作品が被害に合っています。</p> <p>インターネットには悪意のある AI 生成者や AI に対する意見を全て悪と見なし、創作者に対し嫌がらせ行為をする人間が絶えなかった。その空気感に変化を起こしたのは紛れも無く今まで貢献してきた人たちの協力が存在したからこそです。問題に対して真剣に向き合い、責任を追及し、国民の意見をまとめて来た人達、多くの関係者様方に対して特例の扱いを望みます。</p> <p>多くの出来事が重なり、今が存在します。どうか救っては頂けないのでしょうか。</p>
63	<p>既に国民負担率が 50%近くまで高まり、更に今後大幅な社会保障費の増大が見込まれるなか、「租税特別措置・補助金見直し担当室」が設置されたように行政施策に対して国民の厳しい視線が注がれています。この視点から、事業の正当性をしっかりと国民に示すため、以下の 2 点を本「推進計画 2026」に織り込んではいかがでしょうか？</p> <p>(1) EBPM の観点から個々の事業についてその必要性和想定効果について定量的な事実（エビデンス）を提示することを義務付けるよう、「推進計画 2026」の A から E の各所、および／または、推進計画 2025 における「II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性」に該当する箇所に記載すること。なお、推進計画は全体観を示すものであり、大枠としてのエビデンスを記載することはできるが、個々の事業についてのエビデンスを示すには紙面が足りないことから、個々の事業についてのエビデンスは別途公開されるものかと考えます。</p> <p>(2) 全体だけではなく、補助金事業を中心に個々の事業について、年度ごとに所管する箇所において事務事業評価を行って公開することを義務付けるよう、「推進計画 2026」の A から E の各所、および／または、推進計画 2025 における「II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性」に該当する箇所に記載すること</p>
64	<p>AI を無条件に推進するのではなく、学習データの適法性と透明性、クリエイターの拒否権を法的に担保する AI 法制の整備を強く求める。</p>
65	<p>情報流通プラットフォーム対処法関連について</p>

大規模プラットフォーム事業者である事業者■■■■のサービス■■■■に関して  
大規模特定電気通信役務提供者が被侵害者からの申出を受け付ける方法  
として■■■■にはサービス内の通報機能  
違反の報告

がある。意味のない多量の無駄な投稿に関して「スパム投稿」という名目での通報項目があるのだが、この通報機能は10回いかない程度の  
通報を10分程度の間に行うと、ユーザーの通報自体をスパムとして受け付けなくなるというアカウントビリティの欠如と言う他にない状態で  
情プラ法上の

「申出を行おうとする者に過重な負担を課するものでないこと」  
に明らかに違反するどころか、サービス事業者自身が定めた違反項目のスパム投稿が通報できないといった鶏が先か卵が先かの様な馬鹿げた  
仕様であり通報機能がやはり機能していない。またサービス事業者を思い熱心に通報を行う者ほどサービスから排除される仕組みでありこの  
建付けも意味がわからない。

実際に■■■■  
の様な他者の一つの投稿リンクを多数の第三者に返信するとう全く意味のないスパム行為を行っているアカウントの被害に遭ったが、同サー  
ビス上のアカウントがなければ第三者は閲覧すらできず通報機能も無駄でありもはや無法状態である。

更に■■■■に関してはアカウントを作成しなければサービス上の投稿が十全に閲覧できないといった致命的な欠陥があり、サービスを利用し  
なければ違反行為や違法行為があったかすら外部から確認できず情プラ法にある「侵害情報調査専門員」に意味がなく

「4 被侵害者以外の者による削除申出」  
について排除する造りになっている。

故に■■■■に関しては  
大規模特定電気通信役務提供者の運用状況の透明化に係る規律関係  
に対する対応が全く無く、通報機能に至っては詐欺であり日本でサービスを続けるには指導が必要な状況でないか。

また■■■■に関しては  
ロシア製 bot による世論操作に関与? 「Japan News Navi」など複数の■■■■が相次ぎ“凍結”

と海外勢力による選挙介入が行われる等、不適切コンテンツの流通や偽情報の氾濫以上に他国より工作が行われており、アカウントビリティ  
の確保どころか本邦においてサービスを行うことが適法かどうか、国内事業者■■■■に問うてほしい。

ここでも緊急時以外のブロックといった通信遮断ではなく、情報流通プラットフォーム対処法が策定され実施に至ったのでそれをもっ  
て厳格に事業者、事業内容へ対応すべき。

66	<p>II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性 2. IP トランスフォーメーション (2) 今後の知財戦略の方向性 &lt;AI 等先端デジタル技術の利活用の推進&gt; に関して</p> <p>・『AI の利活用による知的創造サイクルの加速化』とありますが、一般ユーザーが使える現状の生成 AI にはそもそもそのような高尚な効果は期待できません。インターネットの検索結果でさえ出典不明な信頼性に乏しい情報が多いのは『当たり前』なのに、そのネットの情報の寄せ集め・孫引きで親の出典すら不明な生成結果を吐き出すような類のいま一般に広がっている生成 AI には、特に正確性が必要なビジネスや行政の世界では利用価値がありません、というか利用しない方がいい。</p> <p>ある研究では、医療用の非常に正確な情報だけで LLM を構築して、その 1 万分の 1 だけ誤りを混ぜたところ、回答の 10% 以上に誤りが含まれるようになったそうです。対して、いま一般に広がっている生成 AI の学習元は『インターネット』ですから、比較できない大量の誤情報が含まれています。つまり宿命として大量の誤りを含んだ結果を生成する装置です。誤りがないことも勿論ありますが、『出典が不明で誤りを含んでいる可能性がある』時点でファクトチェックは必須です。</p> <p>結局全てにファクトチェックをしろというなら（しなくてもお客さんや国や国民が許してくれるなら大いに『加速化』できるでしょうが）最初から自分で調べ考えた方が手間もそれほど変わらないうえ確実です。生成 AI は使用者自身に想定すらできない誤りを含む可能性があることを考えると劣ってさえいます。</p> <p>結局のところ、まだ確実でなくてもいいような分野でしかまともに利用できない代物で、権利や倫理や環境のあらゆる問題を置いておいたとしても、珍しいおもちゃレベルにしかありません。</p> <p>III. 1. (2) に『我が国企業の業務における生成 AI の利活用は海外と比較して進んでいない』とありますが、そもそも進めるべきではありません。(進めること自体を国が目的とすべきではない。それで喜ぶのは生成 AI にベットした投資家だけです。本当に使える技術なら自然に進みます)</p>
67	ベルヌ条約の順守
68	<p>生成 AI に対する法整備は広島 AI プロセスの例にしても明らかですが、今後海外の事業者への対応を見据えた法整備が必要であると思います。国連への働きかけも必要ではないでしょうか。</p> <p>サービスの展開が海外サーバーで行なわれていたり、学習データの構築が他国で行なわれているだけで違法性を問えないのであれば無法地帯のままです。結果的に安全に活用することも、正当なライセンス契約を結んでの開発も阻害する要因になっています。海外の事業者の無法に倣うのではなく健全な開発を推奨することがクリエイターとの本当の共創ではないでしょうか。</p> <p>生成 AI の学習データ開示を含めた透明性、オプトイン制度の徹底、生成物に対しての明示義務の法整備が必要です。海外ではライセンス制度を踏まえ無許諾な著作物の学習データへの利用を違法化している国もあります。クリエイターを日本の資産と思うなら著作権を守る法整備をお願いします。</p>
69	表現の自由の規制に反対します。海外と同じ基準になる必要はありません。海外では表現の自由の規制が進んだ結果、文化そのものが破壊されつつあります。どうか日本の表現の自由を守り抜いてください。

70	AI 事業者による開示や証認による透明性の確保を、AI の活用を議論するより前に解決すべきである。世の中には対価還元等を求めているコンテンツホルダーも多くいる。すべてのコンテンツを“素材”として扱おうとする考えをまず辞めてほしい。
71	生成 AI を使用したことが原因で炎上した作品が国内、海外問わずたくさんあります。権利問題を無視した強引な推進の結果です。このまま AI の使用を促したところで付加価値創出どころかどんどん価値が下がります。
72	ディープフェイクは全て違法行為にすること。
73	ア) 知的財産推進計画 2025 概要 PDF 7P >>AI の市場規模や研究費が増加している◆◆で、我が国企業の業務における◆成 AI の利活◆は海外と◆較して進んでいない。 >>権利者への対価還元の機会が得られないことや、AI 事業者による情報開◆が進んでいないことにより、AI 利◆者側として訴訟リスクがあり、利活◆を躊躇するといった影響が◆じている。  進みません、そもそも海外は規制を設けたりしているのが現状です。データの出所がはっきりとしない物を利用する事、誤情報、情報漏洩、著作権侵害に当たるような使い方をする可能性があるものを簡単に使おうと思う企業の方が怖いです。使わない選択をしている方が倫理的に考えていると思っても過言ではありません。 むしろ日本の企業や国民の行動を誇りに思うべきだ。
74	知的財産保護と所有する権利者やクリエイターの保護及び経済的にも豊かになれるようにコンテンツ利用に関してもっと明確な保護法案の制定を望みます。
75	研究開発費の伸び悩みがある事については国が使える研究かどうかを審査して支援の対象を限定している事が理由です。そこは無視しないでください。伸び悩み自体は国側が支援をして少しずつ解消すれば良いです。 国が国民個々人の著作物や個人情報や国家戦略と称して許諾なく、生成 AI のような他国と共有できるシステムに渡すべきではありません。生成 AI が世に出てから、ニュース機関も騙されるレベルになった、アメリカから攻撃を受けた時のベネズエラの国民が大統領逮捕に歓喜したと映ったディープフェイク動画のような情報攪乱や犯罪行為ばかり目につきます。新しい発明はありません。生成 AI を軸とした戦略はやめるべきです。
76	資料 5 ページにて述べられている人材を呼び込むことの重要性は理解できるが、『イノベーション人材や IT 人材』に関して、日本海外問わず ████████ や ████████ 疑惑、訴訟を多数抱えた生成 AI 企業など、イノベーションのようで倫理的に道を踏み外している者が増加しているように思う。利益一辺倒ではなく、倫理道徳を軽視する人を引き寄せないこと・信頼できる人材を呼び集めることを重視する必要がある。
77	厚生労働省の補助金事業（東京都が実行）において補助金を受けた民間団体が会計上の不適正等を指摘され、都の住民監査が認容され、複数の住民訴訟が提起され、国会(第 211 回)でも議論される事態が直近起きており、補助金の使われ方に厳しい国民の目が注がれています。 以上のことから、本「推進計画 2026」において、「補助金事業等において、所管する箇所は連携・協働・支援する民間団体・個人の適格性を

	<p>把握すべく十分に情報収集に努めること」と「推進計画 2026」の A から E の各所、および／または、推進計画 2025 における「II. 知財戦略の振り返りと今後の方向性」に該当する箇所に記載されてはいかがでしょうか？</p>
78	<p>4、そのほかの項目について                  知識がなく、確かに意見としていいなとは思ったのですが、他の内容で実現のための地盤が固まっていないところがありますので、理想で終わらないか、損失を招かないか不安な状態です。                  いずれにしても、どのように税金を使用しどのような意図で国としてどのような対応を行っていくのか、国民の理解を丁寧を得ることを大切にしたいと思いました。                  日本全体で一つになり、頑張っていきたいです。</p> <p>総括して、計画や戦略の内容は確かに実現すれば良いものとなると感じるため賛成ですが、実現のための法律規制や国の政策（税金徴収や偏った専門家ヒヤリング、特定の団体や企業との癒着、国民の意見の優先度など）が現状不十分です。                  このまま強引に実行していこうとすると文化も開発もかえって衰退を招くため、法律規制や国の政策から見直さないうちは、絶対に辞めるべきという意見です。</p>
79	<p>生成型 AI ではない AI (画像認識や特定の情報のみを解析するなどの、特化型 AI) に対しての知的財産利用は、権利者側との事前同意や守秘義務・情報流出対策の義務化(罰則付き)、オフライン環境を前提とする動作などを前提とすれば問題ありませんが、オンライン環境(サービス)前提の生成 AI の活用であれば断固反対いたします。</p> <p>データセット(全世界規模の著作権)問題、情報流出リスク、倫理観の欠如した AI 事業者、ディープフェイクやハルシネーションなど、問題しかない生成 AI を推進するなど狂気の沙汰です。                  正直、犯罪の推進をしているのと同義だと考えています。一刻も早く、生成 AI の事業者・利用者に対して罰則付きの規制を設けて欲しいです。現状、犯罪の敷居が下がっているだけに思えます。</p>
80	<p>人による偽情報・誹謗中傷も含めた情報環境の健全化について</p> <p>1. 問題意識 (なぜ「その他」で扱うのか)                  生成 AI を巡る議論は、技術、権利、産業の問題として整理されることが多いが、実際にはそれらを取り巻く情報環境そのものの歪みが、知的財産政策の実効性を大きく左右している。</p> <p>特にクリエイター分野においては、AI 活用の是非を巡る議論が、冷静な制度論や実務論ではなく、SNS 上での炎上や対立構造として拡散されるケースが目立つ。この状況は、単なる言論の問題にとどまらず、知的財産戦略全体の推進を阻害する要因となっている。</p> <p>2. クリエイター分野における「知的基盤の断絶」</p>

現場では、以下のような問題が顕在化している。

AI を活用しながら創作・制作を行っているクリエイターが存在する一方で、AI や知的財産制度について最低限の前提整理すら行う意思のない層が、強い言葉や断片的情報で議論を煽る結果として、実務的・建設的な声が可視化されにくくなる

これは「意見の違い」というより、知的基盤のすり合わせを拒否する行為が、情報環境を歪めている状態といえる。

このような環境下では、AI を活用した創作の実態や、制度改善に向けた現場の知見が政策側に届きにくくなり、結果として極端な意見や印象論が過度に影響力を持つ危険がある。

### 3. 問題は「AI による偽情報」だけではない

近年、偽情報対策や誹謗中傷対策は、AI 生成コンテンツを中心に語られることが多い。しかし、実態として深刻なのは、人の手による虚偽情報、扇動的発信、誹謗中傷が大量に流通している点である。

事実関係を確認しない断定的発信

意図的に誤解を招く切り取り

特定の個人や集団を標的とした攻撃的言説

これらはAI を用いなくとも発生し、情報環境を大きく悪化させている。AI のみを特別視して規制を強化する一方で、人による同様の行為が放置されるのであれば、対策としての整合性を欠く。

したがって、偽情報・誹謗中傷対策は、「AI か人か」を区別するのではなく、情報の内容と行為の悪質性を基準として、同等に取り締まる枠組みが必要である。

### 4. SNS 運営者への役割と責任

情報流通の主要な舞台が SNS である以上、プラットフォーム運営者の役割は極めて重要である。現在、多くの SNS 事業者はガイドラインや通報制度を設けているが、運用の厳格さや透明性にはばらつきがある。

知的財産戦略の文脈においても、以下の点を明示すべきである。

	<p>誹謗中傷や虚偽情報が、創作活動や知的財産の健全な循環を阻害すること プラットフォームに対し、ルールの実効的運用と説明責任を求めること 表現の自由に配慮しつつも、悪質な行為には迅速に対応する体制整備を促すこと</p> <p>これは検閲を目的とするものではなく、健全な創作環境を守るための基盤整備である。</p> <p>5. 知的財産推進計画 2026 への提案 知的財産推進計画 2026 には、以下の視点を「その他」の施策として明確に位置づけることを提案する。</p> <p>AI と人による発信を区別せず、偽情報・誹謗中傷を行為ベースで対策すること クリエイターの実務的・建設的な声が可視化される情報環境の整備 SNS 運営者に対する適切な役割期待の明示</p> <p>これらを盛り込むことで、AI 時代の知的財産政策が、単なる制度設計にとどまらず、社会的に機能する戦略として実効性を持つと考える。</p>
81	<p>資料 6 ページ&lt;AI 等先端デジタル技術の利活用の推進&gt;の中に『実現するための課題としては（中略）生成 AI の利用に慎重な傾向があること』とあるが、それは生成 AI に未解決かつ無視できない問題がある、あるいは利用で利益が得られないという事実による「結果」であるため、解決すべき課題として掲げるのは不自然なように思う。むしろ掲げるべきは基盤データにおける人権侵害・著作権侵害など『利用に慎重』になる「原因」の部分であり、そこを煙に巻くべきではない。</p>
82	<p>今回は構想委員会第 2 回という早い時期に意見募集をどうもありがとうございます。現在、AI の知能が急速に進歩し、知的財産の多くが AI により生み出される時代が近づいています。知的財産政策においても、一般からの意見を取り入れて、大胆な政策が必要になると思われま</p>
83	<p>” 権利者・クリエイターの懸念への対応として、「法」「技術」「契約」の各◆段を組み合わせた取組” に欠けた視点とは、権利者・クリエイターは何も企業や商業活動を行うものではなく、趣味や商業活動から離れた場所で創作をするその裾野こそが我が国が大切に守るべき次世代の芽であり、真の価値あるものだという点だろう。ここの記述では「法」「技術」「契約」を結べる基準に達せなければ守られないかのように読めてしまう。「法」「技術」「契約」を結ばずとも著作物が守られていることは当たり前の状態でなければならない。その安全を脅かしているのは” 利活用” の名に基づいた不当な搾取と作為的な線引きにほかならない。市井の一般の人の創作活動を脅かさず、より作り手を支援するような取り組みが求められる。そしてその作り手のなかに、生成 AI 出力者は含まれない。</p>
84	<p>ア) 知的財産推進計画 2025 【概要】 KPI ◆本企業の AI の利活◆率を概ね 100%まで◆める。 とあるが、イ) 新たな国際標準戦略 (2) 重要領域のうちの戦略領域 1 環境・エネルギー (気候変動・エネルギー・GX) にて「生成 AI</p>

	<p>等によるエネルギー消費量の増大」があげられている。          昨今の物価高で電気代も上がりつつあるが、このまま電力と水を大量消費する生成 AI を企業利用 100%にした場合、国民の日常使用する電力や水の料金に影響が出ることは無いのだろうか？          生成 AI は知的財産の問題があるだけでなく、環境問題、国民のライフラインにも影響がある問題だと考える。          生成 AI に限らず AI も電力・水の問題を抱えている。          この点のフォローが何もなく企業の AI 利用率おおよそ 100%を目指し、その結果電力や水道料金が上がるようなことがあっては納得できない。</p>
85	<p>広く意見を募集する際に個人情報の提出は以下の付記があるにしろ          (4) 意見に附記された氏名、連絡先等の個人情報は適正に管理し、意見内容に不明な点があった場合の連絡・確認等、本意見募集に関する業務にのみ使用いたします。          ハードルが高いように思う。そこで民間の金融機関でも運用されている方式で提出者に任意のメールアドレスや SMS を用いた 2 段階認証で対応できないだろうか提案したい。          またその際に内閣や各省庁、WG の議論を参考にするが、肝心の議論内容が公開されていないどころか要旨すら作成しない委員会や会議すらある。無論出せない情報はあることは想像に固くないが、要旨すら無いのは知る権利の侵害でありその委員会が本当に開かれたのかどうか確認する術がなく行政の怠慢ではないか。</p>
86	<p>生成 AI が一般に公開されて数年、海外では少しずつ著作権や肖像権を守りディープフェイクによる混乱を避けるための規制や法整備が進んでいると聞きますが見ている限り日本においては演者やクリエイターの権利侵害被害、芸能人や政治家はもちろん一般人のディープフェイク被害は増える一方で、法整備が追いつかないために泣き寝入りに近い状況です。一方でそんな問題を抱えたままの無断学習による生成 AI が社会に急速に浸透しており、特に 2025 年末の X の画像改変機能の実装以降は権利侵害のハードルは格段に下がり、プロのみならず趣味のコスプレイヤーの方々の被害を目にすることが爆発的に増えました。にもかかわらず一向に無断学習という根本的な問題への具体的対応が未だ見られないことに対する権利者の不安と政府への不信感は日に日に増しています。今後国民の理解を得て生成 AI 開発を後押しする環境を整える意味でも、一刻も早く現状の生成 AI の規制が必要です。</p>
87	<p><b>【提案 3】</b>          サーキュラーエコノミー（循環経済）への転換に資する発明を、推進計画の最重要課題に位置付ける          （提案理由）          J（ジュール、エネルギーの単位）でのアセスの考え方を導入すると、大量生産・大量消費の現在の在り方を見直すことが、展望を開くことにつながる事が分かる。          例えば、下水道の終末処理の全部を、活性汚泥法でエネルギーをかけて炭酸ガスに変換させるのではなく、凝集沈殿法に転換すると、得られるセルロースを主体とする固形分に、処理工程で副生可能なリン酸を作用させることで、10 万トン／年程度のリン酸膨潤セルロースを主体とする良質のバイオエタノールの原料を回収することが可能となる。</p>



【提案：その1】

「マンション標準管理者事務委託契約書」(案)

(資格要件)

第6条 乙は、管理者事務担当者に、マンション管理に係る専門知識を持つ者を就任させる

第6条関係 (コメント)

適正化法においても管理業務主任者が重要事項説明を行うこととされているほか、管理者事務は管理組合の意思決定に関わる重要なものであるため、マンション管理士、管理業務主任者などマンション管理に係る高度な専門知識を持つ者が管理者事務を担当することが望ましい。

☆【提案事項 (資格の明確化と兼務の禁止)】

- ・マンション管理士会に属す実務経験が〇年以上のマンション管理士に限定する  
(マンション管理センターが実施する管理計画認定手続支援サービスの事前確認講習の修了をもって実務とみなすことができる、なお、マンション管理業の実務はこれに該当しない)
- ・管理者事務の担当と管理業務の担当とは兼務することができない

【参考法令等】

○日本国憲法 (三権分立)

第四十一条

国会は、国権の最高機関であつて、国の唯一の立法機関である。

第六十五条

行政権は、内閣に属する。

第七十六条

すべて司法権は、最高裁判所及び法律の定めるところにより設置する下級裁判所に属する。

○建物の区分所有等に関する法律

第五十一条 (監事の代表権)

管理組合法人と理事との利益が相反する事項については、監事が管理組合法人を代表する。

○マンション標準管理規約 (単棟型)

第 38 条 (理事長)

1 理事長は、管理組合を代表し、その業務を統括するほか、次の各号に掲げる業務を遂行する。

6 管理組合と理事長との利益が相反する事項については、理事長は、代表権を有しない。この場合においては、監事又は理事長以外の理事が管理組合を代表する。

【提案理由】

マンション管理にも三権分率の原則が生かされており、マンション管理業者に委託できるのは、「行政」つまり管理事務の実務と素案の提出のみで、「立法（立案）」に関する管理者事務については助言することができる、とされている。理事会を設置しない場合は、必然的に監事が「立法（立案）」と「司法」を兼務することになり、「立法（立案）」に関する管理者事務について管理業者に委任・準委任することになる。※「立法（決議）」は総会にある。また、管理業務主任者は管理事務の実務の資格（与えられた管理事務を粛々とこなす）であり、管理者事務の資格（現状把握と業務改善の施策を考える）としては、マンション管理士がこれに相当するものと思われるが、一級マンション管理士（仮）を新設することが望ましい。

本条項は、資格要件として具体性に欠ける。また、マンション管理業に属すマンション管理士であっても、管理組合側に立って善管注意義務を果たすことが自社の損益につながり、業務を遂行することが困難となる。

有資格者が不在の場合、次案に示す様に、担当するマンションについて〇年以内に「認定制度」の認定の取得を確約し、猶予期間を設けることで、救済できるものと思われる。

【提案：その2】

「マンション標準管理者事務委託契約書」（案）

（善管注意義務）

第7条 乙は、善良な管理者の注意をもって管理者事務を行うものとする。

（コメント）第7条関係

① 本条は、本契約が民法の委任・準委任契約の性格を有することを踏まえ、同法第 644 条の善管注意義務を契約書上も明文化したものである。本契約書の免責条項の規定により、管理業者が免責されるには、各規定に適合するほか本条の善管注意義務を果たしていることが必要である。

② 管理業者管理方式では、管理者たる管理業者は、一般の組合員が管理者（理事長）を務める場合に比べ、相当高度な注意義務が課されているものと考えられる。

☆【提案事項（具体的な義務項目の設定）】

- ・築△△年以上の物件の場合、担当するマンションについて〇年以内に「管理計画の認定制度」の認定を取得し、健全な管理状況を担保する。
- ・築浅、新築の物件の場合、担当するマンションについて〇年以内に「管理事務の認定制度（仮）」の認定を取得し、健全な管理状況を担保する。

※管理事務の認定制度（仮）：「マンション管理ガイドライン（東京都 編）」を基本としたフルスペックな認定制度を新設する。

【提案理由】

マンションの管理状態の「見える化」が可能となっており、これを活用しないと制度を作った意義が問われる。また、「管理計画の認定制度」は一般の組合員に向けて作られた簡易なものであり、専門家を自負する管理業者を対象とはしていない。専門家に見合った、管理業者を対象とする新たな認定制度を提案するものである。

※新たな認定制度の要点

- ・役員（管理者、監事など）の各業務が明確化され、具体的な作業手順が文書化されていること
- ・的確な区分経理が実施され、一般会計に非経常的なものが含まれず、過度の余剰金（予備費）が計上されていないこと
- ・議事録が議事の経過の要領とその結果を記録しているもので、公序良俗に反しないこと
- ・管理上の不具合があった場合、その業務改善についての手順が明確化されていること

【提案：その3】

管理業者管理者方式を採用した場合における「マンション標準管理規約（書き換え表）」（案）  
（管理者の業務）

第 38 条 管理者は、管理組合を代表し、その業務を統括するほか、次の各号に掲げる業務を遂行する。

☆【提案事項（語句の訂正）】

- ・第 38 条 契約による管理者は、管理組合の代表者を代行し、その業務を統括するほか、次の各号に掲げる業務を遂行する。

【参考法令等】

○日本国憲法 第二十九条

- 1 財産権は、これを侵してはならない。
- 2 財産権の内容は、公共の福祉に適合するやうに、法律でこれを定める。

○建物の区分所有等に関する法律 令和 7 年 5 月 30 日 施行

第三条 （区分所有者の団体）

区分所有者は、全員で、建物並びにその敷地及び附属施設の管理を行うための団体を構成し、この法律の定めるところにより、集会を開き、規約を定め、及び管理者を置くことができる。

第五十一条（監事の代表権）

管理組合法人と理事との利益が相反する事項については、監事が管理組合法人を代表する。

○マンション標準管理規約（単棟型）

(理事長)

第 38 条 理事長は、管理組合を代表し、その業務を統括するほか、次の各号に掲げる業務を遂行する。

6 管理組合と理事長との利益が相反する事項については、理事長は、代表権を有しない。この場合においては、監事又は理事長以外の理事が管理組合を代表する。

【提案理由】

管理者の設置は「できる規定」であり必須ではない。また、理事会を設置しない場合のマンションの代表者は監事が務めることになる。管理者の管理者が管理組合の代表者を務めると、管理者委託契約（立法・立案）と管理委託契約（行政）が管理業者内で自己完結してしまい、権力の濫用（ぼったくり）が懸念される事態となる。法令が第三者による権力の濫用（ぼったくり）を容認することとなり、憲法 29 条「財産権の保障」に抵触するものと考えられる。同様に、管理者事務の担当と管理業務の担当が兼務する場合も憲法に抵触するものと考えられる。

予防策として、次の条項を加えるのも一法である。

第〇〇条 監事がマンション管理業者が務める管理者に不正を認めるときは、総会の承認を得た上で、監事個人の責任と権限において契約詐欺などで刑事告発をすることができる。

【提案：その 4】

管理業者管理方式を採用した場合における「マンション標準管理規約（書き換え表）」(案)

(預金口座の開設)

第 62 条 管理組合は、会計業務を遂行するため、管理組合の預金口座を開設するものとする。

☆【提案事項（条項に詳細事項を追加）】

第 62 条 管理組合は、会計業務を遂行するため、管理組合の預金口座を開設するものとし、代表者に変更のある時は、遅滞なく名義人（代表者）の変更手続きを行わなければならない。

【提案理由】

当マンションは法人ではなく、当初の銀行口座の「名義人（代表者）」が管理業者の社長であり、さらに、第 15 期に「名義」を管理組合のままとする決議がされ、名義人（代表者）を管理業者の社長または元理事長が継続することとなり、銀行にとっても、この名義人（代表者）にしか情報を提供するしか術がない状態となっている。言い換えると、管理組合は銀行口座の具体的名義人（代表者）を確かめることができない。

この契約の管理業者により、管理事務の実務のほとんどが下請けに回され、計画外の工事の幹旋や、修繕積立金を取り崩すところを一般会計で処理するなど契約外の営業活動や拡大解釈による事務処理が行われ、さらに管理業者と元理事長が結託すると、一般会計の繰越金（500万円程度）が自由に使える状態となっており、危険な状態に陥っている。犯罪リスクを未然に防止する意味でも法令等で銀行口座の具体的名義人（代表者）を

指定することが肝要と考えられる。また、各家庭に配布されるゴミの分別の一覧表（イラスト付き）のような一般の人にも分かりやすい経理区分の詳細な事例一覧表を作成することも拡大解釈を防止するのに有効と思われる。

【提案：その5】

「マンション標準管理委託契約書」（案）

別表第4 建物・設備等管理業務

4 浄化槽、排水設備

☆【提案事項（重点的な点検・検査項目の見直し）】

- ・浄化槽 → ディスポーザ排水処理システム
- ・雨水浸透枳

【参考法令等】

- 「下水道のための ディスポーザ排水処理システム性能基準（案）平成 25 年」日本下水道協会 編
- 「ディスポーザ排水処理システム 維持管理 技術指針（案）2023 年」ディスポーザ生ごみ処理システム協会 編
- 「都市計画法」および地方公共団体が公表する「雨水浸透施設技術基準」
- 「食品リサイクル法」

【提案理由】

- ・下水道が完備している今現在で、浄化槽法に関わる浄化槽を備えたマンションは稀有な存在となっている。このため浄化槽ではなく、下水道接続設備のディスポーザ排水処理システムに変更する必要がある。同様の法的な点検の必要な設備として、雨水浸透枳が挙げられる。
- ・下水道に関しては、受益者負担でその運営が行われており、下水道接続設備についての国の一律の基準がない。三権分立の原則から行政府としての地方自治体に標準下水道条例が提供されているが、法令の運用に多様な解釈が生まれ、地方公共団体により温度差がある。上記の下水道接続設備が設置されたマンションでは、条例などに明文化されていなくとも、当該の技術基準に沿って設備の維持管理を行う義務が生じていることが明白であるが、不文律での運用となっている（情報が錯綜している）。

※

- ・ディスポーザ排水処理槽では未分解の食用油が汚泥に集積しやすく、一般的な浄化槽とは様相が異なる。生ごみから生成する汚泥やオイルボールは有価物として再利用できる可能性があり、ディスポーザ処理による生ごみの取り扱いについて環境省・農水省と共同して国民に対して統一見解を示すことが必要と思われる。



一マンションの管理の適正化の推進に関する基本的な事項

## 2 国の役割

このため、マンション管理士制度及びマンション管理業の登録制度の適切な運用を図るほか、マンションの実態調査の実施、「マンション標準管理規約」及び各種ガイドライン・マニュアルの策定や適時適切な見直しとその周知、マンションの管理の適正化の推進に係る財政上の措置、リバースモーゲージの活用等による大規模修繕等のための資金調達手段の確保、マンション管理士等の専門家の育成等によって、管理組合や地方公共団体のマンションの管理の適正化及びその推進に係る取組を支援していく必要がある。

### 【提案事項（内容の修正）】

このため、マンション管理士制度及びマンション管理業の登録制度の適時適切な見直しを図るほか、管理組合を対象としたマンションの実態調査の実施、「マンション標準管理規約」の継続的な見直し及び拡大解釈が生まれないような一般の人にも分かりやすい丁寧な解説文の作成、各種ガイドライン・マニュアルの策定や、適時適切な見直し、とその周知、マンションの管理の適正化の推進に係る財政上の措置、リバースモーゲージの活用等による大規模修繕等のための資金調達手段の確保、マンション管理士等の専門家の育成等によって、管理組合や地方公共団体のマンションの管理の適正化及びその推進に係る取組を支援していく必要がある。

### 【参考法令等】

・建物の区分所有等に関する法律 令和7年5月30日施行

#### 第三条（区分所有者の団体）

区分所有者は、全員で、建物並びにその敷地及び附属施設の管理を行うための団体を構成し、この法律の定めるところにより、集会を開き、規約を定め、及び管理者を置くことができる。

一部の区分所有者のみの共用に供されるべきことが明らかな共用部分（以下「一部共用部分」という。）をそれらの区分所有者が管理するときも、同様とする。

・マンション標準管理規約（単棟型） 令和6年6月7日改正版

#### （バルコニー等の専用使用権）

第14条 区分所有者は、別表第4に掲げるバルコニー、玄関扉、窓枠、窓ガラス、一階に面する庭及び屋上テラス（以下この条、第21条第1項及び別表第4において「バルコニー等」という。）について、同表に掲げるとおり、専用使用権を有することを承認する。

#### 第29条（使用料）

駐車場使用料その他の敷地及び共用部分等に係る使用料（以下「使用料」という。）は、それらの管理に要する費用に充てるほか、修繕積立金として積み立てる。

別添 1 外部専門家の活用のパターン

③ 外部管理者・総会監督型

【提案理由】

○標準管理規約を参考にして管理規約を作成するとは？

①建物の区分所有等に関する法律（昭和三十七年法律第六十九号）に則り、法人組織の理事長制で自主管理の管理形態をとる場合の「マンション標準管理規約」が公開されており、これを参考として、当該マンションの実態及びマンションの区分所有者等の意向を踏まえて管理規約を作成することとなる。

②権利能力無き社団の場合、規約の雛型が例示されていない。そのため、その運営組織は上位法である憲法に盛り込まれている「三権分立」の基本原則が担保されるならば、どのような組織の形態をとっても良いことになる。デベロッパーや管理業者にとって、新たな組織形態を提案することにコストメリットを見いだすことはできず、また、一般人には敷居が高く、結局、理事会方式を採用することになる。

③竣工時にデベロッパーから配布される規約は原始管理規約と呼ばれるが、一般人が修正するには敷居が高く、修正のないまま受け入れざるを得ない状況にある。原始管理規約は住戸とは別個の商品（サービス）であり、排他的に住戸と抱き合わせで無償で売買する行為は、独占禁止法の不正な取引方法（「不当な対価取引」「不当な顧客誘引・取引強制」「事業活動の不当拘束」）に該当するものと思われる。また、この商品（サービス品）には、往々にして管理組合が不利益となる条項が含まれるとされており、不良品の供給に対して他の法令などで何らかの規制がかかっていることも考えられる。もしかしたら、刑法で契約詐欺に問われる事柄なのかもしれない。

④近年になって、管理業者管理方式が提案され、管理業者にコストメリットがあるとして実際に運用されている。理事会を設置しないこの方式では、デベロッパーが新たな組織の原始管理規約を提案し、一般人がこれを承認することになる。標準管理規約で示される外部専門家の活用のパターン③ 外部管理者・総会監督型の適応例となるが、明らかにフライングであり、この原始管理規約で「三権分立」の基本原則が担保されていなければ、「公序良俗」に反するものとしてその有効性が消失するだけでなく、契約詐欺としての犯罪リスクを負うことになる。

⑤管理業者に管理業務を委託する場合は、管理業者の選用法、具体的な業務分担の取り決め、管理業者に対する業務監査の具体的手順など、管理規約や細則などで明文化することが、契約のための重要事項となる。

○一部共用部分に該当する施設があると？

区分所有法での必須事項であり、標準管理規約（複合用途型）を参考にし、設備のそれぞれを独立して区分経理を行う必要がでてくる。専用バルコニー等（専用庭、専用駐車場など）に使用料を課す場合や専用の充電設備の新設がこれに該当すると考えられる。事務処理の複雑化を避けるため、事業計画に基づいて使用料を定め、修繕積立金の収入として全体の経理区分で会計処理をする運用法も考えられるが、運用に至った経緯を規約や細則で明文化する必要がある。

【提案：その2】

マンションの管理の適正化の推進を図るための基本的な方針

一マンションの管理の適正化の推進に関する基本的な事項

4 マンション管理士及びマンション管理業者等の役割

また、マンションの管理においては、マンション管理士等専門的知識を有する者やマンション管理業者等が管理組合の管理者等に就任する外部管理者方式の採用例が増加しつつある。特にマンション管理業者が管理組合の管理者等を兼ねる場合には、修繕工事等の実施にあたり、区分所有者の利益に反する事態が生じる懸念があることから、法及び「マンションにおける外部管理者方式等に関するガイドライン」も踏まえながら、自己取引等を行おうとする際には、区分所有者に対して取引相手や取引内容等を事前説明するなど、適切に管理者事務を行う必要がある。

【提案事項（内容の修正）】

また、マンションの管理においては、マンション管理士等専門的知識を有する者やマンション管理業者等が管理組合の契約の管理者として業務を代行する外部管理者方式の採用例が増加しつつある。特にマンション管理業者が管理組合の契約の管理者として業務を代行する場合は、業務全般で、構造的に区分所有者の利益に反する事態が生じることから、法及び「マンションにおける外部管理者方式等に関するガイドライン」も踏まえながら、自己取引等を禁止する他、区分所有者に対して取引相手の財務状況や取引内容等を事前説明するなど、適切に管理者事務を行う必要がある。  
 ※管理業者のマンション管理部門のみの経常利益率は、平均で6%程度であり、大幅にこれを上回る場合、会社組織の不正行為が疑われることになる。

【参考法令等】

・日本国憲法 第二十九条

- 1 財産権は、これを侵してはならない。
- 2 財産権の内容は、公共の福祉に適合するやうに、法律でこれを定める。

・建物の区分所有等に関する法律 令和7年5月30日 施行

第三条（区分所有者の団体）

区分所有者は、全員で、建物並びにその敷地及び附属施設の管理を行うための団体を構成し、この法律の定めるところにより、集会を開き、規約を定め、及び管理者を置くことができる。

一部の区分所有者のみの共用に供されるべきことが明らかな共用部分（以下「一部共用部分」という。）をそれらの区分所有者が管理するときも、同様とする。

第四十九条（理事）

- 1 管理組合法人には、理事を置かなければならない。
- 3 理事は、管理組合法人を代表する。

第五十一条（監事の代表権）

管理組合法人と理事との利益が相反する事項については、監事が管理組合法人を代表する。

・マンション標準管理規約（単棟型）

第 38 条（理事長）

1 理事長は、管理組合を代表し、その業務を統括するほか、次の各号に掲げる業務を遂行する。

6 管理組合と理事長との利益が相反する事項については、理事長は、代表権を有しない。この場合においては、監事又は理事長以外の理事が管理組合を代表する。

【提案理由】

マンション管理にも三権分率の原則が生かされており、マンション管理業者に委託できるのは、「行政」つまり管理事務の実務と素案の提出のみで、「立法（立案）」に関する管理者事務については助言することができる、とされている。理事会を設置しない場合は、必然的に監事に相当する役職者が「立法（立案）」と「司法」を兼務することになり、「立法（立案）」に関する管理者事務について管理業者に委任・準委任することになる。※「立法（決議）」は総会にある。

また、管理業者の管理者が管理組合の代表者を務めると、管理者委託契約と管理委託契約が管理業者内で自己完結してしまう。三権分立の原則から逸脱し、法律が管理業者の職権乱用を許容することとなる。憲法 19 条「財産権の保障」にも違反する事項と考えられ、契約詐欺で管理組合を乗っ取られてしまうことになる。

さらに、管理組合の管理規約や管理業者との契約が「公序良俗」に反するものとして、規約・契約としての有効性が疑われ、現に有効な規約のない管理状態と看做されることになる。

管理業務主任者は管理事務の実務の資格（与えられた管理事務を粛々とこなす）であり、管理者事務の資格（現状把握と業務改善の施策を考える）としては、マンション管理士がこれに相当するものと思われるが、そうは定義されていない。管理に関する調査・立案機関の資格として、一級マンション管理士（仮）を新設することが望ましい。

【提案：その 3】

マンションの管理の適正化の推進を図るための基本的な方針

三 管理組合によるマンションの管理の適正化の推進に関する基本的な指針（マンション管理適正化指針）に関する事項

1 管理組合によるマンションの管理の適正化の基本的方向

(4) マンションの状況によっては、外部の専門家が、管理組合の管理者等又は役員に就任することも考えられるが、その場合には、マンションの区分所有者等が当該管理者等又は役員の選任や業務の監視等を適正に行うとともに、監視・監督の強化のための措置等を講じることにより適正な業務運営を担保することが重要である。

【提案事項（内容の修正）】

マンションの状況によっては、外部の専門家が、管理組合の管理者等を代行 又は役員に就任することも考えられるが、その場合にも、マンションの区分所有者等が当該管理者等又は役員の選任や業務の監視等あるいは管理業者が代行する業務の監視を適正に行うとともに、監視・監督の強化のための措置等を講じることにより適正な業務運営を担保することが重要である。

【参考法令等】【提案理由】 → 【提案：その2】に同じ

【提案：その4】

マンションの管理の適正化の推進を図るための基本的な方針

三 管理組合によるマンションの管理の適正化の推進に関する基本的な指針（マンション管理適正化指針）に関する事項

1 管理組合によるマンションの管理の適正化の基本的方向

(5) 管理組合においては、管理計画認定制度のほか、民間におけるマンション管理の評価・認定等に関する各種制度も併せて活用しつつ、多面的にマンション管理の質の向上を図ることも考えられる。

【提案事項（項目の削除）】

【参考法令等】

- ・マンションの修繕積立金に関するガイドライン
- ・マンションの管理の適正化の推進に関する法律第5条の3に基づくマンションの管理計画認定に関する事務ガイドライン

【提案理由】

管理計画認定制度を制定するにあたっての経緯の概略は、コロナ禍の影響を受け、法令が施行するまでの2年間の猶予期間が経過したため、審議不足ではあるが、必要最小限の簡易な構成とし、さらに地方公共団体での認定のための組織づくりが壊滅的であったため、窮余の策として予備審査という変則的なやり方でスタートとなった。国（国交省）には、現状の暫定的なものを、一日でも早く、他の国内法等と整合性のあるスタンダードなものに改善して行く義務がある。

すでに、その弊害として、管理組合と構造的に利害が対立する管理業者が予備審査に加わることになり、透明性を担保することが困難となっている。

※不透明な状況が影響した事例：

最新版の「マンションの修繕積立金に関するガイドライン」で計画期間全体における修繕積立金の平均額の目安の5000㎡以下の区分では、他の区分

	<p>との連続性が途絶えた高値を示しており、この理由として、管理業者が提供した、割高となる「責任施工方式（管理会社主導）」の実績データが大きく影響していることが推察される。さらに管理業者は12年周期での工事計画で試算した結果を提供する傾向にあり、実勢の15～18年周期での計画ではないことに留意する必要があるが、この数字を精査することなく「管理計画認定に関する事務ガイドライン」に認定基準として採用されている。〔提案：その2〕に該当する業者から提出されたデータを棄却するなど、外れ値を除去して的確な統計処理を行わないと、業者にとって採算性の悪い中小規模のマンションにおいて、必要以上に高い水準の積立金が設定されることになり、また、管理業者グループへの利益誘導になり、必要以上に高い費用負担が強いられる事態となる。また、認定基準には、延べ床面積に対して連続性のある一義的な関数を提示することが好ましい。</p> <p>【活動状況の紹介】</p> <p>第8期の理事長や修繕委員会長を務めており、試験所の認定制度（ISO17025相当）の認定取得の実務経験があります。</p> <p>当マンションの現在の代表者ではありませんが、管理不全に陥ることに理事長経験者として「いてもたってもいられず」理事会とは独立した委員会を立ち上げ、管理業者を牽制しつつ管理の健全化を目指しています。</p> <p><a href="https://www.nite.go.jp/iajapan/aboutus/faq/faq02.html">https://www.nite.go.jp/iajapan/aboutus/faq/faq02.html</a> 認定センターよくあるお問い合わせ(FAQ)（試験所・校正機関認定制度とは）</p> <p>Q ISO 9000、ISO 14000等の認証と試験所認定との違いは何ですか？</p> <p>両者は国際的に広く認められた制度ですが、例えばISO 9000に基づく審査登録（認証）制度が一般化された品質マネジメントに関する認証制度であるのに対して、ISO/IEC 17025に基づく試験所認定は、試験所（試験、校正）に特有の認定制度です。ISO/IEC 17025では、試験所の行う試験業務の能力に対する技術的な要求事項が詳細に述べられており、ISO 9000の認証を得ていても、これらの技術的能力がきちんと確認されているとは限らないことから、試験所認定制度による認定試験所と同等の取り扱いをすることはできません。技術的能力を示す側面としては、不確かさの扱いを含む測定トレーサビリティ、技能試験・試験所間比較への参加等があります。</p> <p>以上</p>
89	<p>「知的財産推進計画 2026」の策定にあたり、生成AIを中心とするAI技術に関する包括的な法制度（以下、AI法案）の創設について意見を提出いたします。</p> <p>現在、生成AIの急速な普及により、著作権侵害や人格権・人権侵害が極めて深刻な問題となっています。著作権者や本人の同意を得ないまま、創作物、音声、画像、肖像、作風、人格的特徴等が学習・生成に利用される事例が多発しており、現行法では十分に対応できていない状況です。</p> <p>特に、</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・著作物の無断学習・無断生成による著作権侵害</li> <li>・本人の声や顔、人格を模倣する生成物による名誉・プライバシー・人格権侵害</li> <li>・権利侵害が発生した際の責任の所在が不明確である点</li> </ul> <p>は、生成 AI が著作権侵害および人権侵害の温床となる大きな要因となっています。</p> <p>また、政府においては AI 分野での国際展開・海外進出を推進する方針が示されていますが、現状の法制度のままでは、これを実現することは極めて困難であると考えます。</p> <p>EUをはじめとする諸外国では、AI 規制やデータ利用、人格権保護に関する法制度が急速に整備されつつあり、日本において明確な AI 法制が存在しない状態のままでは、海外市場において法的リスクが高く、国際的な信頼を得ることができません。</p> <p>結果として、国内で問題を抱えたままの AI 技術は海外展開が制限され、日本企業や開発者が国際競争力を失う恐れがあります。AI の自由な活用を掲げる一方で、権利保護の枠組みが不十分な状況は、むしろ日本の AI 産業の成長を阻害する要因となり得ます。</p> <p>現行の著作権法やガイドライン対応では限界があり、AI の開発・提供・利用の各段階における責任と義務を明確化した、包括的な AI 法制の整備が不可欠です。</p> <p>具体的には、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習データの適法性および透明性の確保</li> <li>・著作権者および本人の同意・拒否権（オプトアウト）の実効性確保</li> <li>・人格権・人権侵害を防止するための明確な規制</li> <li>・違法生成物に対する迅速な是正措置および責任の明確化</li> </ul> <p>などを法的に位置づける必要があります。</p> <p>知的財産の保護と人権尊重は、国際社会における信頼の前提条件です。AI 技術の健全な発展と海外展開を真に実現するためにも、「知的財産推進計画 2026」において AI 法案の検討および策定を明確に位置づけることを強く要望いたします。</p>
90	<p>生成 AI の急速な普及により、著作権侵害および人格権侵害が常態化している。漫画、アニメ、イラスト、演出、作風など、クリエイターが長年積み重ねてきた表現が、本人の同意なく学習データとして利用され、模倣・生成されている現状は明らかに異常である。</p> <p>政府は「クリエイターに力を入れる」「創作立国」を掲げているが、その一方で、クリエイターの権利を侵害する生成 AI を事実上放置している現状には大きな矛盾がある。</p> <p>クリエイターを保護すると言いながら、創作の成果を無断で吸い上げる仕組みを許容することは、支援ではなく搾取である。</p> <p>生成 AI は、学習データがなければ何も生成できない。</p>

	<p>既存の創作物、人の表現、人格的創造性を基盤として初めて成立する技術であり、それ自体が自律的に創作しているわけではない。にもかかわらず、AIを「クリエイティブ」と位置づけ、元となるクリエイターの権利を軽視することは、創作の本質を歪める行為である。クリエイティブとは、人が考え、悩み、時間と人生を費やして生み出すものであり、無断で収集されたデータの組み合わせではない。この前提を無視したAI推進は、創作者の尊厳を否定し、日本が世界に誇る漫画・アニメ文化の基盤を破壊する。AI技術の活用は、クリエイターの明確な同意と権利保護を前提としなければ成立しない。「知的財産推進計画 2026」においては、生成AIを無条件に推進するのではなく、学習データの適法性と透明性、クリエイターの拒否権を法的に担保するAI法制の整備を強く求める。</p>
91	<p>「知的財産推進計画 2026」の策定にあたり、生成AIを中心とするAI技術に関する包括的な法制度（以下、AI法案）の創設について、漫画家・アニメーターの立場から意見を提出する。</p> <p>現在、生成AIの急速な普及により、漫画・アニメ分野における著作権侵害および人格権侵害が深刻化している。多くの作品や作画、演出、表現技法が、作者の同意もなく学習・模倣され、自由に消費してよい素材であるかのように扱われている。漫画やアニメの作風、線、構図、キャラクターデザイン、演出表現は、単なる技術やデータではない。長年にわたる試行錯誤、失敗、経験、生活の積み重ねによって形成された、作者固有の表現であり、人格と切り離せない創作の成果である。しかし現状では、そうした表現が無断でAIに学習され、「〇〇風」「〇〇っぽい絵」として大量に生成・流通している。この行為は、著作権侵害にとどまらず、漫画家・アニメーターの人格的創造性を踏みにじり、創作の現場を内側から破壊するものである。</p> <p>特に問題なのは、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・原稿、作画、設定画、演出表現の無断学習</li> <li>・特定作家の作風を再現・代替する生成物の拡散</li> <li>・権利侵害が起きても責任の所在が不明確な点</li> </ul> <p>であり、現行法では制作現場を守る実効性がまったく足りていない。</p> <p>さらに、インボイス制度の導入は、すでに不安定な立場にある漫画家・アニメーター、とりわけフリーランスや若手制作者に深刻な打撃を与えている。</p> <p>低単価・長時間労働が常態化している制作現場において、事務負担と実質的な収入減を強いるインボイス制度は、創作を続ける体力そのものを奪う制度である。</p> <p>生成AIによる無断学習・無断模倣によって仕事の価値が切り下げられ、同時にインボイス制度によって生活基盤が削られる状況では、制作現場が持続するはずがない。</p> <p>この二重の圧迫は、若手や個人制作者から順に現場を去らせ、日本の漫画・アニメ文化の土台を確実に崩壊させる。</p> <p>このようにクリエイターの権利と生活を軽視した状態のまま、日本のAI技術やコンテンツ産業が海外進出できるとは考えられない。</p> <p>漫画・アニメは日本が世界に誇る文化資産であり、その制作現場を疲弊させ、切り捨てる政策を続ける国のAIや文化産業が、国際的な信頼を得ることは不可能である。</p>

<p>AI 技術の発展は、漫画家・アニメーターの権利と創作の尊厳、そして継続可能な制作環境を守ることを前提として初めて成立する。現行の著作権法やガイドライン対応では明確な限界があり、加えてインボイス制度のように現場を疲弊させる制度は、速やかに見直し、廃止されるべきである。</p> <p>具体的には、</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・漫画・アニメ制作物の学習利用に関する明確な同意原則</li><li>・作風や表現の無断模倣を人格権侵害として明示すること</li><li>・制作現場が迅速に是正を求められる実効的手段</li><li>・違法生成物に対する責任の明確化</li><li>・フリーランス制作者の生活を圧迫するインボイス制度の廃止</li></ul> <p>を一体的に制度設計として位置づける必要がある。</p> <p>日本の漫画・アニメ文化は、現場で描き、作り続けてきた無数のクリエイターによって支えられてきた国家的資産である。</p> <p>AI 法制を欠いたまま、さらにインボイス制度によって制作現場を切り捨てるのであれば、海外進出どころか、日本の創作文化そのものが失われることを強く指摘し、「知的財産推進計画 2026」において AI 法案の策定とインボイス制度の廃止を最優先課題として位置づけることを求める。</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------