

文化審議会著作権分科会（第68回）（第23期第1回）における主な意見の概要 （法制度小委員会関係）

◆生成AIについて

（総論・全般）

- ・生成AIの問題に関しては、各国がどのような対応をとっているのか、プラットフォームはどのように動いているのか、国際的な動向を踏まえた検討を早急に行うことが求められている。
- ・メタバースや生成AIの活動などによって、デジタルの著作物に関する課題はますます大きなものになってくる。技術開発と商業利用の線引きや、それぞれのプラスマイナスを、関係者で連携し、慎重に検討する必要がある。
- ・生成AIについては、大変懸念する声と、人間がやっていることとAIがやっていることは同じで問題ないという声など、様々な声がある。
- ・AI技術の発展と権利者の利益のバランスをどう取っていくのかは引き続き重要な課題。
- ・生成系AIは、新しいクリエイティブのための道具であり、コラボレータである。作業のワークフローが大きく変わりその変化に強い抵抗のある方もいるが、ある意味では社会的な進化になることも十分あり得る。社会的な進化と同時に、既存のものに対する保護のバランスをどのように考えるか議論をしていきたい。
- ・生成AIについては、社会に多くの革新をもたらす技術である一方で、生成されたコンテンツが第三者の著作権を侵害する可能性の負の側面についても指摘されている。まず、この生成AIと著作権などの関係について、理論的な整理と実態の把握を行った上で、クリエイターへの影響を慎重に考える必要がある。生成系AIを開発する側、あるいは、提供する側、それを利用する側は、皆大きな法的リスクを負っているということは認識しなければならない。
- ・クリエイターをエンパワーメントするツールとしてAIが活用でき、使い方次第で可能性を広げられると思う。AIはアーティストとのコラボレータとして、どうやって活用していくかという議論を持つべき。
- ・AIと著作権の資料において一旦整理はされているが、加速する技術の進化と、社会実装の進展に伴って発生し得る様々な懸念やリスクに対して、今の解釈に立ち止まることなく、迅速かつ柔軟に、分かりやすい対応を進めていくべき。

- ・せっかくの新しく便利な技術を、大きな法的リスクを抱えながら使うのは好ましい状況ではないと思う。そのリスクは著作権の問題には限らないが、著作権という視点からの問題については、それを所管している文化審議会で、スピーディに検討して予測可能性を高めていくことが求められていると思う。国際的な動向も踏まえながら、早急に検討すべき。
- ・AIの進展により、法的リスクをAIで解決できるようになるかもしれないということも考えていく必要がある。
- ・生成AIが現実社会に登場し、大きな反応を目の当たりにするなかで、著作権法がそもそもなぜ存在するのか、何を保護し、何を保護しないことにしているのか、それはなぜなのかということについて、改めて原点に立ち返って考える契機になったと感じている。
- ・生成AIに対して社会から寄せられている疑問や不安の本質がどこにあるのか、それは著作権法の問題なのか、そういった点を正確に把握しつつ、著作権法としてはどのような役割を果たしていくべきなのかということを整理していく必要がある。
- ・新しい道具と技術が新しい創作物を生み出すことは歴史に繰り返してきたこと。この道具は良い成果をもたらしてくれる可能性を感じている人もいる。一方で、肉声や人格を持たない文章と対峙するという、人間の歴史の中で初めての出来事に出くわしており、様々な知恵を持ち寄り、事例を集め、関係者が納得のできるルール確立に向け議論してほしい。
- ・生成AIが出てくることによって、イラストなり創作活動で商売をされていた方の権利が守られなくなったり、その人の商業的利益が失われたりというところの危惧があるので、どのような考え方をしたら良いか考える必要がある。
- ・AIに関しては、理解が十分でなく、創作活動に対し、他人の著作物を使ったのではないかと、といったいわれなき誹謗中傷のようなものがある。AIと著作権について明確にすることや、AIを使って作った生成物の扱いについて、考え方の整理をして発信すべき。
- ・既に現場レベルでは、生成AIをうまく活用できないかということも研究を進めており、これを取り込んだ企画も動き出しているところ。ただ、現状の曖昧な状況の中で、出来上がったものに対しての価値や位置づけが不安定になるのではという危惧もある。そのため、この議論を深め、一定の方向性を見いだすことを期待している。

(AIの学習・開発段階における意見)

- ・生成AIは、社会の様々な面で利便性の向上が期待される一方、他人の著作物等を生成AIが享受目的をもって無断利用するなどの著作権者の権利が侵害されるリスクが強く懸念され、このような利用が既成事実化される前に、適切な対応を検討すべき。
- ・データを使ってシステム開発をして利益を得るとなれば、データ提供者・著作権者にもその一部が還元されるべきではないかという論点もある。
- ・生成AIを開発したいのであれば、学習に使う著作物の著作権者から許諾を得て、初めてその著作物を学習に使うことができるというのが本筋。現行の法制度では、演奏者の許諾を得ずにAIに学習させることが可能。本来著作権者が行使できる権利が全く無視された状態で、対価が還元されず、AI開発の利益を得る側にだけメリットがある現著作権法は、とても大きな問題を抱えている。

(著作権法第30条の4について)

- ・著作権法第30条の4のただし書で、著作者の利益を不当に害することになる場合には適用しないということになっているが、何がそれに該当するのか、EU、諸外国の検討も踏まえながら考え方を整理し、その実態についての把握や、より具体的なガイドラインの策定など、社会的な混乱を来さないように、検討・対応をお願いしたい。
- ・著作権法30条の4では、営利目的、商業目的であっても、情報解析に必要な範囲であれば、権利制限を適用するというもので、諸外国においても30条の4のような広範で強力な明文規定は見られず、大きな問題だと感じる。この規定を見直し、様々な分野のクリエイターたちの権利が守られるようにしていただきたいと強く願っている。
- ・日本の著作権法第30条の4が、諸外国に比べ、AIによる著作物の学習に極めて有利につくられていることは大きな課題。この規定は、2018年の改正でつくられたが、当時、生成AIのような高度なAIの負の影響を十分に想定し議論されていたわけではないと思う。
- ・30条の4の規定を位置付けた平成30年改正に向けた議論においては、柔軟な権利制限規定について文化審議会でも多くの議論がされていたことに加え、2015年からの次世代知財システム検討委員会、また、2016年からの新たな情報財検討委員会でも議論されており、そこでは、AIが学習した著作物のすべてに依拠性を認めていいのか、そのように依拠性が認められると類似性のあるコンテンツをAIが生成した場合にすべて著作権侵害になってしまうのではないかという議論もかなりしていた。生成AIを念頭に置いた議論がされていたと理解するのが妥当。

- ・技術の進展により様々な大量の情報を処理することができるようになったが、旧態依然とした法制度が足かせとなって、そうした技術の恩恵を人々が享受できなくなるという事態は防がなければいけない。排他権を及ぼすことにしている著作権というのは、大量に瞬時に情報を処理することができる今の時代を考えたものではない中で、学習の過程に関しては自由にするという著作権法30条の4は、時代に先駆けた規定であると思う。

(生成・利用段階について)

- ・生成AIにより、出力されたコンテンツが元の著作物に依拠し、類似性が高い場合は、著作権法違反となる可能性があるとともに、そのような侵害コンテンツの拡散により、創作活動への影響がでるとともに、文化の発展を阻害する恐れがある。
- ・議論の焦点は結局、「出力されたものが何かに似ているかどうか」になると思う。その学習元については言及するべきかどうか検討が必要だと思う。
- ・クリエイターやAIの未来を毀損するような使い方をする利用者に対して有効な対策の検討をお願いしたい。
- ・AIによる生成物が著作権侵害となるかどうかということに関しては、30条の4は関係ない。
- ・依拠というものに関しては、様々な意見があると思うが、著作権侵害の要件というのは、独自創作ではないことと考えている。
- ・従来から、特に著作物の中身を見ることなく、機械などを利用して複製しても、依拠したとされることから明らかなように、学習済みモデルなどを使って生成したものといえども、それが最終的に類似していて、その過程で他人の著作物が用いられていれば、依拠というにふさわしいと思う。

(生成物の著作物性について)

- ・生成AIの生成物の著作物性や著作権者については、非常にあいまいだと認識しており、具体的な事例を見ながら、どこで分け・線引きをするのか議論する必要がある。
- ・工夫をすることにより、生成AIだけでもオリジナリティは出すことができると考える。世界中で徐々にAIアーティストのコミュニティが形成されつつあり、その中で「オリジナリティはどういうところから生まれるのか」「AIだけで制作した場合どのように作品に文脈を付けるべきか」といったテーマは活発に議論されている。

- ・ AIで作品を作った場合、AIで作った作品はAIで制作したことを明記すべきだと考えている。AIで制作したことを隠して作品を発表するのは誠実ではないと感じる。

◆令和5年著作権法改正について

- ・ この制度は、国として、デジタル化のメリットを生かして利用促進と対価還元を拡大させていくことを宣言したものだと思っており、ぜひスピード感を持って準備を進めていただきたい。
- ・ コンテンツ流通の課題としては、不明権利者対応が一番重要だと思われる。窓口組織が機能し、権利者にとっても利用者にとってもウィン・ウィンになる仕組みの導入について、相続人不明などのケースにも十分対応できるような、簡素で一元的な権利処理となるよう、自主的な議論に期待したい。
- ・ 映像関係の部分について、著作権者不明の場合における裁定についても、注目させていただきたい。
- ・ 二次的著作物の中には、原著作者に承諾を得ずに制作・頒布されるものもあり、窓口組織において元の作品が何であるかを適切に判断することが必要だと思っている。特に、ゲームソフトにはキャラクターの画像、音楽、映像など様々な著作物が含まれ、それらを用いて二次的著作物を制作することも頻繁に行われている。インターネット上の検索等を活用して作品の探索を行うなど想定されるが、二次的著作物について十分な検討を行っていただくことを希望する。誤って利用可能とされないような適切な探索方法や適正な判断基準の策定などについては、権利者、関係者からのヒアリングを行うことも有効である。
- ・ 分野横断権利情報データベースを利用した検索著作物と著作権者の探索について、現実として、全ての著作物等がデータベースに登録されることはあり得ないということ十分に視野に入れておくべき。データベースだけで権利者が発覚しなかった場合でも、その他の方法で権利者を探索する手法を十分に検討し、その意思を確認するためのフローなどの手順を適切に策定いただきたい。
- ・ デジタル時代のスピードの要請に鑑み、既存データベースへの登録を徹底できるように、周知の施策も併せて実行すべき。