

「放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム取りまとめ(案)」に対する意見募集の結果

■意見募集期間: 令和7年6月25日(水)から同年7月9日(水)まで

■案件番号: 145210528

■意見提出数: 154件(放送事業者等: 13件、その他法人、団体: 5件)

※意見提出数は、意見提出者数としています。

■意見提出者: 以下のとおり

○ 放送事業者等【13件】(意見提出順)

一般社団法人日本民間放送連盟、石川放送テレビ放送株式会社、東海テレビ株式会社、株式会社テレビ朝日ホールディングス、朝日放送テレビ株式会社、株式会社TBSテレビ、読売テレビ株式会社、株式会社フジテレビジョン、関西テレビ放送株式会社、札幌テレビ放送株式会社、中部日本放送株式会社、株式会社テレビ東京ホールディングス、一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟

○ その他法人、団体【5件】(意見提出順)

一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟、Dolby Japan株式会社、日本弁理士会、マカイラ株式会社、一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟

○ 個人【136件】

No	意 見【意見提出者名】	本検討チームの考え方	修正 有無
全体的事項			
1	「製作、権利処理、流通」の好循環による製作力強化・海外展開の実現を目指す方向性、そして官民連携による取り組みの推進には賛同いたします。 一方で、コンテンツの国際的な流通が活発化すればするほど、その影響力の大きさに伴い、制作者の意図の有無にかかわらず、事実誤認や偏った情報が世界中に拡散される懸念も生じ得ると考えます。情報の正確性と信頼性確保のため、ガバナンス面の強化を検討してください。 1、協議会における透明性確保と情報検証体制の構築: 企画・製作段階から、情報の正確性や倫理性を担保するためのガイドライン策定とチェック体制の強化をお願いします。特に海外展開コンテンツは、多様な文化背景への配慮を含め、厳格な情報検証プロセスが必要です。 2、視聴データ活用における倫理的指針の策定: 視聴データの分析・活用は、コンテンツ製作や流通戦略の策定において不可欠ですが、その利用方法によっては特定の意図を持った情報操作に繋がる可能性も否定できません。収集・分析・利用に関する倫理的指針を明確にし、ガバナンス体制を構築してください。 【個人23】	本案への賛同の意見として承ります。また、御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
2	放送・配信コンテンツ産業戦略検討チームは短期間に集中的な審議を行い、関係するさまざまな課題と対応策を整理したうえで、これらの受け皿となり得る官民の推進体制として、放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会(仮称)の整備を提言しました。民放連はこの提言を肯定的に受け止めており、同協議会が果たす機能や役割に期待していますが、その具体化においては、①総務省が調整役を担うこと、②民放事業者の意見を的確に汲み上げ、反映することが必要不可欠です。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	本案への賛同の意見として承ります。今後の官民連携の在り方に関する御意見については、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
3	アニメーター等クリエイターの労働環境改善を前提としたコンテンツ産業政策の必要性について 【意見要旨】 放送・配信コンテンツ産業戦略では、コンテンツ産業の成長や海外展開ばかりが強調され、現場のアニメーター等クリエイターの労働実態や賃金問題が十分に考慮されていません。 持続可能な産業戦略とするためには、現場の報酬・労働環境の抜本的改善を制度設計の前提に据える必要があります。 【事実・データに基づく指摘】	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

日本のアニメ市場規模は約3.9兆円(2023年)と成長していますが、若手アニメーターの平均年収は約155万円(20代、同年代平均の61%)と極めて低水準です。 月間労働時間は、業界全体の約半数が225時間超とされ、一般的な全産業平均(約163.5時間)の1.4倍にも上ります(出典:英語共同通信2024年4月調査)。 制作委員会方式の下で利益分配の透明性が低く、末端のクリエイターに十分な対価が還元されていない実態も国際的に指摘されています(VOX, 2019)。 【問題の本質】 産業戦略やデジタル配信戦略が議論される一方、現場クリエイターの待遇改善に正面から取り組む記述や指針が乏しい。 このままでは「安い賃金・過重労働→若手流出→産業衰退→海外依存」という悪循環を招き、日本のコンテンツ競争力そのものが大きく損なわれます。 【具体的な要望】 アニメーター等クリエイターの最低賃金基準のガイドライン化・助成金支給要件化 制作委員会方式など利益分配構造の透明化・現場還元率の数値目標設定 業界全体の労働環境調査(労働時間・賃金・キャリア支援)を政府主導で年次公開 政策評価指標に“現場待遇の持続性”を組み込むこと 現場ヒアリングとパブリックコメントの内容を制度改正時に必ず反映すること 【結論】 クリエイターの待遇改善なくして、日本のアニメ・コンテンツ産業の未来はありません。		
--	--	--

	華やかな産業戦略だけでなく、「現場の持続性と公正な分配」を前提とした制度設計を強く要望いたします。 【個人36】		
4	本件でいう「AI」が近年では「生成AI」を指すものとして認識しておりますので、その関係について(主に権利・報酬の側面において)懸念点を述べます。 前提: 一般に生成AIの仕組みとして(参考) ・他の市場流通した、もしくはアマチュア作品(Web上に公開されているもの)などの著作物を含めて、無差別にデータとして取り込んでおり、広告収入のような既存の報酬システムを導入していない場合が多くを占めています(公正な取引への懸念) ・特に一定の特徴的なデータ量があれば、それを引き出す検索ワード(プロンプト)を指定した際に、実質的にそれらを複製したようなコンテンツとなる可能性があります(権利問題の懸念[1]) ・ここ数ヶ月では、アニメーション作品「それいけ! アンパンマン」のキャラクターに非常に特徴の似たキャラクターの登場する動画作品が出ています(恐らく「アニメ」「マント」「ヒーロー」で抽出されたもの)(権利問題の懸念[2]) ・また、画像の加工程度のAIは、必ずしも機械学習を用いたもの(AI)ではないことに注意が必要です (1) P.21 AIを活用した脚本生成 ・脚本を文章作品として、文章生成AIを利用すると上記の「前提」においたような、他の作品と類似した内容になる可能性があり、これが元になり権利トラブルが発生する可能性を否定できません。 ・また事実に基づこうとした内容に、似た文章の特徴をもつ文章を取り込んでしまい、そのチェックに時間を掛ける必要が出て、作品のクオリティを下げてしまう可能性があります。 (2) P.41 現状のコンテンツ製作の時間配分はクリエイティブ1割、作業9割だが、これをAIがクリエイティブ9割、作業1割にしてくれるといった話も再三聞く ・そのクリエイティブの部分は、従来は契約や雇用に基づいてクリエイティブ産業側が担ってきた部分であり、コスト削減が労働時間の削減ではなく、人員削減による雇用の減少に繋がるものです。 ・発注者側の意見としてはそれで良いのかもしれませんが、受注者にとっては受注が減るものであるため、関連産業(受注・下請け側)の意見も採り入れるべきです (3) P.41 [(2)に関連] 生成AIについては声優の声の無断利用等の問題も生じており、このような問題に対しては放送事業者や番組製作会社、実演家の権利者団体等を含め業界全体で向き	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	合い方を考えていく必要がある。 ・受注者側である実演家団体は、その収録や演技により出資者・発注者から収入・資金を得ているものであり、上記意見の通り、関連産業全体での意見交換が必須であると考えます (4) さいごに: 補足意見として ・主に権利や報酬の側面で意見を述べましたが、上記の問題以外にも解決すべき問題があるため、補足いたします。 ・様々な、大量のデータを取り扱う「生成AI」では、学習（AI訓練）のための処理、あるいは生成（出力）における抽出処理は時間・電力を消費する処理です。 ・現状の日本における発電は主に火力発電に依存していること、夏季・冬季の電力需要の逼迫（特に夏季は従来以上に気温が高い傾向にあることも考慮が必要）の現状を踏まえ、電力供給に余裕がない状態であることを考慮する必要があります。 以上 【個人39】		
5	「費用面での課題もあり、こうした先進的設備の活用が低調となっている」という事実が生成AIによる著作物の無断利用によって加速します。これらはあなた方が原因で招いている事です。なぜなら日本においてコンテンツ制作はクリエイターの不断の努力によって成立している状況で、政治家等はクリエイター・権利者を軽視する傾向にあり、その結果適切な対価が支払われない環境が固定化されています。 文化庁の著作権30条の4の解釈もこれらの権利者軽視が根幹に存在し、いかに権利者に対価を払わずに成果である著作物を利用出来るかに腐心しているかが表れているようです。 クールジャパンの失敗もその本質がクリエイター軽視にあり、韓国のようにクリエイターに投資する訳ではなく、関係のない第三者のような企業・組織等に税金をばら撒くような事ばかりしていました。 いい加減、クリエイターから搾取する手段を模索するのではなく、クリエイターに投資する事を覚えてください。 【個人46】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
6	・権利処理について 何故、対応策が海賊版を規制強化していかないのか疑問だ。 「フタかぶせ」というのは、権利侵害にならないようにする処置のようだが、権利処理を軽視したコンテンツのほうの価値が低い、消費者の満足度が低いというのは、「セクシー田中さん事件」でも明らかである。 放送時点で権利問題が解決できなかったのは、権利者との交渉の仕方や事業者側の責任もあるのではないか。 「権利者のワガママのせいで、フタかぶせしなきゃいけなくなったのだが」というふうに聞こえて	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。 また、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	ならない。 ・流通について 例えば、ネットフリックス等の海外で大手の配信プラットフォームは、特に官民連携で大成したわけではない。資金協力を政府に仰ぐこと自体は構わないが、どちらかというと、コンテンツ内容やコンプライアンス問題のほうが重視されるべきではないか。 放送業界の重大なコンプライアンス過失問題が連続して発覚していることなどを考えると、社員の権利も尊重できない企業が、いくら海外へ発信したとて、ボイコットされるのがオチである。 さらに、これまで企業が協力し合って海外向けの配信プラットフォームを作ったことがなかったという事実のほうに驚きである。日本はもう何年も前から、クールジャパン政策に資金を投じてきたはずだが、今まで何をしていたのだろうか。ただの慢心ではないのか。 ・AIを使用したコンテンツ製作について 現行の生成AIは、海賊版を含め、あらゆる非倫理的なデータを無差別に無断で学習している。海外ではかなり批判も強く、忌避されている。それでも現行の無断生成AIをコンテンツ製作に使うのならば、配信自体できなくなる可能性もある。 海賊版は規制したいが、それらを学習している生成AIは使いたいというのは道理に合わない。コンテンツの価値や消費者の満足度を低下させているのは、明らかに放送業の倫理観のなさが根本的な問題であるということは肝に銘じて然るべきである。 【個人57】		
7	当社は、放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）が果たす機能や役割に期待していますが、その具体化においては、①総務省が調整役を担うこと、②民放事業者の意見を的確に汲み上げ、反映することが必要不可欠です。 【朝日放送テレビ株式会社】	今後の官民連携の在り方については、関係事業者等の御意見を踏まえながら、総務省において検討を行うことが適当と考えます。	無
8	「日本発のコンテンツの海外市場規模の拡大」という目標を政府が定め支援策を講じることには、重要な意義があると考えており、TBSテレビとして総務省・コンテンツ産業戦略検討チームの会合に出席し現状の取組と問題意識について説明しました。民放事業者から直接意見をくみ上げたうえで「放送コンテンツ産業の持続的な発展」という観点から課題と対応策を整理した今回の提言について、肯定的に受け止めています。新たに設置される「放送配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会」の運営も含めて総務省が事業者間の調整役を担い、民放事業者のインターネット配信や海外展開に関するビジネスの実情を踏まえて、さらに支援策を具体化していくことを期待します。 【株式会社TBSテレビ】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。また、今後の官民連携の在り方については、関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

9	・「放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会(仮称)」の果たす役割や機能に期待している。その具体化においては、総務省が調整役を担うこと、民放事業者の意見を丁寧に汲み上げ、反映することが重要だ。 また協議会のメンバー選定については、放送局から選ぶ際、さまざまな規模・地域の放送局から選ぶようにすべきだ。放送局の規模や地域によって協議会に求める内容が異なるからだ。 ・「放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム」の取りまとめ案は、主なターゲットが実写コンテンツになっているが、海外展開を引っ張り、日本の得意分野である「アニメ」についてもさらに注力するスタンスを明確にするべきだ。非常に厳しい競争にさらされ、まだ展開できていない国や地域が多く、ローカライズ化や海外展示会への展開が必要となっているからだ。 また、アニメの更なる高品質化で、人員不足、制作費が高騰しており、アニメ制作費への補助等も考慮に入れてほしい。日本のアニメが世界における優位性を維持し、さらに伸長させていくためには国家的な戦略、補助事業が必要だ。 さらに「フォーマット企画」の開発を促進するためにも補助事業を拡大すべきだ。 【読売テレビ株式会社】	今後の官民連携の在り方については、番組製作会社を含めた関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。 また、放送・配信コンテンツに関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
10	●放送・配信コンテンツ産業の持続的発展に向けた提言がとりまとめられたことを歓迎。今後放送事業者をはじめとした関係各社の意見をくみとり、実効的な議論を進めるべき。 ●特に、P16の「コンテンツビジネスを真に展開していくためには、これまでの国内放送を第一とする企画開発・製作・流通の初期設定や商習慣を変革していくことが必要である」との指摘に賛同。弊社の「改革アクションプラン」(https://www.fujimediahd.co.jp/ir/pdf/actionplan2025.pdf)に基づく変革に向けた取組みと軌を一にするものであると認識。 ●放送・コンテンツ産業全体への支援は、過去に例のない思い切った規模かつ事業者が使いやすい仕組みで行うべき。 例)・複数年度にわたる支出が可能なコンテンツ制作支援制度の創設 ・高頻度かつ国別のきめ細やかな海外市場調査及び情報共有の仕組みの構築 ・コンテンツ産業版官費留学制度の創設等の大胆な人材育成支援策 【株式会社フジテレビジョン】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
11	●放送・配信コンテンツ産業戦略検討チームは、「放送・配信産業競争力強化促進協議会(仮称)」の整備を提言する等、我が国のコンテンツ産業振興のための積極的なアプローチを示しています。様々なステークホルダーが参加する「放送・配信産業競争力強化促進協議会(仮称)」が、実効的な施策や取り組みに見合った効果をしっかりと出せるよう、総務省がリーダーシップをとって推進されていくことを期待します。 ●2024年6月の「新たなクールジャパン戦略」における「日本発のコンテンツの海外展開規模を2033年までに20兆円とする」目標を掲げています。「コンテンツを基幹産業として国際競争力を高める」ためには、NHK還元目的積立金に頼るのではなく、国策として相応の予算をしっかりと	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	けていただけるよう、官においても総務省を中心に省庁横断で働きかけを力強く進めていただけますよう希望します。 【関西テレビ放送株式会社】		
12	私たちNAFCAは、日本のアニメ産業に従事するクリエイター、スタジオ、研究者、教育関係者を会員に擁し、アニメ産業の持続的発展と文化的基盤の強化に取り組んでおります。今回のパブリックコメントはその立場から意見を送付いたします。 今回公表された「放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム取りまとめ(案)」は、コンテンツ産業の競争力強化という視点からアニメ産業への言及も多く見られ、感謝をしております。 しかしながら、持続可能で公共性の高い文化・産業としての戦略を構築するにはいくつか追記していただきたい点がありますので、以下に記載いたします。 1. 人材育成について 本取りまとめ案において、OJT /Off-JTでの訓練についての記載があることを歓迎します。アニメ業界では長らく人手不足、業務過多等の理由により人材育成が置き去りにされてきました。その結果、現在50代、60代であるベテラン層が引退した後に業界を支える中間層が非常に薄くなっています。このままでは産業を伸ばすどころか、維持することも危機的であると言えます。この危機的状況を脱するためには、OJTでの訓練が不可欠ですが、とりまとめ案にもある通り、個社での対応は限界があります。 また、ベテランクリエイターの多くが育成だけでは生活できないために、いまだに現場にいるという事例も業界では一般化しています。Off-JTの質を向上させて即戦力を育てるために、Off-JTを行う企業・個人への補助を行うなどの施策も必要であると考えます。 放送・配信コンテンツとしてアニメ産業をより伸ばしていくため、OJT/ Off-JTを行う企業や個人への補助の拡充を要望します。 アニメ人材の育成補助案についてはNAFCAの過去のパブコメ「新たなクールジャパン戦略の策定に向けた意見」(https://nafca.jp/public-comment03/) で発表しておりますので参考にご覧いただければと思います。 2. アニメ文化を支える視聴者層の厚み形成の必要性 アニメーションは単なる娯楽ではなく、日本の文化資産であり未来のクリエイター予備を育む“教材”です。 その持続的発展には、制作現場の改善や流通施策と同時に、作品を享受し支える視聴者層の多層的な厚みが欠かせません。 ここでいう「厚み」とは、作品としてのアニメに没頭する人たち、アニメの裏側まで楽しく語れる人たち、作品を芸術として味わい批評する人たち、そして新旧の作品を好奇心いっぱい受け止	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

める若い世代—そうした多彩なファンが層を成し、ゆるやかに重なり合っている状態を指します。 こうした層が広がれば、作品の幅もクリエイターが羽ばたく場も、自然に大きく広がっていくと考えています。 3. 厚みを生み出すプラットフォームは“サブスク”よりも“地上波”が最適 サブスクリプション配信は利便性を提供しますが、作品視聴が個人のタイムシフト生活リズムに依拠するため、コミュニティ規模での同時体験や語り合いが生まれにくい構造です。 対照的に、地上波放送は「毎週同じ時間に同じタイトルを皆で楽しみに待つ」という共通体験を提供し、文化・流行・世代を超えた、共通の記憶を社会に刻みます。 体験の共有は作品の価値を高め、視聴者同士の対話やメディアの情報を通じて制作背景や表現技法への関心を喚起し、将来のクリエイターを生み出す土壌となります。 また、サブスクリプションは自らが「見に行く」という能動性を必要としますが、アニメを文化として支えるためには、「流れていたのをたまたま見た」という受動的な体験が重要です。この受動的な偶然の出会いをいかに増やすかということが、今後の放送・配信コンテンツ産業、アニメ産業の幅を広げるために必要不可欠であると考えます。 吹き替え作品についても同じ課題が顕在化しています。 地上波で多様な海外作品に触れる機会が減ると、アルゴリズムが薦める、似た嗜好の作品ばかりを視聴しがちになり、 受け手の感性が鈍る、クオリティへの要求水準が下がる、高品質吹き替えに対する対価意識が希薄化する、そのため制作側も品質向上に投じる予算を正当化できない、といった悪循環が起こります。 結果として、作品の質と制作予算が同時に細る負のスパイラルへ陥りかねません。 多様な文化に日常的に触れ、豊かな声優演技や翻訳表現を当たり前のように味わえる環境を守ることが、長期的には視聴者の感性と国内制作技術の双方を底上げします。 そのためにも吹き替え作品の地上波放送枠を安定的に確保し、公共文化として支援する施策が必要です。 4. 「週1ゴールデン枠」・「2クール原則」・「再放送」推進の必要性について 視聴者層の厚みと制作現場の持続可能性を同時に担保するには、以下のような地上波制度整備が急務であると考えます。		
---	--	--

(1)各局に対する週1本ゴールデン帯アニメ枠の努力義務 地上波各局へ、週1本以上のゴールデン帯アニメ放送を努力義務化する制度設計を希望します。 家庭での共通視聴体験が復活すれば、アニメが再び社会的・文化的公共空間の一部として認識される土台が形成されます。 (2)2クール放送の努力義務化 現在、多くのアニメ作品が1クール(10～12話)に短縮され、物語性や演出技術、そして育成環境が犠牲になっています。アニメーター等制作側も出演する声優も、作品とキャラクターに慣れることの先に技術の発展があります。そのために期間として1クールはあまりに短く、現場にも時間的余裕がなくなるため、育成できる環境が非常に限定的になっているのが現状です。 これ回避するためには2クール(24～26話)フォーマットを原則とし、制作費加算や税制優遇によるインセンティブ付与が必要です。 2クールは若手人材の実践型育成にも不可欠であり、作品と人材を同時に育てる枠組みであると考えます。 (3)傑作アニメの再放送の推進 国際的評価を得た名作アニメを対象に、地上波再放送を促進する制度的枠組みを求めます。 ゴールデンタイムでの再放送は、子どもや家庭が質の高い作品に接する良い機会であり、文化政策の一環として位置づけるべきです。 再放送を阻む権利処理の煩雑さや編成上の採算性について、政府主導でコスト補助と支援を要望します。 現行の「取りまとめ案」は制作・流通に重きを置いていますが、視聴者側の成熟と共有体験の充実こそが制作・流通を支える基盤です。 視聴環境の整備を、「コンテンツ戦略」の中核に据えるべきです。 5. 効率的な権利処理に向けた一元的なシステムについて アニメは権利の所在が複雑に絡まっているため、これらを整理して処理をする一元的なシステムの開発を歓迎します。このシステムを構築するにあたっては、制作に参加した一人一人のクリエイターへの利益配分を含むシステムの構築を強く要望します。現在のアニメ製作においては著作権の買取契約が主体となっていますが、3兆円を超える規模の産業で働くクリエイターが経済的に報われていない現状は、持続可能であるとは言えません。これらを解決するためには、一人一人のクリエイターの作品寄与率を一元的に管理し、余剰利益を分配する等のルールとシステムが必要であると考えています。		
--	--	--

	6. 翻訳・ユニバーサル対応への支援について 日本アニメのグローバル展開には、多言語翻訳(字幕・吹替)支援の拡充が不可欠です。優れた翻訳は、コンテンツ輸出の成功の鍵であると言えます。自動翻訳等による意図・文脈を汲まない翻訳ではせっかくの作品の質を毀損し、利益を損なうことに直結します。 さらに、視覚・聴覚障害者向けの音声ガイドやUD字幕が社会福祉に依存している現状を是正し、文化立国戦略として、制作初期から翻訳対応費やユニバーサル対応費を組み込める助成制度を創設することを提案いたします。 7. 生成AIを利用したアニメを放送する際は、慎重な議論を 近年、アニメの現場には生成AIを導入する動きがあります。 新しい技術の導入を一概に否定はしませんが、生成AIを使用したアニメを放送するにあたっては、視聴者に対する商品掲示に関する責任があると考えます。 また、前述の通りアニメの権利関係は非常に込み入っているため、個々人のクリエイターの権利を損なわず効率的な制作に生成AIを活用することは、慎重な議論が必要だと考えています。 さらに日本アニメが海外で歓迎される背景には、日本アニメの多様性と手描きによるケレン味、温かみが大いだと確信しています。これら日本アニメの優位性を損なわずに制作の効率化を図るための方法は、幅広い慎重な議論が必要だと考えます。 6. まとめ アニメ産業は単なる輸出コンテンツではなく、文化・教育・産業を横断する基幹分野です。視聴者層の厚み形成を核とする地上波放送、翻訳・ユニバーサル対応支援を戦略に盛り込み、制作者と視聴者が共に成長する循環型エコシステムを確立してください。 ●人材育成のため業界/国が一丸となって取り組むこと ●アニメ視聴者層の厚み形成を、目標として明記すること ●週1ゴールデン枠・2クール作品・地上波再放送への制度支援 ●翻訳・字幕・ユニバーサルデザイン助成制度の充実 ●生成AIにより日本アニメの優位性を損なわず効率化する活用方法の模索 以上、視聴者と制作者がともに文化を育む未来を見据え、強く要望いたします。 【一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟】		
--	---	--	--

13	【2】放送・配信の報道公平性・多様性・公共性の担保 ■ 現状・客観データ テレビ報道では中国・韓国関連ニュースの扱いが突出し、他国や多様な意見の省略・編集が多いとする調査・SNS上の指摘が増加（JILISメディア研究・世論調査【9】【10】）。 「テレビは信用できない」「多様性がない」との声は20代以下で特に顕著（NHK放送文化研究所・博報堂DY調査【11】）。 放送法第4条（公正・中立・多様性）は運用実態・監査体制・罰則が極めて不十分です。 ■ 制度的・理論的問題 公共メディアには「多様な意見の公平伝達」「編集責任の透明化」「視聴者の知る権利保障」という責任があり、これは欧米各国の制度でも共通です【12】。 欧州では独立機関による放送内容監査・苦情受付・訂正義務・制裁権限が導入されています【13】。 ■ 要望・提案 国際・社会問題は複数国・多様な視点を均等に紹介するガイドライン制定／制作段階でバランスチェック義務化 第三者機関による番組の「公平性・多様性」監査、苦情受付・結果公表、違反番組への罰則導入 番組ごとのファクトチェック・訂正報道義務化／通報窓口整備 累積違反局への広告停止・業務改善命令等、具体的制裁制度の新設 視聴者・市民参加型のガイドライン策定・検討会の常設 【3】総括 現場クリエイターの待遇・権利を「社会保険・労基法」前提で守り、 視聴者の信頼回復のために「放送の公平性・多様性・透明性」を制度で担保してください。	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
----	---	---	---

	この両輪がそろってはじめて、日本の放送・配信産業の持続的な成長と国際競争力強化が実現します。 主要引用元 【1】JAniCA「アニメーター実態調査2023」 https://www.janica.jp/activities/2023report.html 【2】文化庁「令和5年度メディア芸術関連産業実態調査」 https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/media_geijutsu/ 【3】独立行政法人 労働政策研究・研修機構「フリーランスの働き方に関する調査」 https://www.jil.go.jp/press/documents/20240119.pdf 【4】日本労働組合総連合会「アニメ制作現場の働き方」 https://www.jtuc-rengo.or.jp/activity/roudou/roudoukankyou/anime/ 【5】米国アニメーターギルド「賃金ガイド」 https://animationguild.org/contracts-wages/wage-charts/ 【6】AFDAS(フランス映像産業統計) https://www.afdas.com/ 【7】ILO第190号条約 https://www.ilo.org/ 【8】EU「プラットフォーム労働者指令案」 https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_21_6605 【9】JILIS「国際報道の傾向と課題」 https://www.jilis.org/report/2023 【10】博報堂DYメディアパートナーズ「メディア定点調査2023」 https://www.hakuhodody-media.co.jp/ 【11】NHK放送文化研究所「日本人とメディア2023」 https://www.nhk.or.jp/bunken/ 【12】英国Ofcom「放送規制・公平性」 https://www.ofcom.org.uk/tv-radio-and-on-demand 【13】ドイツLMK「放送監査・苦情制度」 https://www.lmk-online.de/ 【個人10】		
14	「情報空間がインターネットに拡大し、情報の信頼性が一層問われる中、放送が果たすべき役割はますます重要となっている。」という記載あります。これには同意した上で、だからこそ、放	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	送という場でフェイク技術を肯定的に紹介するというのは非常に大きな問題があると考えます。大衆の多くは、内容に対して疑問を持つことなく「テレビやネットで紹介されている・人気があるからいいものなのだ」と思うことでしょう。放送が人に与える影響は大きいです。フェイク技術のあり方、使い方などを大々的に紹介することで、被害者を増やす恐れがあるのです。放送コンテンツには、フェイクを放送しない、拡散しないことを求めます。放送コンテンツの制作に携わる人々には、十分なりテラシーと人権意識を持っていただくことが必要不可欠であると思います。 【個人134】		
1. はじめに			
15	取りまとめ案4ページ目「これまで放送は、取材や編集に裏打ちされた信頼性の高い情報を提供するという社会的役割を果たしてきた。加えて、報道にとどまらず、教養、教育、娯楽等も含め総合的に伝えることで文化的役割も果たす」について、傲慢で身の程知らずの考え方を改めるべき。 この一文が正しいのであれば、2025年4月5日放送のETV特集「フェイクとリアル 川口クルド人真相」に批判殺到していない。 さらに23ページ目「NHKにおいては、放送法上でも放送業界全体のための貢献が期待されている」も、放送業界の人間からは期待されているのだろうが、連日の偏向報道で視聴者から見切られている現実を無視したまま協議を進めようとしている。 物事を中立の立場で見ることができていないのに、正しく適切な判断などできるとは思えない。 計画の中に放送業界の自浄作用を働かせ、業界の信用を取り戻す内容も含めるべきではないのか。 24ページ目のNHK還元目的積立金について、これは元々余剰金を受信料の引き下げに使うという目的で法改正までして作ったものですね？ にも関わらず受信料の引き下げと直接関係ないことに使うのですか？ NHKの2025年度予算と事業計画に400億円の赤字補てんに使うという内容を記載したらしいが、その赤字が出る事業の一つとしてこの協議会で使う予定の金額を事前に入れているから資料に堂々と「NHK還元目的積立金を活用しファンディング機関を設け、民における具体的な施策を実施」と書いているのですか？ 自分たちが言ったことすら守れない組織が関わる計画の信用度はゼロに近い。 還元目的積立金に頼らない案を考えるべき。 【個人22】	放送行政に対する一つの見解として承ります。 なお、メディア産業全体の多元性確保のためにNHKが確保した積立金については、2025年1月8日にNHKから公表された「NHK経営計画(2024-2026年度)＜2025年1月修正＞」において、「視聴者のみなさまの将来負担の軽減につながる先行支出として、多元性確保のために確保した積立金は、2025年度以降の予算・事業計画で使途を明確にしていく」旨が示されており、まずはNHKにおいて適切に判断されるべきものと考えております。	無
16	・「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠」という認識に賛同します。その重要性は、ラジオ局も同様です。	本案に対する賛同の御意見として承ります。御意見については、関係事業者等の実情を踏まえて、総務省において検討を進めていくことが適切であると考えます。	無

	・ テレビ広告費が漸減する中、放送外収入の確保は民放連会員社共通のより差し迫った課題になっています。いまはアニメが大部分を占めていますが、日本のドラマシリーズやアンスク립ト（バラエティ、ファクチュアル）の輸出額を伸ばすことが、民放事業の基盤強化に関わる重要な経営課題と言えます。コロナ禍をきっかけとして世界中の視聴者のニーズが大きく変化し、字幕への抵抗感が薄れ、多様性を求める目がアジアに注がれています。それは「SHOGUN 将軍」がエミー賞を総なめにしたことからも明らかであり、民放事業者もいまこそが日本の放送コンテンツの輸出量を増やす絶好の機会と捉えています。本取りまとめを放送コンテンツの産業競争力強化の起爆剤として、ステークホルダー全体で取り組みを進めることが重要です。 ・ 放送の社会的・文化的役割を論じる際には、“放送の地域性”に着目することが欠かせません。放送コンテンツの産業競争力強化の果実を地方創生にも結び付けていくためには、ローカル局の経営基盤強化の視点を持って取り組む必要があります。 【一般社団法人日本民間放送連盟】		
17	・ 「情報空間がインターネットに拡大し、情報の信頼性が一層問われる中、放送の果たすべき役割はますます重要となっている」との認識の下、「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠となっている」との考えに賛同します。 ・ 取りまとめを受けて、今後、放送コンテンツ振興にあたる際には、これまで実施した様々な支援の効果等を検証しつつ、実効性のある振興策の実施を求めます。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	本案に対する賛同の御意見として承ります。 ご要望については、総務省において今後検討を進めていく上での参考として承ります。	無
18	「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠」という認識に賛同します。なお当社は、経営戦略に基づいた事業戦略として、長年、配信や海外展開などのコンテンツビジネスに取り組んできました。競争領域と協調領域があることを大前提として、日本のコンテンツ産業競争力強化の観点で、放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）において戦略等の検討をしていただき、民間放送事業者各社の事業戦略の選択肢が増えることを望みます。 【朝日放送テレビ株式会社】	本案に対する賛同の御意見として承ります。 ご要望については、総務省において今後検討を進めていく上での参考として承ります。	無
19	・ 放送コンテンツ産業全体としての競争力の強化について提言されていますが、インターネット配信・海外展開をめぐる、民放事業者の間でも在京キー局とローカル局、ローカル局の中でも地域等によってビジネスの環境が異なります。民放事業者それぞれの特性やニーズに応じて、強化策を検討していく必要があります。 【株式会社TBSテレビ】	御意見については、関係事業者の実情を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
20	・ 「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠」との認識に賛同する。 【読売テレビ株式会社】	本案に対する賛同の御意見として承ります。	無
21	「情報空間がインターネットに拡大し、情報の信頼性が一層問われる中、放送が果たすべき役割はますます重要となっている」と「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役	本案に対する賛同の御意見として承ります。	無

	割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠」との記述に賛同いたします。信頼できるコンテンツの流通が放送と同様に、民主主義の発展に寄与するものと考えます。情報の伝達手段が多様化していく時代であるからこそ、放送の価値が情報空間の中で再認識される必要があります。 放送・配信コンテンツの振興に向けた様々な施策の推進とともに、放送局も取り組みを続けることで、信頼できるコンテンツの国内外への流通がさらに活発化し、その結果、放送局の経営基盤の強化につながることを期待します。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】		
22	本取りまとめ案において、「放送が今後も民主主義社会の基盤の一つとして重要な役割を果たし続けるためにも、経営基盤の強化につながる放送コンテンツの振興は不可欠」との認識は妥当です。 放送・配信コンテンツを取り巻く環境変化が激しい分野であることから、産業競争力を確保するために総務省をはじめ行政と放送事業者等が連携して取り組むべきです。民放事業者の意見を幅広く汲み上げ、反映することを求めます。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	本案に対する賛同の御意見として承ります。今後も引き続き、総務省や関係事業者等が連携して取り組むことが適当と考えています。	無
23	・放送と配信について、その役割を異なるものとして捉えている点も重要な指摘である。役割が異なるのであれば、放送と同じ規制をそのまま配信に適用することは、適切ではないとも考えられる。また公共性のある内容のコンテンツは、配信のみに限定するのではなく、今後も放送による提供を続けるべきではないかとの視点もある。もし今後放送と配信についての役割分担や規制の議論が起きる時には、これらの点につき是非ご配慮いただきたい。 【マカイル株式会社】	総務省において今後検討を進めていく上での参考として承ります。	無
2. 放送・配信コンテンツ産業の現状(1)世界のコンテンツ市場の動向			
24	米国で伝統的な放送収入減少をコネクテッドTV収入が補う形で全体的な収益規模が維持される形となっている点は、日本の放送事業者の経営安定化にむけて大いに参考とすべきビジネスモデルと考えます。日本でも伝統的な放送による広告収入だけでなく、SVoD等による収益、FASTやAVoDでの広告収入も収益の柱となるようにする上で、米国や諸外国と同様の手法が日本に適しているかは不明ですが、日本の放送産業の成り立ち、環境を踏まえた新たなビジネスモデルの開発・構築は必要かつ不可欠と考えます。 【札幌テレビ放送株式会社】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無
2. 放送・配信コンテンツ産業の現状(2)国内のコンテンツ市場の動向			
25	放送コンテンツの海外輸出額が国内市場規模と比べて限定的となっている点、またコンテンツのジャンルがアニメに偏っている点は、今後のコンテンツ海外展開にまだ余力とチャンスが存在しているという指摘は的確と考えます。	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	スマートフォンの普及を契機に生じた若者を中心にしたテレビ離れの進行は、日本に限った話ではありません。メディア利用時間もテレビとネット利用時間が逆転して久しいですが、放送コンテンツの存在感、重要度が米国などと比べて相対的に下がっている現実から、政府として放送コンテンツ保護の更なる施策の検討・実施を行う時期に来ているのではないのでしょうか。テレビ広告市場縮小に伴い、番組制作費が減少している状態も、諸外国では番組制作費確保に力を入れていることとの差異があり、放送コンテンツの政策に国家間で明確な差が生じていると考えざるをえません。 【札幌テレビ放送株式会社】		
3. 課題と対応策(1)各工程における課題と対応策①企画・開発			
26	企画・開発に関しては、人権への配慮は必要だが、それ以外のことには萎縮せず、クリエイターが自由に創意工夫をして魅力的なコンテンツが生み出されるような環境が整備されることが重要である。 【個人24】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
27	・総務省が企画・開発段階におけるコンテンツ製作を後押しすることは、きわめて適切です。特に新たな形態のコンテンツ(配信オリジナルコンテンツや縦型ショート動画など)の企画・開発・製作の支援、海外展開の支援はローカル局の挑戦を後押しするものであり、放送事業者のビジネスモデル変革のファーストステップとして期待しています。しかし経営資源(ヒト・モノ・カネ)の限られるローカル局が無料広告放送の価値を維持しながらビジネスモデルを変革するためには一定の時間が必要であり、それは決して容易ではありません。ビジネスモデル変革の困難度を考慮し、企画・開発段階の支援は補助率を含め強力かつ使いやすい制度設計とし、息長く実施するよう要望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	御要望の企画・開発段階の支援の在り方については、総務省において、事業者ヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えますが、IP取得に意欲ある事業者を支援する形が望ましいと考えます。	無
28	地方局や独立系の制作者が、配信事業者等との連携や、企画売り込みを行えるよう、国主導でのマッチング支援や地域発ドラマへの補助制度の新設を提案します。応募条件や補助要件の柔軟化にもご配慮をお願いいたします。 【東海テレビ株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
29	・総務省が、企画・開発段階においてコンテンツ製作を後押しし、新たな企画・開発を支援すべきであるとの指摘は適切です。 ・また、国際見本市や番組製作会社の国際会議等の機会を活用した、ネットワーク構築や企画提案を行う場を創出し、我が国の放送事業者・番組製作会社と国内外の配信事業者や金融事業者等とのマッチングを図ることも重要です。 ・具体的な支援策の策定にあたっては、総務省がこれまでに行ってきた支援策を検証し、放送事業者等の意見も踏まえ、実効性のあるものにしていただくことを要望します。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	御要望の企画・開発段階の支援の在り方については、総務省において、事業者ヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無

30	民間放送事業者の意見を十分にヒアリングしたうえで、企画意図等を尊重することを前提とし、総務省が企画・開発段階におけるコンテンツ製作を後押しすることは適切です。特に新たな形態のコンテンツ（配信オリジナルコンテンツや縦型ショート動画など）の企画・開発・製作の支援、海外展開の支援は放送事業者の挑戦を後押しするものであり、民間放送事業者のビジネスモデル変革のファーストステップとして期待しています。しかし民間放送事業者が無料広告放送の価値を維持しながらビジネスモデルを変革するのは容易ではありません。ビジネスモデル変革の困難度を考慮し、企画・開発段階の支援は補助率を含め強力かつ使いやすい制度設計とし、息長く実施するよう要望します。 【朝日放送テレビ株式会社】	御要望の企画・開発段階の支援の在り方については、総務省において、事業者にはヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無
31	・海外展開を含めてコンテンツのIPをビジネスとして活用していくために、支援策を具体化していくことを期待します。無料の広告放送が中心となっている「ビジネスモデルの変革」と問題提起されていますが、民放事業者としては国民・視聴者に安全・安心にかかわる必要な情報を届け続けるために広告ビジネスを維持しているということを尊重したうえで、新たな事業拡大に向けて支援していただくよう要望します。 【株式会社TBSテレビ】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
32	・海外展開は個社ごとに先行利益を追っている状況にある。業界で情報共有の場はあるが、実際的にはデータを含め個社ごとに知見を獲得していく閉鎖的な環境下にある。取りまとめ案で指摘されているように、特にローカル局や制作会社が海外展開を実現させることは厳しい現状がある。 海外バイヤー側の視点からすると、日本のコンテンツに対する需要は増えているものの、日本では総合的なコンテンツ窓口のような体制が整っておらず、見本市等をきっかけにした、個社ごとの交渉に頼らざるを得ない状況とも言える。このような環境下では日本のコンテンツ産業の大幅な発展は望めない。その意味でも、総務省が先導し、権利処理やDX、金融支援等の課題解決を含めて、オールジャパンで、海外事業者との取引を拡大させることには大いに賛同できる。その役割を「放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）」が担っていただきたい。 【読売テレビ株式会社】	今後の官民連携の在り方については、番組制作会社を含めた関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
33	●「コンテンツの内容に対する影響に留意しつつ」との記載は適切。その上で、総務省による「企画・開発段階におけるコンテンツ製作への後押し」を歓迎。 【株式会社フジテレビジョン】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無
34	企画・開発におけるコンテンツ製作への後押しをすることに対して賛同します。後押しの在り方については、製作以降の「権利処理」や「印税配分」等の手間が大きな負担となっており、直接的な企画・開発への支援だけでなく、バックオフィスへの支援についても具体的な施策を要望します。 【関西テレビ放送株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
35	日本の放送コンテンツ産業は、国内放送の視聴率確保を最優先とした事業構造であり、放送広告収入の減少が製作費の減少に直結し、コンテンツの価値が低下するという悪循環に陥っ	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無

	ているとの指摘があるとの考え方は適切で、これまでの国内放送を第一とする企画開発・製作・通の初期設定や商習慣を変革していくことが必要との指摘は重要です。 諸外国の視聴者にも受け入れられる競争力を持つコンテンツ制作が、日本のコンテンツ産業に求められている喫緊の課題と認識します。 こうした中、弊社のような民放事業者は、キー局とは異なり、脆弱な経営基盤の中で番組制作費を従前どおり維持していくのが困難であることも現実としてあります。他方、ローカル局が制作する番組が世界の視聴者に見てもらえるコンテンツを生み出す素地があることにも留意すべきです。 番組製作会社やローカル局等の中小規模の事業者が自ら IP を製作・保有し、コンテンツビジネスを行う環境を構築することが必要であるとの指摘はまさに的を得ていると考えます。市場の拡大が予測されている配信オリジナルコンテンツや縦型ショート動画など、視聴環境の変化も踏まえた、新たな形態のコンテンツの企画・開発、製作の支援や海外展開の支援について取り組むべきとの考え方に賛同します。 【札幌テレビ放送株式会社】		
36	ローカル局が配信オリジナルコンテンツなどを新規で企画・開発する際に、外資系のプラットフォームと共同でコンテンツ制作する仕組みができること、さらには、海外展開に必要となるマーケット、協業先、セールス先の他、成功した過去の事例などの情報を集約し、放送局がそれらの情報を得ることができる場(リアル及びオンライン)の設置を望みます。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
37	本案では、「総務省においては、企画・開発段階におけるコンテンツ製作への後押しや、(中略)国内外の配信事業者や金融事業者等とのマッチングを図り、新たな企画・開発を支援すべきである」と提言しました。 ただし、コンテンツ製作は放送事業者が自ら企画・開発を進めることであり、行政の内容への介入や特定事業者へのマッチングの誘導はあってはなりません。 放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進に関する補助事業は、その補助を利用する者が混乱することなく申請することが必要です。 利用者にWebサイトなどを活用し、利用条件などをわかりやすく伝えることが必要で、また早急な対応ができるよう申請手続きを簡素化するよう要望します。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	補助手続の簡素化等の御要望については、総務省において、検討を進めていくことが適当と考えます。	無
38	・放送コンテンツについて、P16において「外部環境の変化、収益構造の変化にさらされて」いる点にふれ、「放送コンテンツ産業の持続的な発展に当たっては、世界的に成長が予測されるコンテンツ市場の取込みに向けた産業競争力の確保が不可欠」とご指摘いただいている点は、産業に必要な取り組みを促し、効果的な施策をご検討いただくにあたり、事実を踏まえた非常に示唆に富んだ重要なご指摘だと考える。 ・ご指摘をベースに、放送事業者に対してこれまでと同じ取り組みの延長では苦境が予想される反面、きちんと競争力強化と海外展開に向けて取り組めば成長のチャンスが多い点を広く発信	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無

	いただいていることも、放送業界の産業振興にとって非常に意義深いと考える。 ・特に海外展開において要求される条件として、コンテンツの内容が普遍的テーマであること、登場人物に感情の対立と葛藤があること、コンテンツから離脱しないよう感情を揺さぶる出来事が頻繁に起きること等が挙げられるが、これらは企画段階で設計しておかないと満たすことが難しい内容である。その点では、出来上がった作品を海外に展開するという形を基本にしてしまうと産業振興の観点では限界があるところ、本取りまとめにおいて「企画開発の部分の強化」や「プリセールス段階での仕掛け」について明記がなされたことは意義が大きい。是非、企画脚本の強化について、その意義を業界に発信いただき、加えて人材育成も視野に政策的なご支援をいただけるとありがたい。 【マカイル株式会社】		
39	>グローバルに伍していける価値の高いコンテンツ製作には、放送広告市場のみにとらわれない多様な資金の確保が必要となる。 価値の高いコンテンツ製作に、多様な資金の確保が必要であるという前提は果たして真であるかはしっかり分析した方が良いと思われる。 >そのため、コンテンツの内容に対する影響に留意しつつ、コンテンツの多面展開や配信・広告収入、海外市場収入の確保、外部資金の活用など製作資金の確保に向けたビジネス変革・収益構造の透明化が必要である。 資金の入手手段を増やすことは、直接的に資金を増やすことに繋がるわけではないと思いますが。経済衰退による消費者のボトルネック性は考えた方が良いでしょう。 時間がないので取り急ぎ ・現状の生成AIは絶対に使用するな ・結局既得権益の保護が最優先であるように透けて見える、既得権益を保護したところでグローバルで戦える訳ではない →ヒントを言うと、自動車メーカー業界で現在中国のBYD社がアメリカのテスラ社に猛追できているバックグラウンドは去年までの中国国内での壘毒並みに激しい市場競争の結果がある。 【個人133】	コンテンツ製作に関する御意見については、今後の検討の参考とさせていただきます。なお、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
3.課題と対応策(1)各工程における課題と対応策②制作 i)市場ニーズを的確に捉えた高品質なコンテンツ制作			
40	・ 先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化することは、妥当です。放送事業者のニーズを丁寧に汲み上げ、先進的なデジタル技術の対象を広げたり、海外での放送・配信を前提条件としないなどの要件緩和を要望します。 ・ 地上放送は2Kであり、主に地域のニュースや情報番組を制作しているローカル局が先進的なデジタル技術を活用する機会は限られています。“コンテンツの品質”は受け手の感性やニーズによって幅のある概念であり、4KやVFXによる高画質で臨場感に富んだ映像だけが高品質	本検討チームは、放送コンテンツ産業の産業競争力の確保の観点から、課題と対応策を取りまとめました。御要望については、総務省において、事業者ヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無

	な訳ではありません。故郷を舞台とするローカルドラマは4Kでなくとも、その地域の視聴者にとっては“高品質なコンテンツ”です。ローカル局を起点とする地方創生の可能性に着目し、ローカル局が外部のプロフェッショナルなクリエイターやAI技術に精通した人材を起用して制作するドラマの撮影・編集（AIを活用した自動編集、クラウド活用による共同編集など）などの経費を補助対象に加えるよう要望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】		
41	①企画・開発の項目では「対応策」に「日本のコンテンツ産業を担う番組製作会社やローカル局等の中小規模の事業者が自らIPを製作・保有し、コンテンツビジネスを行う環境を構築することが必要である」と記されています。弊社のような地域のローカル局にとっては、IPビジネスについて取り組んだ経験も少なく、ノウハウが不足しています。ローカル局がこの分野に踏み出せるようセミナーの開催や情報交換の場づくりなどの支援を要望します。②製作 ii) の項目では「対応策」に「番組製作会社やローカル局における独自製作の推進向け業界の構造を転換する必要がある」と記されており、この問題意識を共有します。ローカル局の製作力の向上に向け、海外番販支援、アライアンスの取り組みにこれまで以上の支援を望みます。 【石川テレビ放送株式会社】	御要望の企画・開発段階の支援の在り方については、総務省において、事業者とヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えますが、IP取得に意欲ある事業者を支援する形が望ましいと考えます。	無
42	地域を舞台にした作品も支援対象となるよう、制作規模や連携体制に応じた柔軟な制度設計を希望します。クラウド編集やAI支援ツールの導入など、制作現場のデジタル環境整備にも支援をお願いします。 【東海テレビ株式会社】	総務省はコンテンツ製作の補助事業においてVFX等の活用経費を補助する予定ですが、地域を舞台にすることだけをもって、支援対象から除外することはありません。クラウド編集やAI支援ツールの導入については、御意見も踏まえつつ、関係者を交えて総務省において具体的な検討を進めていくことが適当と考えます。	無
43	4K・VFX等の技術基準だけでなく、地域性・ストーリー性のある作品の参加可能性にも配慮してください。意欲ある制作者が関われるよう、プラットフォーム等とのマッチング制度やスタッフ起用制度の整備を求めます。 【東海テレビ株式会社】	総務省はコンテンツ製作の補助事業においてVFX等の活用経費を補助する予定ですが、コンテンツが多く視聴されるためには、技術面と同等以上に内容面が求められており、内容面は事業者において創意工夫いただくものと考えます。	無
44	・「事業者ニーズを踏まえつつ、先進的なデジタル技術（4K、VFX、AI等）の活用時の補助を抜本的に強化していく」ことは、コンテンツ製作にこうした先進的なデジタル技術を活用しやすくするためにも妥当だと考えます。 ・ただ、4K、VFX、AI等の先進的なデジタル技術を活用したコンテンツだけが高品質な放送コンテンツというわけではなく、視聴者ニーズを的確に捉え、国民の利益に資する、内容的に充実したものは高品質なコンテンツであると考えます。 ・そのためにも、総務省、BEAJ、JETRO等が実施する各種調査を踏まえた共有知の構築・展開は重要であり、技術面だけではなく、企画・開発段階も含めた実効性のある支援を要望します。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	総務省はコンテンツ製作の補助事業においてVFX等の活用経費を補助する予定ですが、コンテンツが多く視聴されるためには、技術面と同等以上に内容面が求められると考えており、総務省が行う海外市場調査等の結果が、事業者における内容面の創意工夫の参考となることを期待します。	無
45	大谷構成員ご指摘のように人材への投資は重要だと思います。制作側の働く環境が良くなければ人は集まらず、それならばもっと別の所へと向かうと思います。 またアイデアや脚本も重要だと思います。諸外国でも近年はしっかりとストーリーをいかに	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	楽しませるか、という部分が取り上げられ社会問題が基底にありつつ楽しめるからヒットする部分は大きくた目先で愉しませるものは早く消費される状態。権利意識も問題意識も高いので、基幹部分に生成AIを使ったものに関しては大変強火な逆風も吹きますし、制作側の労働環境がどうでもいい、とはならないですね。 スピード重視のあまり小手先だとまず目に留まらないか、今までの日本ブランドの信頼を損ねるかと思います。 単に目先の変ったものを量産体制では不都合が出ると思います。倫理観のタガを外すよりこの混迷の中で倫理観ある物の方が端々でケレン味を出しても着実な反応が得られるのではないのでしょうか。 【個人40】		
46	<現状・課題> 北米や欧州におけるデジタル技術の活用のうち「AI」の使用についての言及があるが、具体的にどのAI技術を指しているのか不明である。 現在 欧米諸国におけるクリエイター界隈(特に映像と音楽)においては、一部AIの使用は忌避される傾向が強い。特に直近でディズニー社ははじめ複数の大手メディア・映像制作会社等に無断学習されているとして訴訟されているAI会社が提供している生成AIツールの利用は、クリエイターの仕事だけでなく成果物を一方的に搾取するものとして強い規制が求められている。 現在の日本の制作物においても、生成AIの使用を公にした作品が海外でも強いバッシングを受け、批判的な対象となっているケースが出始めている。一例として、東映株式会社傘下のアニメーションや特撮作品などでその使用例が報告されたことにより、海外の視聴者からの強い反発が寄せられ、ことアニメーションに至っては東映アニメーションの制作に携わる米国のアニメーターからの強い非難が寄せられている。 またオンラインゲームのイラストやキャラデザインを担当する作業員から、自らが手掛けていない同じ絵柄のキャラクターを自分名義で勝手に発表されるという事象が確認されている。契約に基づかない学習によりイラストレーターの絵柄が無断で学習され、依頼料を払わない形で作者に断りなく名義を使用したケースと疑われている。こうした生成AIによる「なりすましビジネス」とも考えられるケースも現実味を帯びてきている。 上記のように実際の被害が日々表面化している実態があり、早急に対策を講じる必要があると考えられる。欧米諸国におけるメリットのみを抽出するのではなく、デメリットにも注視しクリエイターの権利を保護する適切な対応を行なう必要性がある。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	対策として生成AIを使用した作品への表記義務(使用ツールの表記)、使用した学習素材の開示義務など、権利上クリーンな状態でAI技術が運営されていることを明示する施作が求められる。 【個人45】		
47	資料中で4K・VFXをAIと同一視していますが、現状の生成AIは知的財産等の財産権や肖像などのプライバシー権を著しく侵害して作られている人権侵害ソフトウェアです。 まず国がやるべきことは権利を侵害しないオプトインによる生成AIの製作であり、“お国の為に”国民の権利を削ぎ落すことを間接的に肯定する事ではありません。 生成AIのコンテンツへの使用はその収奪性から欧米を中心に既に搾取の象徴となっており、生成AIを利用して炎上する事例は枚挙にいとまがありません。* その認識と現実の間に著しい乖離があるため、放送・配信コンテンツ産業戦略検討チームに生成AI周りの報告をしている担当者が職務を全うせずに表層的な事柄のみを報告しているか、個人的なイデオロギーに基づき意図的に報告内容を絞っているのかと考えてしまいます。 現状の生成AIを賞賛する消費者層は、搾取的な人権侵害ソフトウェアであることを知らないか、知的財産を尊重しない事に慣れている者です。 日本においては報道が下火な事と、政府が人権侵害ソフトウェアを推進しているはずがないという先入観により前者が多い傾向ですが、前者は減る事はあっても増えることはありません。 よって必然的に日本も後者の消費者層が増大していくものと考えられます。 そして後者はその知的財産を尊重しないスタンスから、全員とは言いませんが海賊版コンテンツと親和性が高くなります。個人的な所見ですが、生成AIユーザーはかつてのWinnyヘビーユーザーと同等の言動がまま見られるため、利用者層は大きく被っていると考えています。 結論として、現状の生成AIへの肯定的スタンスは日本のコンテンツに甚大なダメージを与えるものであり、即刻方針転換を求めます。 *一例 言うまでもないでしょうが英語圏の反応も確認ください。 シークレット・インベーション 米ワコム of 広告 米アニメエキスポ D4DJ レベルファイブ 東映のプリキュアやゼッツ ゲームのCatly	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	マジック：ザ・ギャザリング ダンジョンズ&ドラゴンズ adobeのfirefly(権利クリーン詐欺によって) ポケモンイラストコンテスト 等 【個人48】		
48	基本的に賛同します一方、高品質なコンテンツをグローバルに多くの視聴者に届けるには製作(制作)だけでなく、その下流の放送・配信および視聴を通じてどのようなクオリティーで届けられるかに留意すべきと考えます。 その観点では、最終視聴者での視聴体験に繋がる諸元として4Kしか挙げられていないのは不十分で、現在既にグローバルな配信サービスで(また国内サービスでも)採用されているHDR (High Dynamic Range)映像と立体音響の活用は不可欠と考えます。 「諸外国と比較して我が国のコンテンツの品質が相対的に劣後しているとの指摘もある」との通り、現在国内放送局から配信サービスに供給されている作品は、国内放送規格、特に地デジのフォーマットである2K (HD) SDR (Standard Dynamic Range)、ステレオ/5.1ch音声の主であり、グローバル配信サービスが本国だけでなく世界各国でローカルにオリジナル製作する作品が4K HDR、立体音響を標準としているのと比較すると、ストーリーやVFXを駆使した画作りが優れていたとしても、最終視聴者に届けられる視聴体験は劣ることになります。 また一概にHDR、立体音響と言っても、配信サービスを受信するデバイス(CTV、スマートフォン、PCなど)に備わっている再生機能は様々なものがありますが、出荷シェア・インストールベースとしてデファクト標準といえるほどに普及しているものもあります。そのようなフォーマットとしてNetflix, Disney+, Apple TV+, Amazon Prime Videoなどグローバル配信サービスはもとより、世界各国のローカルサービスや国内のU-NEXT, Video Marketなどで採用されているDolby Vision (映像)、Dolby Atmos (音声)があります。特にグローバル・米国サービス群では全世界でローカルに製作されるオリジナル作品はこれらのフォーマットでの納品が推奨されています。 また両フォーマットの再生機能はグローバルに販売される国内メーカーの4Kテレビやグローバルメーカーのスマートフォン、PCに広く採用されています。 弊社では、放送局のコンテンツ製作とそのグローバルな流通に対して、上記のフォーマットでの制作・流通・再生・視聴体験に関する知見を提供し、高品質なコンテンツをそのままのクオリティーで多くの視聴者に届けるお手伝いを差し上げたいと存じます。 【Dolby Japan 株式会社】	HDR及び立体音響の活用等に係る御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。なお、海外展開においては、各国ごとの視聴習慣、視聴されているコンテンツジャンルなど海外市場のニーズを的確に捉えた製作が重要であると考えています。	無
49	先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化することは、妥当です。放送事業者のニーズを丁寧に汲み上げ、先進的なデジタル技術の対象を広げたり、海外での放送・配信を前提条件としないなどの要件緩和を要望します。 地上放送は2Kであり、主に地域のニュースや情報番組を製作している民間放送事業者が先進的なデジタル技術を活用する機会は限られています。“コンテンツの品質”は受け手の感性	本検討チームは、放送コンテンツ産業の産業競争力の確保の観点から、課題と対応策を取りまとめました。御要望については、総務省において、事業者にはアヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無

	やニーズによって幅のある概念であり、4KやVFXによる高画質で臨場感に富んだ映像だけが高品質な訳ではありません。民間放送事業者のドラマは4Kでなくともターゲットとする視聴者に喜ばれ、アーカイブとしても何度も視聴されるような高品質なコンテンツが多数存在します。民間放送事業者が外部のプロフェッショナルなクリエイターやAI技術に精通した人材を起用して製作するドラマの撮影・編集(AIを活用した自動編集、クラウド活用による共同編集など)などの経費を補助対象に加えるよう要望します。 【朝日放送テレビ株式会社】		
50	・「先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していく」という提言の方向性に賛同し、個々の事業者がコンテンツ製作のために活用しやすくなるよう、要件を緩和し補助の対象をさらに拡大していくことを要望します。 【株式会社TBSテレビ】	御要望については、総務省において、事業者にヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます	無
51	・先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を強化することは妥当だ。ただ地上波コンテンツ、特にローカル局において、このニーズは低く、またスタッフ・機材調達の面においても困難な現状がある。一部のリッチコンテンツに向けた補助だけではなく、地域コンテンツに対しても補助対象となるよう、補助対象の間口を広げることが必要だ。地域情報や地域コンテンツは地域創生だけでなく、海外展開が進めば、海外からの観光客の呼び水になる大きな可能性を秘めている。 ・補助対象の拡大案として、先進技術に「多次元サラウンド(AUDIO)」を加えるべきだ。サラウンドなど最新のデジタル音響技術はこの10年、NHKはじめキー局、ローカル局が積極的に取り組んできている。その設備などに補助があれば、成長分野になる可能性がある。 【読売テレビ株式会社】	本検討チームは、放送コンテンツ産業の産業競争力の確保の観点から、課題と対応策を取りまとめました。音響技術に係る御意見については、総務省において、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無
52	●「事業者ニーズも踏まえつつ、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用 時の補助を抜本的に強化していくべき」との提言は極めて妥当。 ●事業者ニーズに対応するため、補助にあたっての前提条件を可能な限り設けない柔軟な運用を要望。 【株式会社フジテレビジョン】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。なお、先進的なデジタル技術の活用時の補助に関する御要望については、総務省において、事業者にヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当であると考えます。	無
53	課題として指摘されているにも拘らず、対応策として「共有知の構築・展開に努めていくべき」とされているのみで、具体的な対応策が盛り込まれていません。コンテンツの価値を図る尺度はビジネス上、不可欠なものであり、総務省がリーダーシップをとって、「海外番組販売に資する情報の提供によりPDCAサイクルを高速に回すことができる具体的な仕組み」を早々に構築するよう希望します。 【関西テレビ株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
54	総務省が中心となって今後提供する研修等に期待しています。一方で、個社においてもコンテンツ製作を推進するための独自に企画・遂行する研修プログラムや人材育成が必要と考えます。こうした独自の研修や人材育成に対しても補助ができる仕組みの構築を要望します。	人材育成に関しては、官民連携した取組が必要と考えており、業界での自主的な対応も不可欠と考えます。御要望については、総務省において、事業者等と意見交換を行い、検討を進めていく	無

	【関西テレビ株式会社】	ことが適当と考えます。	
55	＜現状・課題＞北米や欧州、韓国等においては、先進的なデジタル技術？我が国のコンテンツの品質が相対的に劣後しているとの指摘もある。とあるが的外れな意見だと感じる。現状AIを用いて話題になった成功した海外のアニメ作品等ないし、現状話題作品は殆どが日本のアニメーターによる日本のアニメ会社が制作した作品である事から日本のコンテンツが相対的に劣後しているという指摘にまるで賛同出来ない。最近日本の東映(プリキュアを制作したアニメ会社)がAIを使用したかもしれないと騒ぎになった際海外国内いずれも落胆、怒りの声が絶えず海外において素晴らしいアニメ映画を作った実績のあるDisneyがAIの会社に対して裁判を起こしている事からもAIを取り入れる事にデメリットしか感じられないので＜対応策＞の部分にある高品質なコンテンツ制作を推進するため、？活用時の補助を根本的に強化していくべきである。という意見にも賛同出来ない。クールジャパンに寄与する高品質なコンテンツに重要になってくるのは現状いるアニメーター未来のアニメーター達で真に援助を受けるべきはアニメーター達であってそのアニメーター達を追い詰め食い潰す存在でしかないAIでは無いと考えるからである。海外でのAIの技術が素晴らしいとあるがそれは学習に日本のアニメを使っているからであって規制やルールを設けなかった結果不当に奪われてしまった日本の財産でありそれらを守り良質なコンテンツを産み出すには最新技術とされているAIの人材を育てる事ではなくアニメその物アニメーターを守れるようAIに対する法整備アニメータークリエイターが活動出来る環境構築その対策に費用を全面的に使うべきであるとする為市場ニーズを的確に捉えた高品質なコンテンツ制作に対して最新技術を推進するという一連の意見に反対です。 【個人89】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
56	コンテンツ製作の項目において、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していくべき、とありますが、AIという部分については反対の意思を表明したいと思います。 この文面におけるAIという言葉がどんな技術を指すのか明記されていないので想像の域を出ませんが、ここでは生成AIについて書くこととします。 現状の生成AIにはあまりにも問題点が多く、コンテンツ産業での活用を推進できる段階にないというのが素直な意見です。 まず大きな構造的な問題として、大量の画像の無断使用による著作権、著作者人格権、肖像権等の権利侵害を起こしているという点です。(ごく一部の許諾済み画像のみを使用している生成AIツール以外はそういった問題を抱えていると考えられます。) 次に生成AIを使用するためには大量の電力と水を消費します。デジタル技術を活用して制作を行うコンテンツも多いなか、電力や水といった従来の技術においても大切な資源をゴツゴツと削	総務省においてはコンテンツ製作の補助に当たり適切な権利処理を求めています。なお、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	る技術を推進することには疑問を覚えます。 また、生成AI使用が判明した作品は海外SNSでは批判的であり、かなりの確率で炎上している様子が見受けられます。(不買表明等)便利だからと気軽に生成AIを使用することは、それらの諸問題を些末なこととして扱っているというメッセージに外ならず、コンテンツのファンからの信頼を失墜させる要因に十分なりえます。日本のコンテンツはどうせ生成AIを使用している、というような印象がついてしまえば、利益の大きな損失に繋がりがねません。 日本のコンテンツの高い評価を維持するために必要なのは人間を育てることであり、生成AIの前のめりな推進には慎重になるべきです。 【個人92】		
57	欧米その他の諸外国ではAIを用いたコンテンツ製作が盛んに行われているとあるがこの一年ほどの間に生成AIの学習元データセットの不透明性、著作権侵害などの犯罪性が問題視されAIを用いたコンテンツがユーザーからボイコットされたりデータを学習素材として盗用されたとしてディズニー等の大企業からの訴訟問題などが続発しており、現行の生成AIを用いた強引なコンテンツ製作は結果として世界のユーザーにそっぽを向けられ競争力を失うと思われる。 生成AIを巡ってはその違法性が指摘され続け、これらをビジネスに用いることに対する諸外国およびユーザーの評価は急速に変化(悪化)しつつあり現状のまま生成AIを推進するのは完全に悪手である。 【個人94】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
58	放送コンテンツを海外で流通させるには、先進的なデジタル技術を活用してコンテンツを制作できる人材を育成することも大変重要であると考えますが、先進的な技術を駆使せずとも人気を得たコンテンツが存在することを考えると、現地のマーケティング、つまり海外でどのようなコンテンツが求められているかを知ることが最も重要です。ただし、制作資金が潤沢にないローカル局においては、エリア内の視聴者が求めるものを優先して制作することが多く、海外で求められているものとの整合性を取ることが難しい課題であると考えています。放送局が海外のニーズや市場規模などを把握して番組制作ができるよう、情報の提供や相談に応じる機関の整備を希望します。また、国内外の配信事業者や海外の放送局などと共同でコンテンツ開発をする際、専用のプラットフォーム等を新設して、マッチングする場を整備することも検討されるよう望みます。 【中部日本放送株式会社、株式会社CBCテレビ】	総務省が行う海外市場調査等の結果が番組制作の参考となることを期待します。なお、マッチングの専用プラットフォーム新設等の御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
59	本案において、「事業者ニーズを踏まえつつ、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していくべき」としたことは妥当です。 補助の範囲は先進的なコンテンツ制作技術の活用のみとせず、撮影に関わるコストを最新技術によって緩和し、脚本などのプリプロダクションに充当させるなど制作コストへの削減にも活	先進的なデジタル技術の活用時の補助対象に係る御要望については、総務省において、事業者のヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	用できるよう要望します。 補助対象を議論する際は放送事業者のニーズを幅広く聞き入れ、コンテンツ制作におけるあらゆる用途、目的へのデジタル技術活用を念頭に置いた要件緩和を要望します。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】		
60	＜現状・課題＞ および ＜対応策＞ についての意見 両項目において「先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)を活用」との記載がありますが、AIの中でも生成AIに関しては日本国内より諸外国の方が規制づくりが進んでおり、生成AIによる生成物に対する消費者の評価は厳しいものとなっております。 海外の大手企業や業界団体による声明や訴訟を一切考慮しない見解かと思いますので、今一度情報を精査し、世界と足並みを揃えた対応をしていただきたいと思います。 ＜以下参考資料＞ 「AI企業の著作権に関する訴訟、ハリウッドのクリエイターに朗報か」 https://news.yahoo.co.jp/articles/7875f6f04bcbb6c7d5b77d56b976dae01f53b586 「米ディズニーなど“生成AI 作成画像が著作権を侵害”と提訴」 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20250612/k10014833121000.html 「音楽生成AIに大手レーベルが“宣戦布告”、法廷に持ち込まれた「著作権侵害」の行方」 https://wired.jp/article/ai-music-generators-suno-and-udio-sued-for-copyright-infringement/ 【個人98】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
61	「総務省では、令和7年度からグローバルに伍していくことができる高品質なコンテンツ製作を推進するため、放送事業者・番組製作会社等のクリエイターに対し、先進的なデジタル技術活用時の補助や研修等を通じた人材育成等を実施していくこととしている。事業者ニーズも踏まえつつ、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していくべきである。」とあるが、AIの活用に関しては補助金や人材育成の実施よりも、生成AIに特化した法の規制を行うことのほうが、AI活用の推進に効果的ではないかと考える。 なぜなら、既存のクリエイターの尽力なくして高品質なコンテンツ製作は難しいと考えられるが、現在の生成AIモデルの学習データがブラックボックス状態である以上、使うことにはリスクが伴う。また、海賊版データからトレーニングされたモデル、元データの保有者や著作者の意向に関係なく(許諾なく)スクレイピングで収集されたデータによって学習された現在の生成AIモデルに対する、心理的な抵抗感・嫌悪感というのも既存のクリエイターのなかには根強くある様に見受けられる。(Xでは「#NOMORE無断生成AI」に賛同するクリエイターアカウントが、多数存在する) 彼らのような既存のクリエイターが安心してAIを活用できるように、補助金や人材育成より先にAIに関する土壌整備(生成AIに関する法規制—無断学習されない権利の確立と保護、生成AI使用の表示義務等)の実施が先決ではなかろうかと考える。	総務省においてはコンテンツ製作の補助に当たり適切な権利処理を求めています。なお、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	【個人111】		
62	今回は貴重な意見の機会を頂き、誠にありがとうございます。 素人意見にて恐縮ですが、以下の通り意見を送付いたします。 3. 課題と対応策 (1)各工程における課題と対応策 2製作 1)市場ニーズを的確に捉えた高品質なコンテンツ製作 ＜現状・課題＞ 北米や欧州、韓国等においては、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)を活用したコンテンツ製作に意欲的に取り組む事例は枚挙にいとまがない ＜対応策＞ 事業者ニーズも踏まえつつ、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していくべきである。 ＜意見＞ 北米・欧州・韓国等の先進デジタル技術である4K、VFXと、一貫して議論の余地のあるAI技術を安易に同列に扱う事に疑問と危機感を感じます。 つい先日、正にその海外市場にてディズニー社、ユニバーサル・ミュージック社が、Midjourneyを訴訟し、あまつさえ「盗作の底なし沼」との声明を発表した事は記憶に新しいかと存じます。 きたる2025年8月1日、一才の延期に対応する事無くEU AI actが施行されるのもまた、周知の通りですが、これにより渾身のコンテンツがAI技術を用いたばかりに海外市場の展望を絶たれる、という事は避けられねばなりません。賢明なるご判断を期待します。 4 人材の確保・育成 ＜対応策＞ 特に、コンテンツビジネスに特化したビジネスプロデューサー等の中核人材や、AI技術に精通した人材・DIT(Digital Imaging Technician)といった高度専門人材等の育成も見据え、企画開発・制作ノウハウ等や制作技術スキルの習得に資するよう、国内外での研修機会の提供、研修プログラムの強化が必要である。	いただいた御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。 なお本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	また、OJT も人材育成の重要な要素であるところ、業界内での人材育成を効果的に 進めるため、放送・配信コンテンツに関する業界統一的なスキルマップの作成やスキル認定制度の実現に向けた対応を進めるべきである。これにより、スキル向上と賃上げ・対価還元の両立を図って行くべきである。 <意見> 業界統一的スキルマップやスキル認定制度、との事ですが、これらの適用や補填は、既に大ヒットや一定の興業効果を残した作品の製作スタッフに対してどの様にお考えでしょうか？ 例えば補助金の様に助成額を定めたとして、それに先任のクリエイターや前身の製作陣を押し除ける形で高度AI人材が適用されるという見解には、疑問を覚えます。 寧ろ、実務との乖離、育成の限界、対価還元といった問題点を指摘されているのであればこそ、現職アニメーター、クリエイターへの還元・AIクローリング等からの保護・待遇向上を主眼におくべきであると具申します。 【個人124】		
63	i) 市場ニーズを的確に捉えた高品質なコンテンツ製作について この資料では、4K,VFX,AIなどを先進的なデジタル技術とし「先進的なデジタルスキルが高品質なコンテンツ制作に必要であり、日本は費用的な課題もあり先進的なデジタルスキルを持つクリエイターが少ない」とされていますが、今まで日本のコンテンツを支えてきた実際の制作の現場の声を広く聞かれたのでしょうか？ ・4K, VFXについて 4KやVFXなどについては、すでに映画や趣味で制作されるコンテンツなどで導入されていますし、VFXは視覚効果賞を取られたり、(VFXのみならず)海外の映画のクレジットに日本の企業や名前が載っていることもあります。 ・AIについて AIについても、主にゲームではDLSSなどのAIは既に活用されていますし、UnrealEngineやUnityのゲームエンジンを使用したゲームに活用されています。PS5にも導入されていますし、展開されているゲームも活用しています。 特にUnrealEngineは映画制作でも使用されており、光の計算にAIが利用されています。人の動きを撮りコンピューターに取り込むモーションキャプチャーの分野でもAIは積極的に活用されています。 ・生成AIについて 生成AIについては積極的に使用している企業などはまだ一部しかないと思います。	本検討チームは、放送コンテンツ産業の産業競争力の確保の観点から、事業者等へのヒアリングも行い、課題と対応策を取りまとめました。御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。 なお、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	ですが、これには指摘されている費用の問題の他に、重要な問題があるためです。 権利問題、後進が育たない、基礎的な技術がないと活用できない、世界的社会的倫理と反する、IPの盗用 etc... などです。 特に日本では、既存の法律の解釈を提示することで、権利的に問題がないと主張していますが、社会問題になるほど大きな倫理的な問題や反発が存在する以上、これらの対応は臭いものに蓋をしているだけに過ぎません。そういった中で、積極的な活用ができるかと言えば不可能です。 生成AIの活用を謳うならば、早く使用できる法整備や環境を整えることが先です。そこを整備してから議題にあげてください。 どういったことが懸念され活用に踏み切れないのか、今まで日本を支えてきた現場の声をしっかりと聞いてください。 よろしくお願い致します。 【個人131】		
64	「2 製作」内、「対応策」の中の記述 「事業者ニーズも踏まえつつ、先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)の活用時の補助を抜本的に強化していくべきである。」とありますが、この中の「AI」に関して、コンテンツの品質を高くすることを目的とするならば全くの逆効果です。現状コンテンツ製作に用いられる例の多い「AI」には権利や倫理的な問題があるほか、それによって出力されるものの品質は低くなりがちです。出力されたものを人間が手直した場合もありますが、結局二度手間になってしまい、そうなるならばAIを使用するメリットがありません。また、海外市場へのアプローチを目指すという意味ではさらに悪手だと考えます。現状、海外のコンテンツ消費者の「AI出力物」に対する反発は非常に強く、アニメやキャラクターコンテンツへの、AIの利用が話題になる・公になると海外からの批判が寄せられる事例が多くあります。いわゆる「炎上」が起きやすいのです。それがきっかけで日本のコンテンツに対するイメージが悪くなってしまうこともありえます。そうすると日本の誇るコンテンツ産業は価値が下がり、むしろ衰退していくでしょう。海外からの収入を狙うのならば、海外の消費者の動きを知り、それを考慮した上で製作・展開すべきです。 【個人134】	総務省においてはコンテンツ製作の補助に当たり適切な権利処理を求めています。なお本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
3.課題と対応策(1)各工程における課題と対応策②制作 ii)クリエイターの創意工夫が発揮される適切な制作環境の実現			
65	クリエイター待遇・社会保険／報道の公平性・制度的担保について 【1】クリエイターの待遇と社会保険・労働法制の未整備 ■ 現状・客観データ 日本のアニメーター・イラストレーター等クリエイターの年収中央値は20代前半で約196万円、20代後半で約293万円、動画担当は中央値80万円と、最低賃金以下・アルバイト水準にとどまっています(JAniCA「アニメーター実態調査2023」【1】【2】)。	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

月間労働時間は約198時間、休日は平均6.8日と、一般的な労働環境と比較しても過酷です【1】。 雇用形態の9割以上が業務委託・フリーランス扱いで、健康保険・厚生年金・雇用保険・労災など社会保険の未加入が常態化しています(文化庁／JILPTレポート【3】【4】)。 海外(北米・欧州)の同職種平均年収は日本の2～3倍、社会保障制度も整っているため、優秀な人材が国外へ流出する要因となっています【5】【6】。 ■ 制度的・理論的問題 労働契約法・ILO条約等では、**実質的な「労働者性」**が認められる場合は保護されるべきとされています(ILO第190号条約など【7】)。 欧州では「偽装フリーランス」の摘発や社会保険強制加入、最低報酬制度が進んでいますが、日本では「自己責任」「自由契約」の名目で法の抜け穴を放置したままです【8】。 制作費は多重下請け構造で中間搾取が多く、現場のクリエイターに十分還元されていません。 ■ 要望・提案 クリエイター最低報酬基準の法制化と公表義務化 例: アニメ作画1カット単価・1話単位等で国基準を設定。 実質的労働者性に基づく社会保険・労基法適用ガイドラインの制定・監査強化 偽装請負排除、違反には罰則と助成金制限。 制作費の透明化と“現場還元率”のKPI設定(例: 50%以上) 助成金・公的基金は現場個人給付・生活保障条件を義務化 社会保険未加入・労基法違反の匿名申告・外部監査窓口設置 クリエイター団体の政策決定参画枠設置		
--	--	--

	【個人10】		
66	・ローカル局による独自コンテンツ制作の課題は、地域や事業規模、人材やノウハウの有無によって大きく異なります。海外番販や法務・会計、資金調達等の専門機能の共有化の整理にあたっては、ローカル局の実情や考え方を幅広く精緻に調査し、合理的かつ効率的なアライアンスのあり方などを整理することが必要です。資金調達については、ローカル局が独自コンテンツの制作に取り組むために必要なファイナンスモデルの構築を目指すことが望まれます。 ・放送コンテンツの製作現場における就業環境の適正化については不断に取り組むとともに、放送コンテンツ適正取引推進協議会の活動などを通じて放送業界全体の啓発を図る考えです。就業環境の適正化の検討のための実態把握にあたっては、番組製作会社側だけではなく放送事業者側からも実情を丁寧に汲み上げることを希望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
67	・放送事業者が放送コンテンツを軸にビジネスを展開していくためには、事業パートナーであるコンテンツ製作者やクリエイター等との適正かつ適切な関係の構築は不可欠です。 ・そのためにも、放送コンテンツの製作現場における就業環境の適正化に不断に取り組んでいきたいと考えています。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無
68	民間放送事業者による独自コンテンツ制作の課題は、地域や事業規模、人材やノウハウの有無によって大きく異なります。海外番販や法務・会計、資金調達等の専門機能の共有化の整理にあたっては、民間放送事業者の実情や考え方を幅広く精緻に調査し、合理的かつ効率的なアライアンスのあり方などを整理することが必要です。資金調達については、民間放送事業者が独自コンテンツの製作に取り組むために必要なファイナンスモデルの構築を目指すことが望まれます。 また、海外での債権回収など難易度の高い交渉や、法務・会計上の特殊な対応に係る専門家の公的な支援体制の拡充が望まれます。 【朝日放送テレビ株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
69	・放送コンテンツの製作現場の就業環境について「業界の自主的な取組みを促す」という提言は、放送業界全体に改善を促す重要な指摘であると受け止めています。放送事業者の就業環境について実態を把握したうえで、改善を支援していただきたいと考えています。 【株式会社TBSテレビ】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無
70	●製作取引や就業環境の適正化については、今後も継続的な取組みが重要と認識。産業全体の底上げと合わせて、弊社としてもステークホルダーに十分な還元ができるよう環境整備に努める所存。 【株式会社フジテレビジョン】	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無

71	＞具体的なDXの方策については、例えばAIを活用した脚本生成、自動字幕付与や番組製作の進行管理 と書かれているが、上記のように生成AIをコンテンツ制作に用いることはもはや著作権や肖像権等を侵害し、訴訟等のリスクが大きく今後日本が積極的に推進するのは適切と思われない。 また現実問題として生成AIの現在の性能で物語の脚本を書いたり、外国言語の微妙なニュアンスをくみとって適切な翻訳を出力できるとはとても思えない。 またハルシネーションと呼ばれるデタラメな誤解答を生成AIが出力する現象も学習が進むにつれむしろ悪化している点など含めて今後生成AIを活用するべきかどうか疑問を抱かざるを得ない。 今回のとりまとめ案は総じてAIその他デジタル化技術に対する楽観的かつ過剰な幻想を抱いているという印象を受けた。 このとりまとめ案に書かれた通りのITなりAIなりの推進事業には賛同できない。 【個人94】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
72	制作現場の実態を十分に把握するためには、番組製作会社側だけではなく、放送事業者からの意見も公平に幅広く汲み上げることを要望します。 当社はこれまでも自主的に社内調査や通報窓口を設けるなど、就業環境の適正化に向けた取り組み・啓発を行っています。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
73	・世界的な競争に打ち勝つ必要のあるコンテンツ産業の振興にとって、ビジネス知見の吸い上げと、それらに基づいた新たな施策検討の方向性、およびその検討結果の産業競争力に対する政策のご支援は、コンテンツ産業振興に取り組む多くの方から、非常にありがたいとの声をいただいております。是非引き続き強力に進めていただいたいと考える。特にこれまで進めていただいたクリエイター還元や労働環境改善に加え、「法務・会計、資金調達等の専門機能の共有化」を新たに検討の俎上に載せていただいたのは大きな意義があると思う。是非前向きに検討を進めていただけるとありがたい。 ・ただし、支援メニューとして記載のある「マッチング」等の手法については、市場ニーズの少ないコンテンツを推奨したり、逆に競争力のあるコンテンツに対する逆差別等が起きた場合には、市場ニーズに応えることに真摯に向き合おうとするコンテンツ制作の現場の取り組みや、その結果高めてきた日本コンテンツの競争力を、長期的に見ればかえって失わせる結果になりかねない点に、ご留意いただきたい。 ・技術が加速的に進展し、競争が厳しくなるコンテンツ産業において、我が国のコンテンツの魅	「マッチング」の機会と、「マッチング」した当事者間が合意したコンテンツ制作は別ものであると考えておりますが、御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	力を最大限引き出し成長させ続けるためには、コンテンツ産業の支援策については、ビジネスの現場の知見を吸い上げた上で、市場原則を損なわない形で設計していただくよう、是非お願いしたい。 【マカイル株式会社】		
3. 課題と対応策(1)各工程における課題と対応策③権利処理・流通			
74	メディア・ネットメディアへの政治介入・独占化にしか見えません。 権利処理を一本化したとして、問題が生じた時に、果たして行政が責任を取ってくれるのでしょうか？ 自由な文化・創造に対して、国がコンテンツ監視を行う危険性も窺えます。 第一、生産業をないがしろにして、コンテンツが最大産業などと、威張れる事ではありません。 一部の企業や天下り組織の為の集約事業なら、やめていただきたい。 【個人1】	御指摘の権利処理の効率化に向けた一元的なシステムの構築にあたっては、関係団体・事業者とも連携を図りながら、適切な検討及び実証を行っていくことが適当であると考えています。 また、総務省は、国家公務員法に規定された再就職等規制を厳格に遵守しています。	無
75	「フタかぶせ」問題の解消など、権利処理の効率化は喫緊の課題ですが、これによりコンテンツがスムーズに流通する一方で、権利に関する情報やコンテンツの来歴が不明瞭になる可能性があります。一元的なシステム整備において、情報の正確性と透明性を担保する仕組みを併せて構築してください。 【個人23】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
76	権利処理・流通に関しては、バリアフリー及び利便性向上の観点から、日本語字幕の付加に対する財政支援が必要であると考えます。 特に、アニメコンテンツに関しては、全国ネットの番組以外では字幕がないため、聴覚障害者も一緒に楽しむことができるようにする観点及び音声を出すことが難しい場所(病院等)でも視聴することができるようにする観点から、なるべくすべての作品に字幕が付与されるようになることが望ましい。 また、字幕に関して、副次的には外国人の日本語学習にも資するのではないかと考えられる。 【個人24】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
77	- ローカル局が独自コンテンツを積極的に展開するためには、権利処理体制の拡充が必要となる場合があります。ローカル局の実情を十分に考慮したうえで、限られたリソースでも効率的に対応できる仕組みの検討を継続するよう要望します。 - アジア最大級の放送コンテンツの国際見本市である、シンガポールのATFでは韓国コンテンツ振興院(KOCCA)や台湾、タイの政府系機関がナショナルパビリオンを設置して一体感のある取り組みを行い、着実に成長を遂げています。放送、映画、アニメなどの日本コンテンツがジャンルを超えて一体感のある取り組みを行うためには、政府のリーダーシップが欠かせません。本取りまとめが提言する「国内外の国際見本市・イベントにおいて、一体感をもったオールジャ	権利処理体制の拡充については、総務省において引き続き検討を進めていくことが適当であると考えます。 御要望の国際見本市に係る支援の在り方については、総務省において、事業者とヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当と考えます。 視聴データの利活用に関するご要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	パンでのコンテンツ情報の発信やネットワークイベント等」の実施主体は、総務省などの政府機関とするよう要望します。 ・新興市場の開拓や訴求効果の高い国際見本市などの選定は、放送事業者の海外番販ビジネスに精通した担当者の意見を丁寧に汲み上げ検討する必要があります。海外展開は一朝一夕に成果が出るものではなく、中長期的な展望に立ち、継続かつ戦略的に取り組むことが欠かせません。 ・昨今の円安・物価高によって国際見本市に出展するための必要経費は驚くほど高騰しており、特に人的リソースと予算に制約のあるローカル局は、海外市場に挑戦したくても二の足を踏まざるを得ない状況です。挑戦する放送事業者の背中を押すため、放送事業者の必要経費（出展料、装飾費、旅費など）の助成や来場する海外バイヤーとのマッチングサービスを拡充するなど、従前の支援策を抜本的に強化することを要望します。 ・海外事業者とのコンテンツ売買契約は高度な専門知識が求められ、予期せぬ問題が発生するおそれもあります。複雑な契約条項の確認や債権回収を含む紛争解決のサポートのため、通常なら高額のコストがかかる専門弁護士の無料相談、一部費用負担など放送事業者にとって実効性が高い支援が必要であると考えます。 ・本取りまとめ案には「配信事業者による視聴データの開示は日本に留まらず限定的であり、対等な交渉が困難といった課題が指摘されている」とある半面、その具体的な対応策は盛り込まれていません。放送コンテンツ産業の競争力強化を図るためには、公平で自由な競争環境が欠かせません。海外の巨大プラットフォーム事業者によるコンテンツ流通において、視聴データの提供を含む契約上の課題や収益配分等の実態を政府として把握し透明性を高め、国内のコンテンツ制作者に適正な利益が還元されるために必要な措置を講じる旨を本取りまとめに明記し、迅速に取り組むよう強く要望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】		
78	・権利処理の課題の把握・整理を行い、効率化に向けた一元的システムの構築は重要な指摘です。 ・「一体感をもったオールジャパンでのコンテンツ情報の発信やネットワークイベント等の実施により、海外事業者との取引の機会を拡大すべきである」との指摘は重要だと考えます。 ・海外展開を進めるうえで、オールジャパンでのコンテンツ情報の発信やネットワークイベント等の実施は、日本の放送コンテンツのプレゼンスを示すのに有効な方策です。放送事業者等の意見も踏まえ、総務省など政府機関において、主体的に取り組むよう要望します。 ・また、新興市場の開拓や訴求効果の高い国際見本市等の選定においても、放送事業者の海外ビジネス担当者の意見等を汲み上げて検討を進めていただきたいと考えます。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
79	権利処理・流通について コンテンツ価値の最大化という観点から、	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	生成AIの学習素材としてのライセンス市場の早急な形成を望みます。 海外に向けた放送コンテンツ輸出のうち9割がアニメジャンルと資料にあるように、日本のアニメコンテンツ、それに伴うキャラクターコンテンツは高い品質と需要を持ちます。 そのため生成AIでそれらと同等のアニメやイラストを作る素材として、日本のアニメは他国にない固有の高い価値を持ちます。 しかし多くの生成AI企業は権利者に対価を払うことなくこれらのアニメを学習素材として利用し、そのうえでアニメを生成するサービスを展開する企業まで存在します。 また制作支援を謳い、学習元となっているであろうアニメ企業と契約を迫る海外のAI企業も存在します。 構造としては、日本のアニメを対価なしに素材としたAIを海外企業が作成し、それを日本のアニメ企業が対価を払い利用するという歪なものになってしまっています。 ただこれらの利用行為は国内で行われる場合、ライセンス市場が形成されていれば非合法となると考えられます。 このライセンス市場は海外では既に形成されているケースもあり、appleが大手ストックサイトと数千万ドル規模の契約を結んだという報道もあります。 このように生成AIへの利用素材としてのコンテンツの価値は非常に高く、特に日本のアニメコンテンツには高い需要と価値が見込めます。 にもかかわらず、現在日本はこのライセンス市場を丸々見過ごし他国のフリーライドを許してしまっています。 上記のフリーライドを防ぐだけでなく、コンテンツの価値の最大化を目指す意味でも、生成AIの学習素材としてのライセンス市場の形成を急ぐべきだと存じます。 【個人49】		
80	民間放送事業者が独自コンテンツを積極的に展開するためには、権利処理体制の拡充が必要となる場合があります。民間放送事業者の実情を十分に考慮したうえで、限られたリソースでも効率的に対応できる仕組みの検討を継続するよう要望します。 アジア最大級の放送コンテンツの国際見本市である、シンガポールのATFでは韓国コンテンツ振興院(KOCCA)や台湾、タイの政府系機関がナショナルパビリオンを設置して一体感のある	権利処理体制に関する御意見については、総務省において、関係事業者等の実情の把握しながら検討していくことが適切であると考えております また、御要望の国際見本市に係る支援の在り方については、総務省において、事業者にはヒアリングを行いながら、関係省庁と	無

	取り組みを行い、着実に成長を遂げています。放送、映画、アニメなどの日本コンテンツがジャンルを超えて一体感のある取り組みを行うためには、政府のリーダーシップが欠かせません。本取りまとめが提言する「国内外の国際見本市・イベントにおいて、一体感をもったオールジャパンでのコンテンツ情報の発信やネットワークイベント等」の実施主体は、総務省などの政府機関とするよう要望します。 新興市場の開拓や訴求効果の高い国際見本市などの選定は、放送事業者の海外番販ビジネスに精通した担当者の意見を丁寧に汲み上げ検討する必要があります。海外展開は一朝一夕に成果が出るものではなく、中長期的な展望に立ち、継続かつ戦略的に取り組むことが欠かせません。 昨今の円安・物価高によって国際見本市に出展するための必要経費は驚くほど高騰しており、特に人的リソースと予算に制約のあるローカル局は、海外市場に挑戦したくても二の足を踏まざるを得ない状況です。挑戦する放送事業者の背中を押すため、放送事業者の必要経費（出展料、装飾費、旅費など）の助成や来場する海外バイヤーとのマッチングサービスを拡充するなど、従来の支援策を抜本的に強化することを要望します。 【朝日放送テレビ株式会社】	連携して検討を進めていくことが適当と考えます。	
81	本取りまとめ案には「配信事業者による視聴データの開示は日本に留まらず限定的であり、対等な交渉が困難といった課題が指摘されている」とある半面、その具体的な対応策は盛り込まれていません。放送コンテンツ産業の競争力強化を図るためには、公平で自由な競争環境が欠かせません。海外の巨大プラットフォーム事業者によるコンテンツ流通において、視聴データの提供を含む契約上の課題や収益配分等の実態を政府として把握し透明性を高め、国内のコンテンツ製作者に適正な利益が還元されるために必要な措置を講じる旨を本取りまとめに明記し、迅速に取り組むよう強く要望します 【朝日放送テレビ株式会社】	視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
82	・放送コンテンツの海外展開、インターネット配信の拡大に向けて、「権利処理の効率化」は重要な課題ですが、提言では対応策として「一元的なシステムの構築を進めるべき」などを挙げるにとどまっています。検討チームの会合では構成員から「著作権法に関する具体的な緩和策は、示されていない」という指摘もあり、民放事業者が直面している権利処理の課題をさらに精緻に把握したうえで、総務省が関係省庁との間で具体的な課題解決に取り組むことを強く期待します。 【株式会社TBSテレビ】	ご要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
83	・放送コンテンツの海外展開を進めるためには、権利処理体制の拡充が必要だ。権利処理体制の構築は協調領域だ。放送業界全体で活用できる「簡素で一元的なシステム」構築に向けた検討を早急に進めてほしい。 ・本取りまとめ案には「配信事業者による視聴データの開示は日本に留まらず限定的であり、対等な交渉が困難といった課題が指摘されている」とある半面、その具体的な対応策は盛り込	権利処理に関する御意見については、今後、総務省が関係事業者等の実態を把握しながら、検討を進めていくことが適切であると考えます。 また、視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	まれている。放送コンテンツ産業の競争力強化を図るためには、公平で自由な競争環境が欠かせない。海外の巨大プラットフォーム事業者によるコンテンツ流通において、視聴データの提供を含む契約上の課題や収益配分等の実態を政府として把握し透明性を高め、国内のコンテンツ制作者に適正な利益が還元されるために必要な措置を講じる旨を本取りまとめに明記し、迅速に取り組むよう強く要望する。 ・権利処理の在り方については放送局の送信網の一部をブロードバンド代替する際にも大きなポイントとなっている。人口減少社会に突入する中、条件不利地域に番組を届け続けるためにも、総務省の積極的な関与を期待する。 【読売テレビ株式会社】		
84	●日本文化や国全体をアピールする見本市における発信や、コンテンツ流通に必要な権利処理、データ活用、海外PFとの不均衡の解消等は、国がリーダーシップを発揮すべき。 【株式会社フジテレビジョン】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
85	権利処理に係る問題は、「フタかぶせ」が象徴的な事象ではありますが、一元的なシステム構築にあたっては、海外展開すること、ビジネスに資することを前提とした法改正等を含む検討が行われることを希望します。 オールジャパンでの取引機会を拡大していくことに賛同します。特に日本のコンテンツ展開が未開拓となっている地域についても、総務省が中心となってマーケットの出展等を推進していくべきと考えます。 【関西テレビ放送株式会社】	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
86	権利処理上やむを得ず映像を差し替える、いわゆる「フタかぶせ」は視聴者にとってデメリットしかありません。同じコンテンツを放送と配信とで異なるルールの下で扱わざるを得ない現状が続く限り、コンテンツの普及・支持は広がらないものと考えます。権利処理効率化に向けた一元的なシステム構築を速やかに進めるべきと考えます。 また海外番組販売と並行して放送事業者と連携した国内の配信事業者による海外配信機能強化を総務省が一層支援し、日本のコンテンツの海外展開を後押しすべきという考えに賛同します。 また国内外の国際見本市・イベントにおいて、一体感をもったオールジャパンでのコンテンツ情報の発信やネットワークイベントの実施により、海外事業者との取引機会を拡大すべきとの意見も妥当です。 個々の事業者が良質なコンテンツを制作し続けることは大前提としつつも、日本が国を挙げて自国のコンテンツを世界に見てもらう官民連携の施策は、今後さらに拡大すべきと考えます。 【札幌テレビ放送株式会社】	権利処理に関する御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。 また、放送・配信コンテンツの海外展開に関する御意見については、本案への賛同の意見として承ります。	無
87	一元的なシステムの構築に関して、著作権の煩雑な権利処理の効率化だけでなく、著作権制度の健全な運用という観点も踏まえつつ、計画を進めていただくことを期待する。例えば、視聴	御意見及び御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	データの適切な共有は、著作権者の正当な利益確保及び新たな創作の起点として日本コンテンツの国際展開を支える有効な手段となり得るものであり、ひいては著作権制度の目的である文化の発展にも合致すると考える。 人的資源を重要な生産要素と捉え、人的資源の投資を推進することについて賛同する。クリエイターやプロデューサーが著作権を含めた法的な知見に容易にアクセスできるようにすることが、権利トラブルの回避のみならず、コンテンツの円滑な流通や国際展開にも直結すると考える。 【日本弁理士会】		
88	「権利処理の効率化に向けた一元的なシステムの構築を進めるべきである」との記載に賛同いたします。ローカル局の制作番組はキー局に比べると少なく、費用や人的リソースに限りがある放送局が単独で行うことが困難な場合があるため、限られたリソースでも効率的に対応できる仕組みの検討を継続するよう要望します。また、大きなビジネスチャンスとなる国際見本市への出展にあたっては、ディストリビューターやバイヤーとのマッチングの他、経費の助成等の支援を望みます。また、海外のプラットフォーム事業者によるコンテンツ流通においては、視聴データの提供を含む契約上の課題や収益配分等の実態を調査し、諸課題の解決に向け、必要な措置を講じるよう要望します。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	権利処理に関する御要望については、今後も総務省において関係事業者等の実態を把握しながら、検討を進めていくことが適当であると考えております。 また、国際見本市の要望に関しては、総務省において既に実施しているものや既存の補助金での対応が可能なものもあると考えます。	無
89	放送コンテンツの国際市場の流通に向けて、「海外事業者との取引の機会を拡大すべき」と指摘したことは適当です。 放送コンテンツ産業の競争力強化を図るため、例えば個社での販売活動が難しい新興市場において、現地で市場開拓に繋がる業界関係者を招聘したマッチングイベントなどを行い、日本のライツホルダーが一帯となって活動できるような支援を要望します。 ただし、放送コンテンツの国際市場の流通は公平で自由な競争環境であり、既に放送事業者がそれぞれの経営戦略に基づき実施しており、競争領域の要素です。 また、昨今の円安・物価高によって、民放事業者が海外展開をする際の必要経費が高騰しています。 総務省においては短期的な支援ではなく、中長期的な戦略のもと、継続的に海外展開を後押しするよう求めます。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	海外展開の支援に係る御要望については、総務省において、事業者のヒアリングを行いながら、検討を進めていくことが適当と考えます。	無
90	データ開示については開示請求者や、データに関するビジネスパートナーとの有無やその関係に応じ、開示が許されるか、許されるとしてどこまでの範囲が許されるか、などについて異なる取り扱いを用意すべきである。例えば、広告スポンサーやパートナーシップがあるか、また請求相手と請求者がどのような関係であるか、競合その他、当該データ開示が影響を与える相手はいるか、またその影響の程度か等、考慮すべき要素は複数あり、それらにより、データを公開する範囲が変更されうるという現状がある。制度を検討される場合には、これらの考慮要素を	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	加味して丁寧にご検討いただきたい。 ・特に海外視聴者のデータの公表に関して、個人情報の越境移転にはGDPRをはじめ各国規制がある点につき是非十分にご配慮いただき、コンテンツ海外展開を阻害しないためにも、事業者にとって無理のない制度設計をお願いしたい。 【マカイラ株式会社】		
3. 課題と対応策(1)各工程における課題と対応策④人材の確保・育成			
91	・クリエイターとビジネスプロデューサーの両輪で育成することが必要との指摘は、妥当です。国内外での研修機会の提供、研修プログラムの強化を図る際は、世界水準のコンテンツ制作とコンテンツビジネスを“肌で感じて学び、人脈を形成する”機会(留学生や研修団の派遣)を提供したり、語学力を高める研修機会を提供したりするなど、多様で重層的な施策を要望します。海外研修を実施する際は、その成果を報告してコンテンツ業界全体に還元することなどを条件に渡航費を含め支援することを要望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	人材育成に関しては、官民連携した取組が必要と考えており、業界での自主的な対応も不可欠と考えます。官民の役割分担については、総務省において、事業者等と意見交換を行い、検討を進めていくことが適当と考えます。	無
92	地方局や外部制作プロダクションの若手制作者が参加できるよう、オーディション・企画コンペ形式の選抜型プログラム導入を提案します。 【東海テレビ株式会社】	御提案については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
93	・企画・開発から製作、流通にまたがり、人材の強化は必要であり、クリエイターとビジネスプロデューサーの両輪で育成することが必要であるとの指摘は的を射たものと考えます。 ・放送事業者や番組制作会社などで働く人材を対象とした教育機会の提供だけではなく、学生や他業種も含めコンテンツ製作やコンテンツビジネスに関心を持つ人材への教育機会の提供を進めていただくよう求めます。それによって、コンテンツ製作やコンテンツビジネスに関心を持つ人材の確保につなげていければと考えます。 ・また、クリエイターとビジネスプロデューサーの育成のため、幅広い専門知識の習得につながる研修を海外で受けられるような仕組み作りや支援を要望します。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	御要望の学生等への教育機会の提供に関しては、総務省において、関係省庁と連携して検討を進めていくことが適当であると考えます。ビジネスプロデューサー等育成のための研修については、総務省において頂いた意見を参考に取組を推進してまいります。	無
94	デジタルコンテンツのデザイナーとして携わっているが、「制作での生成AIでの活用はやめてくれ」と会社からのお達しで使用する事はしていません。 現在は生成AIが出すものに至っては権利物も容易に出せる事から訴訟の心配の方が上回ると考える。クリエイターに必要なのはAIではなく、デジタルコンテンツを制作するための純粋なデジタルノウハウ拡充をするべきだと考える。 また昨今では海外からは生成AIを利用したコンテンツ類は嫌悪され、利用しているクリエイターは叩かれる始末である。クリエイターに生成AIは必要ないと思う。 また諸外国がコンテンツクオリティを伸ばしているのは生成AIを利用したからではない。 純粋にクリエイトするべきものをしっかりと考え、ユーザーの需要と供給を考えているからだと思	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	われる。(そこに日本のIPへのリスペクトなども沢山に含まれている) 【個人67】		
95	●スキルマップや認定制度の導入に関しては、その有用性も含め、事業者ニーズを踏まえた議論が行われることを要望。 【株式会社フジテレビジョン】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
96	海外展開に必要なマーケット、協業先、セールス先の他、成功した過去の事例などの情報を集約し、放送局などにそれらの情報が提供され、それらが人材の育成にも生かされる仕組みとなることを要望します。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
97	良質なコンテンツの製作・流通に必要なノウハウの習得を図る人材の確保・育成には多くの時間やコストが必要であり、国の支援が不可欠です。 国内外での研修機会の提供や研修プログラムの強化、語学力向上のための海外留学を支援するほか、将来コンテンツ業界に関わる人材の確保・育成などにも継続的に支援を行うよう要望します。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	人材育成に関しては、官民連携した取組が必要と考えており、業界での自主的な対応も不可欠と考えます。官民の役割分担については、総務省において、事業者等と意見交換を行い、検討を進めていくことが適当と考えます。	無
98	ケーブルテレビ業界におきましても、人材の確保・育成には強い課題意識をもって取り組んでおります。人材育成塾と称した業界内における育成の取り組みには一定の成果をあげておりますが、とくに地方に散在するケーブルテレビ局においては、人材確保が非常に困難になりつつあります。地方における人材確保・育成に寄与する施策の展開、例えば、コンテンツ制作者育成につながる産学連携の推進や養成プログラムの設置などのほか、既に商業ベースで展開されているリスキリングやセミナー等のプログラム受講費用に対する補助支援などを期待します。 【一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟】	本検討チームは、放送コンテンツ産業の産業競争力の確保の観点から、課題と対応策を取りまとめました。人材の確保・育成に関する御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
99	アニメーション制作業界、いわゆるアニメについての意見です。 資料中にある「我が国では、依然としてOJTによる人材育成が中心となっているところ、個社で多様な人的資源を確保、育成し続けることには限界がある。 また、OJTでの育成においても、業界統一的なスキルマップやスキル指標の不存在が効果的な育成を阻む要因となっている。」には同意します。 近年、スキルの指標化への取り組みとして一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟がアニメータースキル検定を始めていますが、有志による小規模組織での活動であり、クラウドファンディングで資金を調達しているような状況です。 当アニメータースキル検定については、当のアニメーター側(アニメ制作従事者)から詐欺ではないか等の中傷や批判的な意見も散見されており、また慢性的な人手不足のこともあり、活動基盤として脆弱な状況です。	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	人材育成の障害として、アニメーター(アニメ制作従事者)の経済基盤の脆弱さにより、自身で研鑽し評価を受けて初めて生活できるだけの報酬を得られるという過程が正道となってしまうことで、先達が後進の育成に消極的ないし批判的となっている現状があります。 特にアニメ業界に就労したばかりの若手アニメーターの収入は悲惨なものとなっていますが、そういった若手アニメーターへの支援活動としてアニメーター支援機構(代表理事 菅原 潤)による寮の運営や住居支援活動があります。 こういった草の根支援活動についても、参考にして頂きたいです。 アニメーターの育成について、現状、アニメーターが学習の方法としてsakugabooruという違法アップロードサイトを利用しているという現実があります。 これは、高度な技能を持つアニメーターの作品から学びを得ようとしても、各作品の著作権等の権利が複雑化していることで、学習のための資料の入手が困難であったり、権利複雑化により統一的なアーカイブ化が困難となっていることが要因として挙げられます。 経済的な面でも、アニメーターがブルーレイディスク等の映像媒体や資料集を全て入手することは困難です。 アニメーターの育成について、OJTや個人の行動に頼るのではなく官民一体となった活動を展開することで、そういった違法アップロードサイトの利用の低減効果も見込めるのではないかと考えます。 アニメーターへのインセンティブ還元についても意見があります。 アニメは作品についての権利が複雑化していることは先にも記載しましたが、それが原因で、例えばアニメーター(やキャラクターデザイナーなどのアニメ制作従事者)が日本国外のアニメイベントに招待された場合でも、サイン会などで当人が関わった作品キャラクターを描くことは禁止されています。 日本国外では、作品そのものだけではなく、アニメーター本人も評価されており、サインでキャラクターを描けないことで、アニメーター本人だけでなく国外のファンもガッカリしてしまうそうです。 【個人125】		
3.課題と対応策(1)各工程における課題と対応策⑤制作環境のDXの推進			
100	・ 自動字幕付与などDXによる効率化は、放送コンテンツの産業競争力の強化の重要な要素になると考えます。しかしDXの方策が難解で高度な人材しか扱えなかったり、インシャルコストが高価であったりすると、ローカル局などの小規模な事業者が導入を躊躇するケースが多発しかねません。総務省の実証においては、人手が少なく作業プロセスの効率化がより必要なローカル局でも実装可能な技術に重点を置いて検討するよう希望します。	DX推進に関する御意見については、関係事業者等の実情を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。 視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

	・「視聴データの活用とプライバシー保護の両立の在り方や、業界横断的なデータ共通基盤の在り方について、関係者と連携しつつ、引き続き検討を行うべきである」との提言はきわめて重要です。視聴データの利活用の拡大に向けて、総務省の積極的な対応を要望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】		
101	諸外国に負けないよう、クリエイターへの支援を国が積極的に行ってください。 命令などの案 P.21に書いてあるようにAIを活用していくべきです。生産性向上、現場の負担軽減になるなら使うべきです。 【個人34】	本案に対する賛同の御意見として承ります。なお、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
102	製作環境の DX の推進 <対応策> 具体的な DX の方策については、例えば AI を活用した脚本生成、自動字幕付与や番組製作の進行管理 とありますが、生成AIにまつわる著作権侵害の問題は解決しておらず、海外では今現在も裁判が行われています。 その裁判の結論はまだ出ていないのですが、今後その裁判の結果によっては現在主流の生成AIを用いた作品を市場へ、特に海外へ展開するにあたり方向転換を余儀なくされる可能性が大いにあります。 現状でもすでにMeta社の著作権訴訟で「多くの場合、著作権で保護された作品を許可なくコピーして生成 AI モデルをトレーニングすることは違法となるだろう」といった見解が述べられていることから、GPT等の現状主流になっている多くの生成AIは違法性を有している可能性が高いというリスクを認識すべきです。 MetaがAIのトレーニングに書籍を使った訴訟で担当判事が訴えを棄却、ただし「Metaによる著作物の使用が合法」というわけではないと釘を刺される https://gigazine.net/news/20250626-judge-dismisses-authors-copyright-lawsuit-meta-ai/ 米・著作権訴訟でAnthropicの「フェアユース」を認定も海賊版利用を断罪：AI業界の未来と倫理の境界線 https://xenospectrum.com/copyright-lawsuit-finds-fair-use-for-anthropic-but-declines-to-use-piracy/ また、生成AIで作られた楽曲の配信が禁止され、市場から排除される動きも起こっております。生成AI音楽がブラック認定で配信サイトから排除の流れに	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	https://real.yu8one.net/ai-music-haijyo/ そういった状況を考慮せずに生成AIによるコンテンツ制作を推し進めることは世界上の市場からはじき出されるリスクと、日本のコンテンツへの信頼の毀損を招く恐れがあります。 また、一消費者の視点から申し上げますと、「生成AIを使ったコンテンツ」は質が悪い印象の方があります。 生成AIが現実へ引き起こす問題の多さから生成AIを使用するコンテンツは極力手に取りたくない、と忌避する層について考慮されていないのも問題があります。 さらに、生成AIはAI生成物の学習を繰り返すと、モデル崩壊を起こす問題があることが指摘されています。 AIモデルのトレーニングにAI生成データを使用するとAIが物事を忘却してしまう「モデル崩壊」が起きるという指摘 https://gigazine.net/news/20240725-ai-collapse-trained-recursively-generated-data/ よって生成AIを活用するとしても、同時に高品質なコンテンツを作り出せる技術を持つ人間を育て上げることが必要不可欠です。 しかし生成AIを導入することによって人間が一からコンテンツを作り出す機会を奪われてしまうと、生成AIの品質を維持するための人間を育てることができなくなります。 以上より、生成AIはコンテンツの制作環境に活用すべきではないと考えます。 【個人38】		
103	・DXを活用した作業プロセスの効率化は、コンテンツ製作の各段階での就業環境の適正化につながるものであり、重要です。放送事業者だけでなく、製作会社などにも導入できるよう、総務省による後押しを期待します。 ・また、ご指摘の通り、コンテンツ製作や流通戦略の策定等にあたっては、視聴データの利活用の拡大は必要です。「視聴データの活用とプライバシー保護の両立の在り方や、業界横断的なデータ共通基盤の在り方について、関係者と連携しつつ、引き続き検討を行うべき」との提言は重要であり、視聴データの利活用の拡大に向けて、総務省の積極的な対応を要望します。 【個人42】	DXの推進に関する御意見については、関係事業者等の実情を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。 視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
104	製作環境の DX の推進 対応策で述べられたAI生成の活用の提案について、現状の主流である海賊版を多く含むデータセットでの生成AIの活用はクリエイターや市場の活性化に良い効果をもたらさないと考えま	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。また、適切な製作環境の実現に関する御要望については、総	無

	す。 生成AIでの脚本や翻訳は引用元や専門の参考資料が利用者にとっても不透明であり、また生成された内容の情報の正確さも不透明であるため、作品としてのエンタメ性と質の監修として確認作業が発生し、その内容の中での専門性のある知識についても専門家へのファクトチェックに時間や工数を要するため連携としても無駄が多く質の良い作品を作るための活用としての時間短縮には一切寄与しない。 映像や配信コンテンツというのは消費に時間がかかり、主な先進国での人口減少に歯止めのかからない昨今において、効率的な番組制作に必要なのはコンテンツの数や速さではなく質の向上、十分な制作期間と報酬。 質の良いコンテンツを作ることで十分な制作時間と報酬を確保することが肝要であり、クリエイターから無断収集で作られたデータセットでの生成AIで、本来エンタメ分野での仕事従事者の活躍の場を奪うことがコンテンツ促進のあるべき姿とは考えません。 また個々人のクリエイターが十分な能力を発揮するために必要なのは、分野問わずあらゆるクリエイターやアーティストにも実力に見合った年功序列や組織の影響力下で不当に縛られず、接待を強要等で活躍の場を左右されないクリーンな就労環境も必要不可欠と考えます。 国主導のイベントとして国内の年間優秀作品賞を設けて国内外に良質なコンテンツを大々的にアプローチしていくことと、優秀賞受賞作品の制作費の一部補填または免税に足る賞金をコンテンツ制作従事者の働く現場への贈与することを希望します。 【個人42】	務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	
105	制作環境のDX化の方策として生成AIの活用を例に挙げていますが、少なくとも現在広く使われている、著作物の無断利用を前提としたものは使うべきではないと考えます。 コンテンツを展開するうえで海外への輸出は必須ですが、EUでは既にAIの学習に利用した著作物の情報開示義務が決定しています。また類型の法案は諸外国でも提出されており、今後の規範として広まることも考えられます。 その際に所謂無断学習問題を抱えた生成AIを使っていた場合、コンテンツを発表することができなくなってしまう。 コンテンツ産業への利用の場合文章・画像生成機能を持つAIの利用が考えられますが、現在実用に耐えうる生成AIのおそらく全てが海賊版や無断転載、また著作権法上権利制限に合わない著作物を利用しています。 また先日カリフォルニア地裁にて行われた著作物のAI学習への利用を巡る裁判では、	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	結果としてAI企業の勝訴ですが、 判決の中でAIへの著作物の利用は、特に違法アップロードされたものを使用する行為はフェアユースに当たらないとの、AI企業に著しく不利な発言がされています。 そのため生成AIを用いた制作を行うのであれば、事前にAI企業に利用モデルや利用著作物の開示を求める他、 Fairy trained等第三者機関の認定を受けたものを利用することは必須と考えます。 【個人47】		
106	<対応策> について、例として生成AIを使用しての脚本生成を挙げっていますが、現状出回っている生成AIのほとんどが知財を無断利用して作られている以上、コンテンツ制作に利用すべきではないです。 “AIで声の無断利用やめて”声優などの業界団体が声明(NHKニュース) https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241113/k10014637041000.html ディズニーとユニバーサル、AI企業を提訴 有名キャラクターを“無断使用”(日テレニュース) https://news.ntv.co.jp/category/international/018c6769e0004dbbaf4a4b754ff2505a 全米作家協会も著作権侵害で提訴、「チャットGPT」訓練巡り(ロイター) https://jp.reuters.com/life/entertainment/643PKXKQB5MTDPKQCZ2QRWUG6M-2023-09-21/ 生成AIにおける報道コンテンツの保護に関する声明(日本新聞協会) https://www.pressnet.or.jp/statement/broadcasting/250604_15900.html 生成AIは、著作権者の意思を無視し、無断で成果物を勝手に利用して文・声・画像・動画・音楽を出力する合成ツールであるというのが現状です。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	生成AI自体、既にあるコンテンツを膨大に学習(インプット)させないと形になるものを出力できないツールであるのに、その大元となった著作権者に学習可否の意思表示や学習対価としての利用料などのフィードバックが整えられていない以上、生成AIを利用することはクリエイターへの大規模な搾取を肯定していると考えられます。 ツールの健全化や法整備が整うまで保留なさせて頂きたいという一つの意見です。 【個人59】		
107	とりまとめ案本文21pにあるDX化およびAIの活用について、対応策の欄の一例に「AIを活用した脚本生成」とあるが、これは前の項目でシナリオライティング等の人材育成の必要性が説かれたことと矛盾している。特に日本のコンテンツ産業は、人間が己の頭脳と経験から絞り出した、人間存在への深い洞察を伴う脚本や企画案がその根幹になっており、だからこそ世界に類を見ないコンテンツの制作が可能となっており、国際的にも評価されているのは表面的な絵面以上に人間や世界への洞察の部分である。そこをAIに代替させることはコンテンツ産業の自殺行為に他ならない。そのような意味で、本まとめはAIやDXがコンテンツ産業にもたらす変革の意味を、根本的に理解していないのではないかと？ 【個人61】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
108	本とりまとめにあるDXの課題に関する部分について、特にAIの活用の部分に関しては、コンプライアンス教育の課題としても大きく取り上げるべきである。本とりまとめの参考資料に挙げられているデータ編集AIのような便利な生成AIもあれば、従来より権利侵害の可能性が警告されている画像・映像・音声等の生成AIの利活用には、利点よりもはるかに大きな課題と問題点が存在する。これらの技術を「デジタル」あるいは「生成AI」とひとくくりにせず、それぞれに特有の利点と課題があることを明確にしなければ、国内外のクリエイターや消費者に誤ったメッセージを送ることになると考える。 【個人62】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
109	「視聴データの活用とプライバシー保護の両立の在り方や、業界横断的なデータ共通基盤の在り方について、関係者と連携しつつ、引き続き検討を行うべきである」との提言はきわめて重要です。とりわけ、視聴データにおいては、視聴者のプライバシー保護には十分配慮しつつ、放送事業者による視聴データの共同利用環境の整備が喫緊の課題であると考えます。視聴データの利活用の拡大に向けて、総務省の積極的な対応を要望します。 【朝日放送テレビ株式会社】	視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
110	「5 製作環境のDXの推進」の対応策に「例えばAIを活用した脚本生成」とあるが、現状多くの人に活用されている生成AIは全て「誰かの作った作品をその多数を無断でデータとして利用し、複数のデータを混ぜ合わせてそれらしい結果を出力するだけのもの」である以上、生成AIで作成された脚本とは「誰かの作品を多数盗み、それらを部分的につなぎ合わせただけのもの」であり、著作権を始めとした多数の権利侵害を伴う。 推奨しないでほしい。	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます	無

	【個人65】		
111	・「視聴データの活用とプライバシー保護の両立の在り方や、業界横断的なデータ共通基盤の在り方について、関係者と連携しつつ、引き続き検討を行うべきである」との提言はきわめて重要だ。視聴データの利活用の拡大に向けて、総務省の積極的な対応を要望する。視聴データ利活用は放送局にとって喫緊の課題だ。 ・現在、在阪放送局5社で「非特定視聴データ」の共同での利用に向けて検討を進めているが、過去事例がない中、総務省や民放局間の調整が難航している現状がある。総務省が旗振り役となって制度設計などを行って頂きたい。 【読売テレビ株式会社】	視聴データの利活用に関する御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
112	●DX技術(AI、自動字幕等)が速やかに実装可能となるよう、必要に応じて既存制度の柔軟な見直しを要望。 例)AI自動字幕・翻訳に誤りがあった場合の訂正放送の扱い ●視聴データをビジネスとして活用できるよう一層の環境整備を要望。 例)放送と通信の非対称規制の解消 【株式会社フジテレビジョン】	DXの推進に関する御意見については、関係事業者等の実情を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
113	久保構成員の意見にもある通り、声優の声の無断利用を初めとして生成AIそのものに権利侵害が密接しており問題提起がなされている。演技や音楽やイラストなどの作品だけでなく、卒業アルバムなどの肖像や個人の声や手稿、文章などについても無断で取り込まれており、現状では対応が困難になっていくばかりである。また、それらの生成AIの範疇にはChat GPT(ジブリ風画像生成一同作品画像データ無断利用)やSuno(音声データに無断利用を含む)もあり、取り込まれているデータの依拠性は著しく怪しい。 こうした権利侵害の産物である生成AI各種においては、AIの範疇から除外することは当然として、他にも利用する技術について慎重に選定していくべきである。判断基準の簡略化のためのAI導入についても、不透明なものを強硬に導入してもコンテンツ業界そのものの信頼失墜を招くだけである。 マーケティングの強化自体は推進したいが、デジタル化に便乗して生成AI等の無用にデータを乱用する動きには警戒するべきである。 【個人80】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
114	DXに関連したサービスを提供する事業者にとっては、日本のコンテンツ産業市場規模が小さく、ビジネスが成立しないという問題が生じる恐れがあります。製作環境のDXにおいては、DX関連事業者への支援に加え、海外のテクノロジーの導入も進むことを望みます。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	DXの推進に関する御意見については、関係事業者等の実情を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

115	放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム取りまとめ(案)の21ページにおいて、「AIを活用した脚本生成」が例として挙げられるが、前段にて18ページ「独自制作のインセンティブが生じづらい構造となっている(中略)大型作品の製作やグローバルプラットフォームからの発注を受けることも困難である」と語られているのにわざわざその課題を助長するような方向の対処は正当なインセンティブを受け取れないと言う悪循環を生じさせる。 なぜなら現行のAIによる生成物は過去の著作物や成果物を許可なく学習したデータロンドリング装置であり、ただでさえ正当な報酬を受け取れていないのに加えて、商業用ではない個人のプライベートなデータを使用した人権侵害の上でのみ成立しているシステムのため、使用してもかえって内容の裏どりや権利保有者への許諾などを得なくてはならず省力化にはつながらない。 さらに生成された内容は過去のデータのツギハギであるために虚偽の内容を出力する確率が非常に高く、放送作品における独自の創造性や内容の正当性は保たれることはなく、放送の信用性や価値にも関わる問題につながる。 そして海外進出を考えた際に、AI生成によって製作された作品に対する忌避感やEUactによる制限により海外進出そのものが不可能になるため、海外の著作権や人権に関する情勢を改めて検証した上で方針を打ち出すべきである。 【個人100】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
116	具体的なDXの対応策の例として、AIを活用した脚本生成、自動字幕付与等を挙げていますが、 主要な海外産の生成AIについては著作権の扱いについての訴訟が多く発生し、またそうした生成AIサービスで出力されたものについては海外の視聴者からの反発もあると推定されるので 何卒、著作権問題をクリアしたるだけ透明性の高いツールを利用するように誘導していただきたいです。 クリエイター間、特に画像系の生成AIの利用が広がっていない一番の原因は、主流の生成AIサービスの学習データが事前の承諾なく収集され利用されたという点、学習されたくない・取り除いて欲しいという個人の意志が今も十分に反映されているとは言えない点、クリエイターに了解なくその作風を狙い撃ちで学習させ、それを利用してクリエイターや個人に対する嫌がらせがネット上で横行したことに大きな理由があると考えます。 ですので、同21ページにある「その際、製作から放送、配信への展開、その後の視聴動向の把握も含めた製作過程全体や多様な事業者間での全体最適の在り方についても、検討検証を行うべきである。」とある中で、最適なツールとしての生成AIサービスの選定や	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	在り方にも留意していただけますようお願いします。 【付録34ページ 海賊版について】 問題として取り上げていただきありがとうございます。 ただし、納品の早期化のためにと上記に書いたような権利的に不透明な生成AIを安易に利用することのないようお願いします。 【付録-41ページ】 「Adobe Firefly」は権利著作権をクリアした生成AIとして度々名前が上りますが、実態としては現在著作権訴訟が持ち上がっているMidjourney製の画像も学習データに含むなどしており、 特にSNSでは海外クリエイターからの反発が国内以上に大きく見えます。 企業側の宣伝と実態が見合っていないようにも見受けられるため、扱いには実態を見定めながら導入には慎重を記すよう注意を払ってもらうようにお願いします。 【個人107】		
117	現在の生成型AIの殆どは無許諾データで製品を構築されており、それに伴いAI企業に対する訴訟も活発であり(企業、個人問わず)2025年に入っても、AI企業に対する訴訟が減少する兆しは見られず、大部分は生成AIへの無許諾でデータを用いた事が理由の一つとして挙げられ、国内外の企業・団体からの声明なども続々と発表されており生成AIに無許諾でデータ利用されていることを問題視している。 活用や公益性以前の状態でデータ利用の社会的な合意形成が出来ているとは言えない状況であり、オプトイン及びオプトアウトなどの権利者の意思決定が反映される仕組みが必要不可欠。 構成員等の主な意見付録-14について。 ・現状のコンテンツ製作の時間配分はクリエイティブ1割、作業9割だが、これをAIがクリエイティブ9割、作業1割にしてくれるといった話も再三聞く。生産性拡大のため、ポジティブな視点での施策が必要ではないか。 ・AIを活用することによって、質の向上・コストの低減等が可能になる。AIを業界に標準装備していくことが不可欠。 等の意見があるが、先日のMeta社の著作権訴訟では判事は「多くの場合、著作権で保護された	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	作品を許可なく生成AIの訓練にコピーするのは違法となるだろう」と述べ、更に無免許のトレーニングが違法かどうかという質問に対して、彼は「ほとんどの場合、答えはイエスになるだろう」と述べた。(https://t.co/xTrjdp27MH) 又、ジェネレーティブAIが市場に溢れ、コピーされたオリジナルの市場を弱体化させ、創造意欲を削ぐ可能性がある」と述べており、上記の意見付録は適切な意見とは言い難い。 Thomson Reuters v. Ross Intelligence事件判決や、生成AIとフェアユースの考え方を整理した米国著作権局のレポート『Copyright and Artificial Intelligence Part 3: Generative AI Training (pre-publication version)』が公表されるなど、依然として現状の生成AIは権利面、誤情報、ディープフェイク、セクターション、扇動等のリスクが大きく現在も被害が出ており。ユーザーが意図せずに問題に巻き込まれる危険性も有り、拙速に利活用を進めるべきではない。 又、第三者ではなく権利者自身がデータの利用をコントロールできない状態は権利者の不利益に直結し、著作権のライセンス市場という、発展途上の市場も阻害している。 【個人108】		
118	5 製作環境の DX の推進 の部分においてAI使用については日本は著作権を守る規制が制定されていないため導入に反対します。 ヨーロッパではAIに関する法整備が段階的に始まっており2026年に罰金刑導入も報じられています、日本のコンテンツ産業へのAI導入は法整備後の話です。 AI生成によるディープフェイクや著作権の侵害問題を解決できるよう罰金刑、懲役刑を含む法整備が先決です、ここの法整備がしっかりすることで後々のコンテンツ産業での展開で多くのトラブル対策となり得ます。 【個人114】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
119	21ページに「AIを活用した脚本生成」とありますが、AI活用よりもまず悪用等に対抗する法整備が必要ではないでしょうか。 著作権やプライバシー権に関する諸問題 ハルシネーションによる誤認、それに伴う国民の安全と生命の危機の問題 これらに関する諸問題を整理し、解決する筋道を立てなければIP価値の向上なんて夢のまた夢でありますし、海外に売り出そうとした所で悪感情を生むだけなのがオチであります。 欧州連合の制定したAI Actはその為のものだった筈です、まずルールを定めなくては活用した所で意味はありません。 【個人117】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
120	DXについては、導入したところで使いこなせなければ意味がありません。 導入に必要なコストよりも、無知なまま使用した結果コンテンツが流出する方が、導入元への大きな損失と感じます。	本案では、制作環境におけるDXの推進については、まずは事業者も交えた実証によって技術導入を行うに当たっての課題等を整理することが重要であると考えており、御意見も踏まえつつ、総	無

	各企業に合致したものを導入できないまま、推進するのは身勝手かと存じます。 また、AI活用については、今すぐ導入するべきではないと思います。 道路交通法のように法整備されており、罰則まで決まっているのにもかかわらず、違反運転は減るどころか悪質になっているかと感じます。 法律がまともに制定されていないAIを活用すれば、日本の文化のひとつともいえるアニメなどが違法利用される可能性があり、被害者は泣き寝入りするしかなくなります。 まずはAIに関する法律を制定し、著作権者の権利を守り、違反に対する罰則を制定してから活用の話をするべきではないでしょうか。違法なAIを使用した作品など見たいとも思いません。著作者にも製作者にも無礼だと思います。 世界に置いて行かれないというのであれば、急激になんでも導入するのではなく、活用するための土台となる法律を定めてから使用するべきだと思います。 【個人118】	務省において具体的な検討を進めていくことが適当と考えます。 また、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	
121	1 AIを活用した脚本の作成とあるが、現状生成AIは権利関係の諸問題を抱えており、多くのクリエイターとそのファンから問題であるのに対応をしていないと不満の声が上がっている。訴訟等が起きていることに加え、権利侵害としてデータに対しての意識が高まっている状況で、使用することは日本のブランド力を大いに毀損する結果となっている。 2 生成AIを使用したことを公言、または疑われた作品は、国内・海外ファンから大いに嘆かれるとともに抗議の声がファンから挙がっているところである。 また、品質も低く、脚本として簡単に生成脚本に頼ることは人材能力の低下につながっている。事実、「質」の担保はされておらず、粗製乱造された作品が、現状生成AIによってばらまかれて世界中でコンテンツのファンが辟易しているところである。実際にAIを使用したコンテンツの字幕、作成された脚本は、単純な間違いから、大きな文意の間違い等をそのまま素通しさせており、不愉快であるとの声がファンや利用者から上がっている。 3 安易な生成AI使用をコストカット目的として、生成AIが使用されている以上、使用させることを提言するのではなく、質を担保した人材育成をするべきである。現状、放送配信コンテンツの質は、アニメをのぞき低い。ドラマ、特撮、バラエティ等は、世界に通用するレベルではなく、概して低い。ここに粗製乱造がさらなる質の低下として拍車をかける結果に繋がる。能力の高いクリエイター育成と生成AI使用は並び立たないのが現状である。 4 権利関係の諸問題を解決したAIを使用させるように規律を作るべきである。現状作成したものが入れ子構造的に生成AIに学習データとして無断で使用されている以上、放送配信コンテンツに生成AIを使用することは、後々の権利問題として、海外に売り込む場合、大きな問題に発展する可能性が高い。 【個人119】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

122	製作環境にAIは必要ありません。 海外ではどんどん規制が進んでいます。 映画に「生成AIを使用していません」と表記することまであります。 また、一切規制や最低限の生成物WMの義務付け等の法整備もできていないのに、AIを導入してしまうことは質の低下につながります。 別にAIなど導入せずとも、アニメーターであればアニメーターの、作曲家であれば作曲家の賃金を底上げすれば解決する問題が多いです。 まずクリエイターのやりがい搾取をやめれば解決していくことです。AIは別に解決してくれませんか。 【個人122】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
123	AI技術によるクリエイティビティ、産業競争力強化との見解ですが、上記にも述べました通り海外での訴訟の数々、既存著作物の権利侵害、ディープフェイク、詐欺への悪用、クリエイターへの嫌がらせ（脅迫、殺害予告を含む）が頻発する現状をどうお考えでしょうか。 実際、直近では「劇場版 岸辺露伴は動かないー懺悔室ー」にて音響担当者が楽曲生成にsuno AIを用いた旨を発言し、海外のファンからも少なくない批判や失望の感想が聞かれました。併せて原作者の荒木飛呂彦先生も、元々AI技術に対して否定的なスタンスを発言されており、この点も原作者と制作側とで意思疎通がスムーズだった、とは思えません。また東映の新作「仮面ライダーゼッツ」のプロモーションにも、背景が生成AIを用いているとして海外ファンからは手放しに喜ばれている、とは言えない実態があります。 日本のコンテンツが世界に通用したのは、「日本人が最新技術を使ったから」ではなく、「創作者が手ずから創作してきたコンテンツ」がそのまま世界市場で通用してきた、という実態を、まずは正確に理解する必要があると存じます。 そして、その創作という事象は、単なる画像合成・検索エンジンに過ぎない現状の生成AI技術では代替不可能である、という現実も。 総務省が行うべきは事業者も交えた実証、ではなく、一刻も早い被害の実態把握と罰則の規定、そして海外との規制の足並みを揃える事ではないのでしょうか。 多様な事業者間での全体最適、を謳うのであれば、末端に確実に存在するデータの提供元の事をまず考えるべきと進言致します。 クリエイターも創作物も、政府の言う通りには一枚岩には協力しませんし、畑から収穫する様に無限に収集出来る物でもありません。 以上、宜しくお願い致します。 【個人124】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

124	コンテンツ産業活性化戦略においてコンテンツの海外展開を拡大したいという思惑、制作環境のDXの推進において生成AIの活用がありますが生成AIを主軸とすべきではない。 私個人がそう結論づける理由を2つ挙げます。 一つ目として、今年5月16日に東映アニメーションが2025年3月期の決算短信を公開し、アニメ制作の現場に生成AI(権利関係が不透明)を組み込むとの発表(後日現在はまだ組み込んでいないと訂正されております。)したところ海外におけるSNSの反応は否定的な意見も多数見受けられた事です。大手のアニメーション会社が生成AIを活用をメインにすると宣言すれば、例え生成AIを使用していない日本国内のアニメーション会社であっても疑いの目がかかるのは避けられません。 2つ目として、本案の生成AI使用例として挙げた脚本の生成は他の著作物の搾取を助長する行為であるからです。今流通している生成AIの基盤データやそれ以外の学習させたデータの多くや個人情報が無断利用されたものである。当然ながら著作権侵害のリスクを伴うものであり、その責任は生成AIを直接使用したクリエイター個人に降りかかります。昨今の政府の推進の仕方は使用を奨励する雇い主の企業や推進した政府や団体には責任はないという態度や推進法があり、被雇用者たるクリエイターや社員の負担や責任ばかり重くすべきではありません。そして人権侵害や他者に対する搾取を推奨し、押し付けるべきではありません。 【個人126】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
125	取りまとめ案21ページにて、AIを利用して作業の効率化や人材育成を図る旨の記述がされていますが、主に昨今導入されがちな「AI」は生成AIのことを指していると思われます。生成AIはほとんどのサービスにおいて学習データに対して報酬がないことや、無断であらゆるコンテンツ(海賊版・ペイウォール含む)を収集していることが世界各国で問題になっており、性的・侮辱的ディープフェイクのような人権侵害行為が国内外で氾濫しています。 またディズニー社やニューヨークタイムズ社をはじめとした各団体が著作物の権利を守るために訴訟を起こしているものでもあるため、そのようなものを用いてコンテンツを制作するのは万引きに加担していることと同義であり、生成AIに関する規制や罰則がない状態で人材育成および日本のコンテンツ産業に取り入れるべきではない。 目先の新しいものに気を取られるより、働きたいと思えるような円滑な人間関係のある部署を作るなど、間近な労働環境の改善と適切な資料化などにより、正当な手段でノウハウをクリエイターに伝授する方が長期的に放送分野の健全な発展に繋がるのではないかと。 蛇足であるが、私は放送分野ではないものの、デザインなどのコンテンツに関わる業務に携わっているが、そのような生成AIツールの活用を迫られることは非常に嫌悪感を覚える。 最後に、我が国が誇るコンテンツ産業は世界からも評価されているものであるため、わざわざ海賊版と同義の生成AIを用いて汚染する理由がない。もともとあるものが生成AIに無断利用されないよう、コンテンツを守る方向に意識を向けるべきである。 【個人128】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

126	本取りまとめ案においては、「先進的なデジタル技術(4K、VFX、AI等)」の活用として「例えばAIを活用した脚本生成、自動字幕付与や番組製作の進行管理、ビッグデータ分析を駆使した視聴者ニーズの把握、クラウド技術を活用した作業プロセスの効率化等」と述べられていた。産業の今後の発展の為、DX化による作業工程の効率化にはおおむね賛同できる。 「5製作環境のDXの推進」構成員等の主な意見にて、「AIを活用することによって、質の向上・コストの低減等が可能になる。AIを業界に標準装備していくことが不可欠。」とある。具体的にどのようなAI技術を活用するかこちらでは判別しかねるが、膨大な訓練データから機械学習を通して文章・画像・映像・音楽等を生成するいわゆる「生成AI」である場合、特に活用、または活用されることに際し、知的財産に関して注意が必要であるとする。知的財産に関するリスクとして以下のようなケースが考えられる。 放送された画像・映像を国内外の生成AIの訓練に用いられる場合、その出力物の如何によってはクリエイター・配信企業の利益を損ねる可能性がある。 例えば、国内企業がIPとして所有する架空のキャラクターの映像が訓練データに用いられる、あるいは、追加的に映像データとして取り込まれることで、「類似するキャラクター」、または「別のキャラクターとして区別がつけづらいキャラクター」が出力される可能性がある。これによって海賊版が流通する、あるいはすでに流通している可能性がある。 海賊版の流通、特に生成AI技術によって膨大な量の製作が可能になったと予想される海賊版はコンテンツ価値の低下、正規の作品の売り上げ減少に繋がるほか、たとえコンテンツとして海外で高い評価を受けたとしても、正規品の実績としてのデータに信用性がなくなり、ビッグデータの運用にも支障が出る懸念がある。 2025年6月にディズニー、NBCユニバーサル等の米国の大手IPホルダーが画像生成、並びに映像生成AIサービスを提供する企業、Midjourneyに対して訴訟を起こしており、生成AIの利用の如何によっては越境的な著作権侵害のリスクがある。活用の際は「学習データに著作物をはじめとする知的財産が含まれていること」「出力段階において既存の著作物と類似する可能性があること」に注意が必要である。 (参考:NHK「米ディズニーなど“生成AI 作成画像が著作権を侵害”と提訴」 2025年6月12日 13時02分) https://www3.nhk.or.jp/news/html/20250612/k10014833121000.html また、空でなくとも、実在する人物が映像に移され、そのデータが上記と同様にAIの訓練に用いられる場合、その肖像や声が無断で利用される恐れがある。こちらの場合、企業の経済的損失だけでなく、実演家としての権利、個人としてのプライバシーの権利が危ぶまれる。 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241113/k10014637041000.html	御意見については、本案への賛同の意見として承ります。なお、本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
-----	---	---	---

	(参考:NHK「AIで声の無断利用やめて”声優などの業界団体が声明」 2024年11月13日 19時34分) 逆に、国内企業が生成AIの技術を用いて映像制作を行った場合、海外のIPホルダーから訴訟を起こされるリスクもあるため、国内側も活用の際に注意が必要である。 以上のことから、放送・配信コンテンツ産業が海外市場への進出を目指す場合における、ビジネスの堅実化とDX化促進のため、以下のことを提案する。 1. AIの有効活用と著作権・肖像権等の管理、諸外国の事例を詳細に調査し、活用の参考とすべきである。対策を十分に講じたのち、DX化・効率化のために導入すべきである。 2. 生成AIを利用したものを含める、国内外の海賊版の流通について、実態を調査すべきである。対策を十分に講じたのち、DX化・効率化のために導入すべきである。 3. 1、2を踏まえ、DX化は「権利関係を適切に処理すること」に焦点を当て、取り組まれるべきである。 4. IPホルダーや俳優・声優をはじめとした実演家等の権利を国際的に明確にするため、海外の個人・団体への知財財産の侵害に対する訴訟、あるいは海外個人・団体からの訴訟に対し、迅速に対応できる体制を構築するべきである。 5. また、4のリスクに対応することを目的として、製作過程や人事管理の情報公開(ディスクロージャー)の体制構築も必要と考える。DX化はその点も盛り込んで構築されるべきと考える。またその一環として、生成AI等、AIの技術をDX化に用いる場合には、その訓練データに透明性が担保されているもの(生成AIの場合は、非営利団体「Fairly Trained」等の第三者機関の認定があるもの、また画像であれば、NVIDIA Picasso、Bria等、独自に権利関係をクリアしていると見なされるもの)が優先的に活用されることが望ましい。 【個人130】	
127	製作環境のDXの推進課題における対応策としてAIの活用を例示されていますが、現状のAI、特に生成AIと呼ばれるサービスは著作物の無断利用やディープフェイクなどの問題により海外ではいくつも訴訟が起こされており、使用したことが判明すると批判を免れるのは難しい印象です。 場合によってはそのコンテンツ全体の印象を悪くしかねないです。 また学習データの開示も義務化されていないので著作権をクリアしたものであると発表されたものであっても証明のしようがありません。 そういった意味で海外の市場も視野に入れているのであれば、生成AIの使用は避けるべきだと考えます。 【個人132】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。 無

3. 課題と対応策(2)官民連携の在り方			
128	政策形成過程において、ローカル局も参画可能な協議体の継続的設置を要望します。NHKや関係省庁の持つリソースを、地方の制作者も活用可能となるような共有基盤の整備を提案します。 【東海テレビ株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
129	・「政府によるコンテンツ分野への支援の在り方は、言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべき」との指摘は重要だ。放送局の経営は自主自律であり、さらに表現の自由を保障するための当然の措置で、官民連携の前提だ。 ・NHKが開発している先進的な技術を放送業界全体へ積極的に還元してほしい。その技術をもとに放送各社が開発を行えば、放送業界全体の技術力の底上げにつながるはずだ。送信網においてNHKと民放の共同利用の流れができつつある中、技術開発部門においても連携を期待する。 「放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会(仮称)」においては、放送技術開発分野、DX推進における協調領域を見出す機能も期待する。 【読売テレビ株式会社】	今後の官民連携の在り方およびDXの推進に関する御意見については、関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
130	●官民連携の「放送コンテンツ産業競争力強化促進プラン(仮称)」は、実効性確保のために政府の積極的関与が不可欠。 ●「政府によるコンテンツ分野への支援の在り方は、言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべき」との記載は当然であり、官民連携の大前提。 【株式会社フジテレビジョン】	今後の官民連携の在り方については、総務省において、関係事業者等と連携を図りながら検討を進めていくことが適当と考えます。	無
131	放送・配信コンテンツ産業に関わる多様なプレーヤーからなる官民の推進体制を整備し、放送コンテンツの産業競争力を高めるための共通目標や具体的なアクションプランからなる「放送コンテンツ産業競争力強化促進プラン(仮称)」を定めるべきという提言に賛同します。 その際、多様なプレーヤーの中でも特にローカル民放事業者がコンテンツ制作を安定的に継続できるようにすることは、産業競争力を高めることのみならず、地域性・多様性に富んだ日本のコンテンツ制作力を維持していくことに他なりません。この点で、NHKが培ってきたノウハウや知見を今後さらに広く業界に還元していくことが重要であり、NHKが多元性確保の実現のために確保する資金の具体的な活用、そして多年度に渡って活用可能な基金設置についても賛同します。 【札幌テレビ放送株式会社】	本案に対する賛同の御意見として承ります。今後の官民連携の在り方については、総務省において、関係事業者等と連携を図りながら検討を進めていくことが適当と考えます。	無
132	海外諸国の放送局や制作プロダクションの取り組みなどの最新情報の提供など、放送局が単独では実行が困難な内容に対処する国の施策を要望します。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	今後の官民連携の在り方に関する御要望については、総務省と関係事業者等が連携を図りながら進めていくことが適当と考えております。	無

133	・また支援策の検討において、「言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべきである」という点について明記いただいたことも非常に大きな意義があると思う。民主主義の側面のみにとどまらず、自由な発想に基づくクリエイティブで魅力的な作品を生み出し続けるためにも、必要な観点だと考える。 ・「政府からのコンテンツ内容への関与を避ける」という点について関連して、一点お願いしたい点として、産業政策を議論する場合には、文化政策とは峻別して議論いただくよう、是非お願いしたい。 ・文化政策については、それ自体の重要性は論を俟たないものの、民間のビジネス知見を前提とした選択と集中による競争力強化を必須条件としたいいわゆる「産業政策」と、文化的価値に着目した文化維持の色彩の強い「文化政策」は前提も施策の方向性も大きく異なるため、産業政策を議論する文脈において文化的視点を盛り込むべきではなく、また逆に文化の保護を考える文化施策において選択や収益化を軸に据えた産業的視点を中心に議論すべきではないと考える。そのためコンテンツ産業振興策については、産業政策として、文化政策ときちんと峻別した上で、異なる政策体系として、政策を検討いただく必要があると考える。 【マカイル株式会社】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
4. 官民連携の在り方			
134	・ 総務省がリーダーシップを発揮し、官民の意見を反映した政策を迅速かつ強力に推進する体制が整備されることを期待します。放送コンテンツの産業競争力を高めるという共通目標の達成に向けて、多様な立場の構成員が参画する放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）の運営については、総務省が丁寧に構成員の意見を汲み上げ、調整役を担うことが重要です。国の予算措置が難しい事業はNHK還元目的積立金による基金を充当し、必要な施策が行き渡るスキームの構築を求めます。 ・ NHKには、AIや先進的な映像技術に関するノウハウなどを放送業界全体へ積極的に還元することを期待します。 ・ さらに総務省においては、政府全体の司令塔機能を担うコンテンツ産業官民協議会とも密に連携を図り、政府全体のコンテンツ産業振興策が省庁の垣根を超えて放送コンテンツの産業競争力強化に繋がるよう積極的に調整されることを要望します。 ・ 「政府によるコンテンツ分野への支援の在り方は、言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべき」との指摘は、表現の自由を保障するための当然の措置であり、官民連携の前提であると認識しています。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	今後の官民連携の在り方に関する御要望については、関係事業者等の御意見を踏まえて、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
135	コンテンツの競争力強化のための官民連携の推進体制として「放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会」（仮称）が設置され、具体的なプランが策定、実行させていくことを歓迎します。協議会の構成員の中に弊社のような県域のローカル局の代表も加わり、プランにローカル局の声がしっかりと反映されることを要望します。	官民連携の在り方に関する御要望については、様々な関係事業者等の御意見を踏まえながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	【石川テレビ放送株式会社】		
136	・総務省を中心に、関係省庁や放送事業者をはじめとする官民の意見を反映した政策を推進する体制の整備に期待します。提言されている「放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）」の運営にあたっては、参画する多様な立場の構成員の意見を総務省が丁寧に汲み上げ、調整を図っていただくことが重要です。 ・NHKの還元目的積立金の受け皿となる「ファンディング機関」については、運営体制やスキームなどを早期に明らかにするよう要望します。協議会と連携を図り、政府の予算措置とともに、円滑な資金の活用を通じて、放送業界全体の発展に資するよう期待します。 ・コンテンツ産業を真の基幹産業に成長させるためには、海外の成功事例も参考に、政府において十分な予算を確保していただくとともに、省庁の垣根を超えた政府全体での取り組みを要望します。 【株式会社テレビ朝日ホールディングス】	今後の官民連携の在り方に関する御要望については、関係事業者等の御意見を踏まえて、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
137	ATPとしましては、上記官民推進体制にかかる「協議会」のメンバーの一員に加えて頂きたいと要望します。 その理由としては、放送コンテンツ制作のほとんどを番組製作会社が担っており、製作者の立場からの課題抽出及び提言抜きには実情に即した競争力強化が図れないと考えるからです。本検討会ではコンテンツ産業の競争力のさらなる強化に向けて、オールジャパンの取り組みが必要である、とまとめられてもいます。 なにとぞご検討、ご高配をお願い申し上げます。 【一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟(ATP)】	今後の官民連携の在り方については、番組製作会社を含めた関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
138	総務省がリーダーシップを発揮し、官民の意見を反映した政策を迅速かつ強力に推進する体制が整備されることを期待します。放送コンテンツの産業競争力を高めるという共通目標の達成に向けて、多様な立場の構成員が参画する放送・配信コンテンツ産業競争力強化促進協議会（仮称）の運営については、総務省が丁寧に構成員の意見を汲み上げ、調整役を担うことが重要です。国の予算措置が難しい事業はNHK還元目的積立金による基金を充当し、必要な施策が行き渡るスキームの構築を求めます。 NHKには、AIや先進的な映像技術に関するノウハウなどを放送業界全体へ積極的に還元することを期待します。 「政府によるコンテンツ分野への支援の在り方は、言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべき」との指摘は、表現の自由を保障するための当然の措置であり、官民連携の前提であると認識しています。 【朝日放送テレビ株式会社】	今後の官民連携の在り方については、関係事業者等と連携を図りながら、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

139	・官民の連携や放送以外の事業者との横断的な取組は、放送コンテンツ産業の競争力強化のために、重要な意義があると考えています。「官民協議会」の設置・運営にあたっては、これまでの映像産業振興や海外展開に関連する組織や支援策が必ずしも拡大しなかった経緯を踏まえて、放送事業者にとってビジネスの具体的な課題解決につながるような運営を期待します。 ・NHKの還元目的積立金を基金の設置などによって民間事業者も活用することは、ローカル局も含めた放送業界全体にとって意義があり、コンテンツ製作のために柔軟に活用できることを期待します。 【株式会社TBSテレビ】	御要望については、今後の検討の参考とさせていただきます。 なお、今後の官民連携の在り方については、関係事業者等と連携を図りながら総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
140	海外に通用する大型企画を実現させていくためには、国際見本市だけでなく、海外投資誘致の活動を政府が支援していく取組が必要であり、今回提示されている「放送コンテンツ産業競争力強化促進プラン」(仮称)に賛同し、期待しています。そして、「放送コンテンツ産業競争力強化促進プラン」(仮称)の推進にあたっては、総務省がリーダーシップを発揮し省庁の垣根を超えた政策を構築されることを要望します。また、政策構築にあたっては、ステークホルダーの意見を広く汲み取り、進めていくことが重要だと考えます。 【関西テレビ放送株式会社】	今後の官民連携の在り方については、総務省において、関係事業者等と連携を図りながら、検討を進めていくことが適当と考えます。	無
141	本案において、「政府によるコンテンツ分野への支援の在り方は、言論・思想・主義に影響を与えない方法で行うべき」と指摘していますが、その前提として表現の自由を保障するための当然の措置と認識しています。 放送コンテンツの産業競争力強化に向けた取り組みは、官民連携で取り組んで行く必要があります。総務省においては、民放事業者・プラットフォーム事業者などからの意見を十分に反映することが大切です。 また、国の予算措置で対応することが困難な場合は、NHKが多元性確保のために積み立てた資金を活用し、民放事業者との構築体制を推進するべきです。 総務省においては、コンテンツ産業競争力の強化でもある日本の放送コンテンツを海外展開するために、十分な予算を確保するよう要望します。あわせて、放送業界全体が発展するに他省庁との緊密な連携が必要不可欠と考えます。 【株式会社テレビ東京ホールディングス】	今後の官民連携の在り方に関する御要望については、総務省、関係省庁、関係事業者等が連携を図りながら進めていくことが適当と考えております。	無
5. おわりに			
142	・放送コンテンツに関する政府などからの情報提供は省庁の垣根を取り払い、ワンストップで放送関係者がアクセスできるようにしてほしい。現状では、せっかくの施策があってもその情報にたどり着くことが難しいケースもあるのではないかと。「このサイトを見ればコンテンツ振興施策の全てが分かる、問い合わせ先が分かる、相談ができる、申請ができる」ようにしていただきたい。 【読売テレビ株式会社】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無

その他			
143	資料拝見しましたが生成AIでの脚本生成や生成AIを利用する行為は絶対におやめいただきたい。 少なくとも国外にコンテンツを輸出しようとする際に大きな問題となります。 最近では米国での日本コンテンツイベントの声優ワークショップの告知で生成AIのイラストが使用され米国含む世界中で炎上しました。 また国内映画でも生成AIで音楽を生成し、それが物議を醸し、音楽生成者は意見を二転三転する等の問題がありました。 権利関係においても海賊版を使用した生成AIはフェアユースに該当しないと判断が出てきており、海外でのAI使用コンテンツの嫌われ方は国内との比較にならないほど激しいです。 このままAIを使用することや、隠して使用し発覚した両方のパターンで海外からの日本のコンテンツの信頼は失墜し、コンテンツ産業自体が衰退する危険性まで孕んでいると思います。 AI使用に関しては東映の炎上の件もあります。 せっかく日本のコンテンツが世界に認められているのに真逆をいく選択だけは避けなければなりません。 特に生成系AIの使用に関しては国がしっかりと規制をし、世界中から信頼されるコンテンツであることを証明する必要があります。 倫理的で賢明な判断をこの案には求めます。 【個人2】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
144	・NHKの偏向報道は目に余ります。国営放送の立場から、左派に偏りすぎない放送をお願いいたします。 ・民法全局に共通しますが、すでにまともな情報を得られるツールではなくなっています。近いところではアメリカのトランプ大統領の大勝をどの局も予見できなかったこと(予見できていたのに伏せていましたか?)は放送業界全体として恥じていただきたいです。 「TVが批判しないということはこの政策は悪」「TVがこれだけ批判するということは正しいことをやっている政治家である」「芸能スキャンダルが出たということは、国民に隠したい法案が提出されている」のような都市伝説まがいの風評が罷り通っていますし、概ね正しいとまで感じます。このような状態は、TV放送は正しい情報を得るためのツールとして不適格であると大衆に認識されること、ひいては何のために放送しているのかの役割を失うことにつながります。 体制を一新し、局としての意見を届けるのではなく、公平な情報配信を心がけ、視聴者に判断をゆだねる姿勢を大切にしていきたいです。 ・中国アニメは必要な人がネットで見るものです。ここは日本です。子供が見る時間に地上波に	放送行政に対する一つの見解として承ります。なお、放送番組は、放送事業者の自主自律によって編集されるべきものであると考えております。 また、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	流さないでください。 ・コンテンツ産業につきまして、生成AIはコンテンツ産業に不要です。著作元の許可を得ない不毛な搾取構造であり、現行法が追いついていないだけの悪質コンテンツです。生成AIを用いてのコストカットはできません。現場は生成AIが生み出した作画ミスのチェックと修正に追われ労働時間が増え、学習元の著作権者は何の利益も得られず、生成AIを使用していたことが判明すれば不買運動が起きます。 そもそもコンテンツに求めているのは製作者の意図と情熱です。人が作ったコンテンツが見たいです。 【個人3】		
145	節約術、備蓄米のおいしい食べ方、子ども食堂のすばらしさ、いりません 見たい人がyoutubeやtiktokで見ればいいことです 視聴者が公共放送に求めていることは どうして真面目にフルタイムの仕事をしているのに節約しなければ老後に不安を抱えるような生活になってしまったのか どうして不作でもないのに備蓄米を放出しなければいけないことになったのか どうして出生数70万を切る少子化の世の中にも関わらず食べられない子供がいるのか その政治責任を問うことです 【個人4】	放送行政に対する一つの見解として承ります。なお、放送番組は、放送事業者の自主自律によって編集されるべきものであると考えております。	無
146	全文拝読させていただきましたが、取ってつけたようにAIの活用が脈絡もなく加えられている点に大いに違和感を覚えます。案中で書かれているAIは生成AIを指していると解釈しますが、次の二点からコンテンツ産業での生成AIの利活用には賛同できません。 1. 生成AIを利用してもコンテンツの質の向上には繋がっていない。機械学習で得たデータの継ぎはぎ合成でしかないので、元データの劣化版以上のものは作れない。生成AIを利活用しても粗製乱造にしかならない。 2. その生成AIが著作権を侵害する可能性が排除できない。つい最近も、ディズニーやマーベルなどのコンテンツメーカー各社がMidjourneyを訴追している。音楽業界でもソニーミュージックなどがSunoを訴追している。このような状況で生成AIを使用しても、まず視聴者の支持は得られない。事実、過去に生成AIを使用したコンテンツはあったが、SNS等で非難され、多くが商業	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	的に失敗している。 総じて、安易に工数低減策に飛びつく前に、何故売れるのかの分析が重要であり、作り手の経営的都合だけで進めても碌な事にならないと私は予想します。新海誠監督が百万人などという論調が以前ありましたが、新海誠監督はこの世にひとりだからこそ価値がある。二番煎じをいくら増やしたところで価値が暴落するだけです。 【個人5】		
147	現在、脚本や動画を自動生成するAIは権利問題に問われており、特にテレビ局といった大企業が使用することは世界的に推奨されていない。自動生成AIを使用した企業は「権利関係を踏み倒そうとしている」と見做され、一瞬にして信用が失墜する程には世間から不信がられていることには留意して頂きたい。 また、消費者はAIで生成された物ではなく人の手で創造された物を求めている。 また、制作現場においても生成AIで作業コストが削減できたという事例は無く、むしろ自動生成によるミスや、消費者を退屈させる箇所を修正するのに膨大なコストがかかったという報告がいくつも挙がっている。 以上の三点から、放送局が自動生成AIを導入するのには反対する。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
148	現状のまま、NHKの横暴を許さないようお願いしたい。 NHKはWeb上にコンテンツを垂れ流し、受信料として徴収しようとしている状況である。しかも誤って登録した場合には、個人のインフラを捨てさせる等の対応が必要とされる等暴挙と言える。これを許すようでは、他の放送・配信コンテンツが伸びる余地よりもNHK憎しが先立つため、早急にNHKを放送・配信者の位置付けから外し、業務縮小することで民間が安心して放送・配信コンテンツを楽しめる状況を整備していただきたい。 【個人7】	放送行政に対する一つの見解として承ります。	無
149	まず事実誤認している事を認識すべきです。 コンテンツ制作においてAIの利用は現場と経営側で認識の違いが生まれている事を認識してください。 アクターや脚本家はハリウッドの経営側や政府に対してAIの利用によって仕事を代替される事がないようにストライキや書面抗議を行っています。現場レベルではAIは忌避されている状況にありAIの利用促進が必ずしも国際競争力に結び付くわけではありません。 日本の行政は経営側だけではなく、もっと現場の意見を取り入れるべきです。 権利制限規定を適用して、権利者から許諾を得ずに作られた生成AIの活用は既存権利者の市場と競合しない分野等の限定的であるべきです。 権利者が生成AIが有用と考えるのであれば、学習や利用に対して本来は好意的であるはずですが現実では真逆になっています。 そもそも論として、生成AIがコンテンツ制作に有用であれば、学習段階で無断学習せずに権利	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	者にライセンス料を支払って制作し、生成AIを権利者に売り込むというサイクルを形成する事が健全な経済であり、その採算を取る努力はAI企業側に課すべきです。 学習費用を踏み倒せる状況にあるから採算を度外視し生成AIの販促対象をクリエイターではなく消費者に定める方が儲けを見込めて、正しく「クリエイターの為に必要な機能だけ」を揃えている生成AIを作るインセンティブがAI企業に生まれずにいるのでしかありません。クリエイターの為の生成AIは現状の生成AIよりも学習に必要な著作物の数は圧倒的に少なく済みます。 クリエイターに不要な「完成品に近い出力をする」から採算が取れないのであり、また「完成品に近い出力をする」からクリエイターが搾取される状況にあるのです。 本来必要な費用を踏み倒さなければ採算が取れないのは搾取でしかなく不健全な構造になっています。生成AIによる短期的な利益ではなくもっと長期的な視野をもって政策を策定してください。 【個人8】		
150	人権侵害や児童ポルノといった事件を解決していないにも関わらずAIを推進して良いのでしょうか？ 海外では日本以上にAIに対する見方が厳しくなりつつあります。 故に法律や規制を制定した後でも遅くはないと考えています。 【個人9】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
151	NHK還元目的積立金は、受信料値下げのために用いるべき。 【個人11】	メディア産業全体の多元性確保のためにNHKが確保した積立金については、2025年1月8日にNHKから公表された「NHK経営計画(2024-2026年度)＜2025年1月修正＞」において、「視聴者のみなさまの将来負担の軽減につながる先行支出として、多元性確保のために確保した積立金は、2025年度以降の予算・事業計画で用途を明確にしていく」旨が示されており、まずはNHKにおいて適切に判断されるべきものと考えております。	無
152	下記理由より、放送・配信コンテンツへの生成AIの活用には反対します。 1.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、現在、世界各国で著作権侵害などで争っている最中である。 2.生成AIは、性的ディープフェイクや詐欺などの犯罪や人権侵害に用いられており、生成AI事業者はこ問題に誠実に向き合わず、これを解決する姿勢を見せていない。 3.上記1.2.より、生成AIを放送・配信コンテンツに利用することは、そのコンテンツへの信用を失うことになり、ひいては日本のコンテンツ産業の衰退に繋がる。 【個人12】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
153	コンテンツ産業に生成AIを使うことはコンテンツの劣化を招き、目の肥えた視聴者を引き付けることなどでできません。2025年3月に放送された「ツインズひなひま」は生成AIの活用を行ったアニメですが、同時期に公開されたオリジナルアニメと比べ話題にもされず、SNSのXではフォロー	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	一数が2,352人(2025/06/27のフォロワー数)と他のアニメと比べてもフォロワー数が圧倒的に少ないです。(ラザロ:4.2万、アポカリプスホテル:2.4万人) 視聴者はクオリティの高い作品を求めているので、制作の都合で確実に劣化するような素材を使うことは求めています。生成AIの技術に資金を使用するのではなく、今活動しているクリエイターに対して賃金という形で支援をすることが真のコンテンツ産業を広げ発展していくことに必須であると考えます。 【個人13】		
154	資料内に生成AIの利用していくとありましたが、現状の生成AIは殆ど全てが画像や写真、音楽、動画、声などの無断利用によって成り立っており、他にもCSAM(児童性虐待コンテンツ)までが含まれております。 こんなものの利用は到底容認できないものであり、現に海外では生成AIに対してディズニーやユニバーサルなどが訴訟を起こす事態にまでなっております。 生成AIの利用を考えているのであればまずは無断利用されたデータを全て破棄し、クリーンなデータのみを利用してできた生成AIが完成してからのことです。 現状の生成AIは存在自体が違法性の塊であり、どのようなことがあろうと使用するべきでは無いと思います。 まずは法によってデータの無断利用を禁止し、生成AIによって作られたものにはその旨を明記するなどをきちんと制定するべきです。 生成AIの利用を考えるのはそれからだと思います。 ディープフェイクによる被害も出ている今、国としては生成AIによる利益よりも生成AIによって苦しんでいる人達を助けることを優先して頂けるようお願い申し上げます。 【個人14】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
155	すぐに確認可能な事実を申し上げますと、Adobefireflyの学習元であるAdobestockで「鬼滅の刃」と検索すれば同作品の公式イラストと思われる画像が何者かもわからないユーザーによって登録されています。こういった無断転載などが横行しているストックサービスを学習元にしたAdobefireflyは取りまとめ資料の中にある「著作権をクリアした形の画像(映像)生成AI」ではない事が明らかです。 現実を見ていない無駄な資料でこちらに労力をかけさせるのをやめて下さい。 また、画像生成AIサービスMidjourneyがディズニーを始めとする巨大コンテンツホルダーから訴訟を受けている事。 FANZAなどの国内サービスでも生成AIによる粗製乱造作品の販売が隔離や禁止処置を受けている事など、政府の思い込みでは無く事実に基づいて物を考えて下さい。 【個人15】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

156	質の高いコンテンツを生み出すに至ってまず人材の確保が重要であるとする 現状の制作したクリエイターの方達、現場に報酬が支払われなかったり、低コストで使い潰し人材の育成が出来ていないのである。 従って現場に対価を還元する仕組みと人材の育成できるようにする事が質の高いコンテンツを作ることに繋がると思われる 又生成AIを使用したコンテンツは海賊版と同義である 生成AIはデータのクローリングにより海賊版サイトやネットにある無許諾のデータを使用しているので生成AIの導入したコンテンツは海賊版と同じ したがって質の高いコンテンツを作るにあたり生成AIは使用不可とするべきである 【個人16】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
157	生成AIの活用をしたがっているようだが、現状出回っているものは殆どが権利者の許諾を得ていない著作物・肖像・個人情報等をデータセットに使用しているため活用を急ぐべきではない。 生成AIを使用することで日本のコンテンツは他者の権利を踏み躪って作られたものだと価値を毀損してしまう。 まずはそういった許諾を得ていないデータの使用について法で規制する必要があるのではないか。 自分の著作物が勝手に利用され還元もされない、利用に対して拒否権もない現状ではクリエイターは安心して持続的に働くことは不可能であり、後進も育たない。 【個人17】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
158	問題とされている「イラストレーター等の第三者のイラスト、画像、文章を複数取り入れて学習し、イラストや文章を生成している」という生成AIの問題点についての記載が少なく、これではSNS上で横行している「元になっているイラスト、文章を勝手に学習し、それを自己の絵柄として詐称する」「AIで生成したものを自己のものだと吹聴して利益を得る」といった行為の根絶に至らないため、まずは「生成AIを使用している場合の明記」「生成AIと非使用者の区別、棲み分けの努力義務」の法整備を進めていかないとはいけない。 また、AIを規制するだけでなく、学習元の明示も義務化するとイラスト及び漫画の技術向上に貢献できると思われる。 【個人18】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
159	天下り骨抜き中抜きの形だけにならないようにしてほしい、自国コンテンツが違法配信サイトや海賊版サイトに使われ生成AIなどに無断使用されている現状もある。日本のドラママンガ・アニメなどコンテンツをきちんと守るようにしてほしい。 現在主流になっている生成AIは学習素材に無断で使用された著作物や不法行為の画像が含まれているので使わないようにしてほしい デジタル化に際してコンテンツが外国に奪われないようにしてほしい、国の重要な財産として中	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	国や韓国などの企業に委託せず日本人の日本企業で進めていくべき 【個人19】		
160	生成AIという「先進的なデジタル設備の利用促進、人材育成」が「製作環境の改善、クリエイターの製作意欲の向上」を妨げています。 国の生成AIに対する無規制な方針が、知的財産を海外へ流出させ、クリエイター及びコンテンツを直接殺している現状に目を向けてください。 現状の生成AIは他者の知的財産等を無断利用することによって成り立っています。(先日、ディズニーやユニバーサル等が「典型的な著作権の『ただ乗り』であり、盗作の『底なし沼』だ」と生成AI企業を訴えたのは記憶に新しいことかと存じます。) 現状の生成AIの搾取構造を理解していれば、権利的にも倫理的にも、正常な人権意識を持った人間や企業なら使用できるものではありません。 「海外への流通促進」とありますが、各国の一般市民や業界が生成AI企業からの搾取と戦っている真っ最中であり、日本以上に生成AIの実情が認知され生成AIが利用されたコンテンツは忌避されています(各国各業界の生成AI企業への訴訟、SAG-AFTRA(映画俳優組合-アメリカ・テレビ・ラジオ芸術家連盟)のストライキ、イギリスでの著名アーティストら1万人超の署名活動、日本企業でいえば集英社や東映などの生成AI利用への海外クリエイター及びファンからの反発など例を挙げれば枚挙に暇がありません)。 生成AI企業に著作物の無断利用を許していたせいでスタジオジブリなど日本の絵柄が警戒される、忌避される段階に突入し始めています(スタジオジブリ風の生成物が流行った発端は、作品への好意からではなく海外で生成AI企業批判に宮崎駿監督の発言が引用され支持された意趣返しであり、それを止められなかったのは日本が生成AIに対して何ら法規制をしていないせいです)。世界中で『AI Slop=日本の絵柄』と刷り込まれるのは、これ以上ないマイナスプロモーションです。 現状の生成AIは先人が築き上げてきた日本のブランド、コンテンツへの信頼を毀損し続けていることを知ってください。 他にも生成AIの問題は多岐に渡り、自殺者も出ているディープフェイクポルノやチャットボット依存の被害、貧困層への搾取であるゴーストワーカー、偽・誤情報の拡散、恣意的な思想誘導、水や電力を大量消費する環境問題など安易な導入は企業コンプライアンスが問われることにもなります。 「AIを活用した脚本生成、自動字幕付与」 クオリティに関しても生成AIの導入は不要、むしろマイナスです。視聴者に良いものを届けるという意識はなく、贋作でも詐欺商材でも一時儲ければ何でも良いという発想なのでしょうか。人間が作るからこそ意味が生まれるものに生成AIを挟むというのが工程的にもクオリティ的にも無駄以外の何物でもありません。最初から脚本家、翻訳家に正当な仕事を依頼し適正な報酬	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	を支払ってください。クリエイティブ部分に対するコストカット思想はコンテンツ事業ひいては市場や文化に対する自殺行為です。 生成AIに限らずDXのためのDX導入はやめてください。現場の声、クリエイター本人の声を聞いてください。 【個人20】		
161	コンテンツ産業の海外展開や、国内での発展の必要性は大いに感じている。しかし、製作環境改善や作業効率向上の為にAI 技術を使う事には反対である。 現状のAI技術は、機械学習の権利元や声の持ち主、肖像権者を蔑ろにする構造にある。 AI技術を導入する前に、「自身の著作物や顔写真、声が知らない間に機械学習に使われ、それが製品として世に出ている」や、「自身の事業や社会活動が脅かされる」とならないような法整備と体制作りを強く求める。 【個人21】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
162	VTUBERや映像動画などを個人作成、もしくはユーチューバーなどの配信コンテンツ、イラスト制作などの配信動画、旅行動画、コント、落語、音楽演奏、グルメ、教育などの動画などの個人事業者、企業などが居ることなども助成、や補助、業界規模、デジタル化支援などでも考慮してほしい。 【個人25】	御意見については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
163	・ 知的財産推進計画2025(6月3日閣議決定)では、「諸外国における税制も含めたビジネス環境の現状等について把握し、映像産業等コンテンツ分野の効果的な支援策の在り方について検討する」とされました。海外の映像制作事業者との公平な競争環境の整備(イコールフィッティング)は国の重要な役割であり、総務省としてもコンテンツ投資促進税制などのあり方を主体的に検討することとし、その旨を本取りまとめに明記するよう要望します。 ・ 放送事業者による資金調達を後押しするため、従来の手法にとらわれない支援(政府系金融機関等の低利融資やコンテンツの完成保証制度)などを検討することが必要と考えます。 ・ 放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進に関する補助事業は手続きを簡素化するとともにメニューを一覧表に取りまとめ、これから取り組むローカル局の担当者にも分かりやすいよう、ウェブサイトなどで発信することを希望します。 【一般社団法人日本民間放送連盟】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
164	コンテンツ産業に生成AIを使うべきではありません。現状の生成AIは無断学習により成り立っており著作権及びプライバシー、肖像権、人権を侵害しております。ディズニーもAI企業に対して「盗作の底なし沼」と表現しているように、生成AIの使用は盗作でしかなく既存のコンテンツが萎縮、廃業に追い込まれるような代物です。無断学習を含む強い法規制をしなければせっかく大きくなったコンテンツ産業は小さくなり最悪の場合無くなります。法規制をしなければ危険な状態	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	である現状に、権利侵害の塊であるAIを使うなど言語道断です。絶対にしてはいけません。そしてコンテンツ産業がこれからも伸びていくためにはAIに対する強い法規制が急務です。 【個人26】		
165	現在、主流となっている生成AIは「違法の可能性があるソフトウェア」です。 官公庁等を始めとして、「違法の可能性があるソフトウェア」を使用すべきではありません。 先日、米での生成AI企業に対する著作権侵害訴訟で、カリフォルニア州連邦地裁で2件の判決があり、それぞれ、以下のような判決が下されました。 ・多くの場合、許諾なしで生成AI学習で著作物を使用する行為は、著作物の市場を害するためフェアユースではなく違法となる。 ・生成AI学習の目的で著作物の海賊版データを保存して利用する行為は、著作物の市場を害するためフェアユースではなく違法となる。 したがって、「現在、主流となっている生成AIは違法なソフトウェアである可能性がある」ことが明確になりました。 官公庁等を始めとして、「違法の可能性があるソフトウェア」を使用すべきではありません。 また、日本の著作権法においても、著作権法第30条の4の但し書きの「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の適用においては、 「著作物の利用市場と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的市場を阻害するかという観点から判断される」とされています。 上記の規定は、米での生成AI企業に対する著作権侵害訴訟でも争点となった、フェアユースの第4条件（著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響）と同様の「著作物の潜在的市場での損害」に対応するものと考えられますので、 前述の米カリフォルニア州連邦地裁の2件の判決と同様に、日本においても、 ・許諾なしで生成AI学習で著作物を使用する行為は、著作物の市場を害するため違法となる。 ・生成AI学習の目的で著作物の海賊版データを保存して利用する行為は違法となる。 とする判決が下される可能性があるでしょう。 したがって、政府においては、生成AI推進に偏った政策を推し進めるのではなく、	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	人間の創作者が心置きなく活躍できる環境の整備と「創作活動のインセンティブ」を確保することで、 JASRAC等も指摘するところの「創造のサイクル」を維持し続け、「人間の創作文化を守る」ことが求められます。 【個人27】		
166	文中に「AIの活用」という文言が何度も見られるが、もしこれが生成AIのことを指しているのであれば、活用の前に「完全にクリーンなデータセットによってのみ学習された生成AI」を創ることが必要不可欠であると思う。 現状提供されている生成AIサービスは(MituaLikes等のごく一部を除き)ほとんどが権利関係をクリアしていないため、現段階では使うべきではない。そもそもそのせいで提供元が複数の訴訟を抱えているような状態であることから、いつサービスそのものが停止されてもおかしくはなく、むしろそんなものに依存しない環境を整備するべきではないかと思う。 ※付録内に「Adobe Firefly」がさもクリーンモデルかのように記載されているが、同システムの学習基盤となっているAdobeStock内は権利をクリアしていない著作権画像(中には日本企業が権利を有するものも含まれる)が氾濫しているほか、すでにAI生成物が全体の47%を占めているという報告もあり、決してクリーンとは言えない。そもそも政府は法案を作る前にそういった調査をするべきではないだろうか。 さらに個人で創作活動をしている人間として個人的に言わせてもらえば、生成AIを創作に活用することは絶対にありえない。私にとっては自分の手で作るから価値があるのであり、「他人の創作物をベースとして合成出力された結果」は不純なノイズでしかないからだ。 各所のアンケート等でも似たような意見は見られるので、近い考えのクリエイターは少ないと思う。 コスパ・タイパを重視するあまり「面倒な作業をAIに代行させる」のは一時的な効果でしかない。その「面倒な作業」を経験していない新人はその分成長ができないからだ。 一見すると無駄や無意味に思える煩雑な「作業」こそ、創作者のクリエイティビティを育てる畑の大切な肥しである。創作に携わらない人間には理解できないのかもしれないが。 なぜイラストレーターがたった一枚の絵に何十時間も掛けているのか、ちゃんと考えてほしい。その工程には何ひとつ無駄なことなどない。それが理解できないまま「クリエイティブ産業の振興」などと宣われても、ズレた政策しか打ち出せないであろう。 付録内に「翻訳が遅れると海賊版が先に出版される」旨の意見があったが、それはまず海賊版を徹底的に取り締めるのが先ではないだろうか。 【個人28】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

167	取り敢えず、テレビ放送に当たって生成AIを使うのはやめましょう。生成AIは無断使用で成り立っているのみならず、莫大な電力を消費する為に電力不足及び環境破壊をも招き、今取り入れるのは非常にマズいです。生成AIの情報をしっかり追うと共に、権利問題をクリアした生成AIの登場及び核融合技術の完成まで待つのが賢明と思います。 【個人29】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
168	はじめに、クリエイターが安心してコンテンツ制作に励める環境を整備したいのなら、生成AIによる権利問題を放置したまま利活用しないでください。 例えば、『ChatGPT によるジブリ風出力』といった『ブランドイメージが確立した絵柄を生成AIで濫用する』行為がネット上で蔓延しているのが現状なわけですが、その結果発生するブランドイメージの棄損は中長期的にコンテンツ産業を低迷させるだけですし、強いては日本文化全体のイメージを低下させ、市場的にも文化的にも大きな損失をもたらすことが懸念されます。 現在もジブリ風出力がプロバガンダに使われていることを考えると、スタジオジブリの絵柄に対する忌避感のみならず、ゆくゆくはそれを放置する日本政府や日本のコンテンツ産業の在り方も疑問されるでしょう。 日本政府は生成AIの濫用による既存のブランドイメージの棄損と損害問題への対策を早急にとるべきです。 『権利処理・流通』にて『「フタかぶせ」含め権利処理の課題の把握・整理／効率的な権利処理に向けた一元的なシステムの整備』とありますが、海賊版対策をするのは良いのですが、権利を守るというよりも流通を効率化する、というふうに話が振り切れているようにお見受けします。 そもそも『コンテンツの権利』問題で『生成AIによる権利侵害問題』をいっさい取り上げない点に目を疑います。日本のコンテンツ産業を守りたいのなら、避けて通れない問題のはずです。それを放置したまま『生成AIによる脚本制作』等の利活用を推進するなどもってのほかです。 海外では無断機械学習の是非について、今も法定で争われています。生成AIの学習には、総務省も問題視している海賊版が多く利用されています。 少なくとも海外における複数の訴訟に決着がつくまでは、生成AIの利活用には慎重になるべきです。 【個人30】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

169	付録14にもあるように、生成AIは声優の声の無断利用の問題があります。というよりも、基盤データが全て無断利用で成り立つ窃盗ツールです。世界中の著作物を無許可で取り込み、出力物はそれを切り貼りしているだけです。 著作権問題もそうですし、基盤データの中には児童ポルノ等も含まれます。また、出力した物による詐欺、ディープフェイク等の犯罪も増加しています。 以上のような問題を無視してひたすら利活用の道のみを模索するのは非常に倫理に欠ける行いですし、危険なことでもあると考えます。 「AIを活用することによって、質の向上・コストの低減等が可能になる。AIを業界に標準装備していくことが不可欠」とありますが、目先のコストカットだけを急ぎすぎではないでしょうか。 情報社会であり、生活のスピードだけが速くなってしまっていますが、それに人間側が振り回されてはいけないと思います。 コストカットするにしても、それは「人間をタダ働きさせていい」ということにはなりません。生成AIで他者の著作物を食らい、出力したものでお金を得れば、確かにその場においてはコストカットかもしれません。 しかし、それはただの搾取です。クリエイターから奪っているのですから、コストがカットできるのは当然です。畑から盗んだ野菜を売っているのと変わりはありません。 まずは学習基盤データを破棄し、生成AIの規制と法整備、厳罰化を行ってください。 どうしても生成AIを使用するのであれば、生成AIラベリングは必須です。素晴らしい新技術と言いながら使用をひた隠しにする個人・企業が多いことも矛盾を感じます。 生成AIを規制し、日本が世界のロールモデルになれるよう、今一度この問題について真剣に考えて頂きたいです。 【個人31】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
170	信頼できる、価値あるコンテンツを作るのであればAI、いわゆる生成AIでアウトプットされた映像などは使うべきではないと思います。 機械学習における権利侵害問題は未だ議論の余地を残しています。人間と機械の学習が同列かという問いに対して、利害を抜いてそうだと断言するなどとてもできないと思います。人間が機械に学習を命じたとして、その機械を取り上げられたら人間には何も残らないですし、学習結果がデータとして不特定多数に保存共有されるといったことは人間では起こり得ないはずで、そうした納得性がないにも関わらず量産化、効率化というコスト面での利益を理由に強引に推	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	し進めている現状では、そうした技術は道徳的倫理的に問題があると言わざるを得ません。 また、生成AIでアウトプットされたものの信頼性は誰も担保できません。AI自身は出力結果の真偽を判断する力もなく、責任も持たないのです。しかも厄介なことは、人が見て「限りなく本物っぽい」と判断してしまいそうなものを出力してきます。ディープフェイクなどを人間が見破るのは技術が発達するにつれより困難になり、人間はいずれ機械の嘘に気づけなくなります。 そうしたリスクがあるにも関わらずなまじ量産できるためにAIに頼っていくと、より多くのコンテンツを作る粗製濫造の流れになっていくと思います。そうすると、コンテンツ自体の生産速度が上がる代わりにその信頼性や価値はコンテンツ全体で低下していき、結果として衰退していく懸念があります。 それはコンテンツ戦略的にもそれは絶対に避けるべき事態でしょうし、まして映像といったものは後世では歴史を映した記録になるものでもあります。 そういう面でもコンテンツの信頼と責任は置き去りにすることなく、効率化などよりも最優先で守っていくべきだと思います。 【個人32】		
171	無から有を生み出すコンテンツ産業において、既存のコンテンツの切り貼りである生成AIは必要ありません。 ただし、アニメーターなどのクリエイターの業務効率向上に寄与する機械学習ツール(特定の場所を特定の色で塗る)はその限りではありません。 【個人33】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
172	コンテンツ産業にAIを混ぜないでください。人権侵害ツールは使いたくありません。まずAIによる搾取を止めさせるよう規制するのが先です。クローラー使用禁止、絵も文もプログラムも音楽他も作者の許可の無い学習を禁じ、既に学習されている物は削除させ、学習させた者とそのデータを使用した者への厳し過ぎるくらいの罰則(軽々に他者への権利侵害や嫌がらせをさせない為)を作ってください。クリーンデータだけで運用され悪用に対する法規制をしてから初めて運用を考えるのが妥当でしょう。既に多くが使っているからいいだろうは話になりません。 【個人35】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
173	日本のコンテンツ産業の発展において、現状のままの生成AIを用いることに反対する。 業界を盛り上げ発展させていきたいならば、技術の活用を考える前に生成AIを規制する法の整備が急務であると思う。その技術は、従来のクリエイターたちを搾取する構造によって成り立っているからだ。 諸外国で生成AIの企業が業界の大手制作会社から訴訟を起こされているなかで、日本だけが全く規制もされず、AIを用いることで「コンテンツ価値の向上」などと言っている。ただただ無断学習されたクリエイターたちが泣き寝入りするような現状が嘆かわしい。 【個人37】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

174	現状の生成AI活用をしようとしなくてほしいです。 ChatGPT等、海外で訴訟されているような物を使ってはまずいのではないのでしょうか？ 最近、何の生成AIかは分かりませんが、皇族の方にも被害がありました。 他の国のトップ層でそれが起きる可能性は否定できませんし、そもそも生成AIを活用するという発想にしないで頂きたいです。 生成AIで起こる事が増える度に、それを使っていた事が後に足枷になります。 規制に出遅れたら外交問題に影響しませんか？ 日本は戦争においては他の国の信頼を失ったら対処のしようがない。 生成AIには思考能力はありませんし、生成AIによる依存・精神病が増えている状態です。 生成AIが当たり前の状況で、新しいコンテンツを生み出せる人材は減るばかりなのではないかと。 あくまで既存の仕事をサポートする生成AIとは別の技術なら分かりますが、既存の物の合成しかできない技術を使っても現状は変わらないと思います。 電力も沢山必要ですし。 子供を育てる世帯の年収に合わせて減税とか、単純作業など、負担を減らすロボット支援とかの方が良いかと思われます。 【個人41】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
175	ひとまず資料には目を通し、4KやVFX、AI(こと生成AIのことか?)をコンテンツ作成に活用していきたい、という強い姿勢を感じた。これら技術の試行自体は悪い話ではないのであろうが、いくつか懸念点が残る。 21頁『製作環境のDXの推進』項について、下記の記述が見られる。 『諸外国では、AIやクラウドといった新たな技術を導入し、製作工程のDXを実現することによって、コンテンツ価値の向上、製作の効率化を促進している状況であり、新たなクリエイティビティの発揮や製作コストの低減など、産業競争力の強化に寄与している。』 付録を見る限り、確かにそのような事例もあるのだろう。だが製作者、ならびに消費者の心情としては必ずしもそれを歓迎してはいないようにも思われる。最も解り易いのは下記リンクの記事であろう。 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20250612/k10014833121000.html	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	米国ウォルト・ディズニー社などがAI生成の大手、ミッドジャーニーを著作権侵害で訴えた話だ。ここでは「盗作の底なし沼」といった非常に強い言葉を用いて、ミッドジャーニーを非難している。後述の付録を見る限り、AI生成技術が抱える著作権問題についての知識、理解はある程度持ち合わせているようだが、ではなぜこのような技術を現場で活用しようと決断したのかが疑問点として残る。 問題はこれだけではない。付録『コンテンツ製作に関するDX事例』項において、著作権問題をクリアしたAI生成技術として『Adobi Firefly』が挙げられている。これは従来のAI生成と同じく無数の画像データを学習元としているが、そのデータを『Adobi Stock』つまり自社コンテンツのみから利用しているため著作権に関する問題をクリアしている、という寸法だと自分は認識している。では、その『Adobi Stock』の中身はどうか。試しに「鬼滅」と入力、検索してみよう。『鬼滅の刃』タイトルやゲームパッケージの画像などがヒットした。「マリオ」も調べてみよう。見慣れた赤い帽子の配管工が現れた。中にはテーマパークの展示とおぼしき写真や、フィギュアの類まで入っている。当然、これらのコンテンツが公式から提供されたものである確証はどこにもない。どこかの誰かが画像を撮影、あるいはダウンロードしてAdobi Stockにアップロードした可能性も高いだろう。では、これらのIPを使用したAI生成は「著作権問題をクリアした」と言い切れるだろうか？ それどころか、Adobi Stockを経由することで商標をフリー素材化し、いわば「著作権ロンダリング」とでも言うべき事態に陥っているのではないか？ 無学ながら私はそう考える。 「著作権問題をクリアした」と謳うAI生成技術には、このようなケースも決して少なくない。Xが提供するGrokのように、後出しで規約を変更し「このサービスを使用するのならばAI学習を認めろ」とユーザーに強要することでクリーンなデータセットを獲得する事例もある。かつてのAdobi製品もそうであった。ユーザーの反発を受けて今の形に変更したとのことだが、上記の例を見るに結局のところ解決になっているとは言い難いのが現状だろう。 そもそも、諸外国ではAI生成は「規制、制限」の見方が一般的である。無規制で使用したいなどと国がかりで言うのは日本くらいなものだ。そうでなければEUのAI actも、米国のエルヴィス法も、権利者に配慮したAI生成技術の証であるFairly Trained認定も、その他AI生成技術に関する取り決めも何一つだって必要ない。消費者側としてもAI生成されたコンテンツを「AI slop」つまり粗製乱造された汚物として蛇蝎の如く嫌う者も少なくない。それどころか、そのAI slopで顕著に見られる作風、つまりその学習元にされたデータ自体を嫌悪するようにもなる。例としてOpenAIが先日発表したジブリ風AIフィルターの影響で、ジブリ風の絵柄=プロパガンダの条件付けが既になされている。日本のコンテンツ産業について、これは由々しき事態ではないか？ これは目覚ましい新技術への恐れでも、仕事を奪われたくないが故のラッダイトでもない。「勝手に自分のものを使われたくない」「盗作、剽窃が最も賢いなんておかしい」という、既に人権運動の域に発展している。そのことを熟考した上で、願わくばAI、テック方面の技術者やユーザーばかりではなく、肝心のコンテンツを生み出す側からのヒアリングも充分に行った上で、再度プランを発表していただきたい。 【個人43】		
--	--	--	--

176	先日、新作仮面ライダーのティーザー映像で、生成AIを使っているのではないかと話題になり、生成AIの使用に対して否定的な意見も散見される。 5Iにおいて製作環境のDXの推進として生成AIの活用があげられているが、著作物を無断で学習データにする無断学習生成AIには、海外の視聴者にも強い忌避感があり、日本のコンテンツを海外展開する上で、ブランドを毀損することにつながるのではないかと。 【個人44】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
177	生成AIの活用について、生成AI開発企業に対して海外では、ディズニー等の有名なコンテンツ企業が訴訟を開始しています。 そもそも生成AI登場時点から生成AI企業による、コンテンツ企業へのデータ使用について無断で使用している疑惑が指摘されていました。また、それがどの程度まで無断に使用されているか、明らかにされていないにも関わらず、現場に押し付けてまで使用を指示する動きが企業にあるため、批判や嫌悪の反応、反発が国内外問わずあります。 戦略検討チームとしてはこのような反応についてどのように考えているのか、また、どうクリアしていくつもりなのか、より具体的に説明していただきたいです。 また、最近の事例として、東映のプリキュアや仮面ライダー、岸辺露伴の劇場版2作目、D4DJなどで音楽やイラストの生成使用が判明した際に、強い反発が各SNSサイトで起こり、謝罪や消去などの対応を迫られました。コンテンツ産業は日本の内需縮小ならみても、最早海外からの需要を無視出来ません。こういった側面から見て、安易な生成AI使用にはリスクが常につきまといえます。 こういった側面にももう少し目を向けていただきたいと思います。 【個人50】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
178	生成AIによる多岐に渡る悪用事例が確認されているので、使用する事はイメージを大きく損ねる事に繋がると考えられます。 また、SNSにおいても多くのクリエイターが生成AIに対する嫌悪感、不信感を抱いております。 ○生成AIによる悪用事例 ・イラストの無断使用による画像生成 https://w.atwiki.jp/ai-illustration/pages/19.html ・生成AIで児童ポルノ画像の作成 https://news.yahoo.co.jp/articles/77f223e0c4db1b5bca8a5eb2183231f1ba0815df	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	・生成AIによる皇族に対する不敬行為 https://news.yahoo.co.jp/articles/92ec9e1102dd8f5075c20fca343a379cdc8bdc5a ・生成AIによる岸田元首相の偽動画 https://www.sankei.com/article/20231114-LLOVR22LSNOVNFVWGOIRN5JIBU/ また、生成AIによる電力問題も確認されているため、 使用する事はSDGSにも反する事だと思われます。 ○生成AIの流行によるデータセンターの消費電力量の増加 https://business.ntt-east.co.jp/bizdrive/column/post_217.html 【個人51】		
179	生成AIの著作権侵害リスクを周知していくべきである。例えば画像生成AIのmidjourneyはディズニーやマーベルが連盟で訴訟中であるし、novelAIは無断転載サイトから学習しているし、stable diffusionは数十億の画像を許可を得ずに使用したことを公聴会で認めているし、chatGPTもジブリ風画像でわかるように、著作物を無断で学習している。音楽生成AIもレコード3社がSuno・Udioを提訴している。 生成AI訴訟は海外での炎上に繋がるし、コストカットの一環として安易に使うべきではない。やむをえず使うにしても、中国やスペインのようにAI生成物にはそれとわかる表記を義務付けるなどルールが必要だ。 【個人52】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
180	「例えば AI を活用した脚本生成、」とあるが現在の生成AIはクリエイターおよび一般の商業、無収益とわずの知的財産を窃盗したことを大元の作成企業が認めています。他国での創作への使用反発もある中、利用すべきではありません。 【個人53】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
181	お金をかけて高品質な作品を作っている世界の方が上手くいってるのに、日本は粗悪品どころか盗品の焼き直しをする生成AIを導入しようって一体何を見てきたのかと思います。これまで日本は作家や職人たちに払うお金を散々ケチって、でも彼らは冷遇されても素晴らしい作品を作り続けてきたから世界からの評価は高かったのです。 少し前までは日本ブランドと言って良いほど高い評価を得ていました。 ですが、著作権と肖像権の侵害を前提とする生成AIを規制しなかった結果、今やその高い評価を得ていた日本の著名な漫画家の作風、作品が散々使い倒されて一気に陳腐化してその評価を損なっていると思います。 これを産業として導入するなんてとんでもありません。 ただでさえ競争の激しい業界の中で、わざわざ自分や誰かの著作物を盗んで成り立ってるもの	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	で作られた作品を手取るか？そういうことをやる連中の作品をその後手に取るか？ということを考えて下さい。 確実に他国の作品しか観られないようになっていきますよ。 【個人54】		
182	最近Xにて生成AIの仕組みが公開されていたのをご存じでしょうか https://x.com/Ransu_33/status/1939193269021495470 生成AIによるコンテンツ制作は既存のコンテンツの複製にすぎません 一方的に搾取されている者を国として大々的に取り上げるのはどうかと思います 【個人55】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
183	資料を拝読しました。私の意見としては、コンテンツ産業にAIを使うべきではないと思います。 P17で諸外国はAI等を活用したコンテンツ制作に意欲的であり、とありますが生成AIに関してはコンテンツに使用したとわかるとSNS等でかなり炎上します。海外は日本よりもその勢いが強く、それを使用したコンテンツから人が離れ衰退していくことも多いです。逆に、生成AI不使用を強みにするコンテンツはクリエイターだけではなくコンテンツを楽しむ側も安心することができ、支持される傾向にあります。 大きな支持に繋がらなくても、生成AIを使用することにより、失わずに済んだはずの視聴者を失う結果になる可能性が高いです。 また、生成AIは著作権侵害などで多くの問題を抱えています。例えばディズニーやユニバーサルが著作権侵害でミッドジャーニーに対して訴訟を起こした件は世界的な話題にもなりました。著作権侵害だけでなくディープフェイクなどでも問題になり、諸外国は既に規制の方向に進めていますが、日本はいまだに野放しの状態です。 そのような中でAIなどを取り入れたコンテンツを出したところで国内外問わず非難され、才能のあるクリエイターはクリエイターを尊重する国へ出ていくと思います。 そして付録-14に「現状のコンテンツ製作の時間配分はクリエイティブ1割、作業9割だが、これをAIがクリエイティブ9割、作業1割にしてくれるといった話も再三聞く。」というご意見がありましたが、AIは学習したもの（既にあるもの）の中から確率と平均で結果を出力するだけであり、新しいものは出てきません。果たしてこれがクリエイティブなののでしょうか。私はそうは思いません。 コンテンツ産業を支えるクリエイターの創意工夫のためにAI（特に生成AI）は必要ではありません。取り入れたいのであれば法整備をして諸問題を解決してからにしてください。 私がコンテンツに求めるものはクリエイティブであり、イミテーションではありません。 【個人56】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
184	海外ではディズニー社などが生成AIを扱う会社に対して権利侵害で訴訟を起こしている。また日本の個人のクリエイターも被害に遭っているものの、法整備が間に合っていないがために泣	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えま	無

	き寝入りというケースもある。 権利関係がシビアな創作において、こういった問題をクリアしない限り市場に安心して出せるとは到底思えない。 また上記は学習段階の問題だが、ディープフェイクなどの出力段階でも問題があると考ええる。元首相が言ってもいないことを言ったように見せかける映像、ポルノ画像などのディープフェイクが、誰でも、簡単に、すぐに、大量に作れてしまう。既存の法で規制しようとしても間に合わないと考えられる。 日本のみならず、海外の生成AIによる権利問題も確認し、また出力した物に対しても責任を取るなど、十分な法整備をしなければならないと思う。 【個人58】	す。	
185	課題先進国とされる我が国におけるソリューションは、近い将来、諸外国においても導入が進むと見込まれることから、経済安全保障の観点も含め、海外展開を視野に入れたものについて必要な支援をより強力に行うことが重要である。 加えて、特に地域企業による生成AIを含むAIを活用した地域課題解決について、支援していくことが重要である。新たなデジタルインフラが導入された環境があることで、新たな地域課題解決ソリューションの実証や、地域での実装・事業化が容易になるものも想定されることから、新たなデジタルインフラの整備と地域課題解決ソリューションの創出・実装を両輪として一体的に支援していくことが重要である。引用。 海外展開を考えているなら、まず諸外国と同様に規制案の成立させるのが急務ではないでしょうか。 海外同様の規制案では萎縮すると言うのは些か疑問を感じざる負えない話であり、健全な発展、海外展開を考えるのであれば尚の事、必要不可欠な事項であると考えます。 特に現状の生成AIは使うだけで、ブランドや使った個人の評価等に大きな損失をもたらすだけであり、地方自治体への活用等は推奨するべきではない物です。 AIを持ち入らずとも実地的なアンケートやSNS上でのアンケートを取る、地方の課題点の収集を効率的に行う場の成立をさせれば良い話です。 そして、大量の電力、水資源の消費が問題視されている物を用いるのは環境問題への取り組みに対して矛盾するものであります。 【個人60】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

186	放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進に関する補助事業は手続きを簡素化するとともにメニューを一覧表に取りまとめ、これから取り組む放送事業者の担当者にも分かりやすいよう、ウェブサイトなどで発信することを希望します。 【朝日放送テレビ株式会社】	御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。	無
187	今産業として成り立っているのはクリエイターが必要な経費すらカットされた「低コスト」でものすごい高品質な作品を作ってくれているからで、これが全世界から奪った著作物で合成したものになれば誰も見向きしなくなります。単純に騙されてしまった人か、「なんでもいい、自分さえよければいい」という者しか買うことはなくなるでしょう。やがて「日本のアニメ？映画？ああ生成AIでポン出したゴミね。いやー、昔の日本の作品はそりやすかったけど、今はもう日本製というだけで食指が進まんね。他人の著作物そのままぶち込んで著作権侵害してる分偽ブランド品よりもタチが悪い。まともなヤツは『made in Japan』と聞いただけでもう観ないよ。だって他国にもっと素晴らしい作品が溢れてるからわざわざ選ぶ理由がないんだよね」などと言われるようになることでしょう。 絶対に生成AIを産業に組み込んではいけません。 信頼を失えばもう立て直すことはできないでしょう。 【個人63】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
188	コンテンツ制作に生成AI使用することに反対です。実用可能な生成AIを作るには大量のデータが必要であり、それらを許可なく使っていることから権利侵害の可能性があります。chatGPT等の有名な生成AIも例外ではなく、最近ではディズニー社やユニバーサル社が画像生成AI企業を提訴しています。世界中のクリエイターが生成AIによる権利侵害を危惧している中で、対策も無くその使用を促したら、日本のコンテンツ産業の信用を失わせることになるかもしれない。 【個人64】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
189	情報を取り扱う部署でありながら、AIも生成AIも同様のものであるかのように資料に記載されている時点で不安を覚えます。 「生成物」、例えば、脚本を生成する等に生成AIを使用することはかなり問題があります。人材の育成は大事だし、仕上がったものに対してきちんと対価が支払われることは強く希望しますが、生成AIを計画の中に据えることは反対です。 生成AIの無造作な使用は、今現在、法で規制されているわけではありません。しかし、現行の生成AIは規制されていないからこそ、諸々問題となっています。諸外国の動きを見た時、生成AIの使用に関し(或いはDX云々に関して)日本が遅れを取っているというような話も聞きますが、規制なく暴走するものに発展はありません。人権が侵害されています。この状態を続けしないで下さい。 生成AI使用するのであれば、最低限、必要な抑止力、処罰を含む法整備がなされて後にして下さい。法整備がなされないのであれば使用すべきではないし、使用するのなら生成AIではなくAI	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	にして下さい。 きちんと物を作っているクリエイターが割を食うのでは本末転倒です。 一部企業がしているように、広告にかかる費用を生成AIに使用するのではなく、クリエイターに回してください。 クリエイターが生活できなければ文化が衰退するだけ、必要な技術が流出するだけです。 計画に生成AIを盛り込まないで下さい。 既に搾取の構造は出来上がっています。それを強化しないで下さい。 【個人66】		
190	日本が誇るコンテンツ産業と謳ってはおりますが、そのコンテンツ産業を揺るがしかねないものが今世界中にばらまかれている生成AIです。そしてその生成AIを規制せずに野放しにした結果、今世間では性的なディープフェイク被害が蔓延しています。また生成AIはそのデータセットに透明性が担保されておらず、他人の著作物を勝手に収集したものだけで成り立っています。それを国ぐるみで使うという事がどれほど他国の反感を買うのかを一度、推進する前に考えていただきたいのです。他人の著作物というのは海外で研鑽を積まれたクリエイターの作品群も当然のように含まれています。日本のコンテンツ産業がもし生成AIによって成り立っているという図式が確立されれば、日本のコンテンツは世界中の知財を盗んで二次利用したもので成り立っているという図式が成立し、日本のコンテンツ産業そのものの信頼と価値を大きく損なう可能性が濃厚なのではないでしょうか。今こそ世界と手を取り合って、この無責任にばらまかれてしまった生成AIの規制に踏み切るべきなのではないでしょうか。むしろ日本が誇れる産業に自動車、コンテンツ以外に何があるのでしょうか。そういった人の手で作られ築き上げられてきた知財の価値を、生成AIは落としてしまう可能性が非常に高く、そして現場で採用できる程のクリエイティブな能力を本当に持ち合わせているのかどうかを多数の現場を実際に回って確認してみてください。多くの現場が生成AIが即戦力足りえるかと言われればNOを返す筈です。どれだけのAI企業との癒着があるのかは存じ上げませんが、国民の生活、日本のコンテンツ産業の質と信頼を陥れてまで、本当に生成AIは使う程の価値があり得るのでしょうか。今一度、真剣に考察してみたいと思います。 【個人68】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
191	生成AIの活用に関しては慎重になるべきだと考えます。 データセットの学習に無断転載データが使われ、「違法」であると裁判で判断される例もありますし、またディープフェイクが悪用する事例が増え、一般社会での忌避感は大々くなっているのが現実です。 現に生成AIを活用したと発表した作品は多くが、生成AIの仕様そのものが批判されているのが実情です（ジェームズキャメロン監督の映画など一部作品では「生成AIを使っていない」とブランド維持のためわざわざアナウンスしているものもあります）	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	現状、生成AIを無批判に活用すると、むしろ日本産のコンテンツの国際的価値が失われ、競争力の低下につながる可能性が高いです。 今一度市場の動向をしっかりと調査するようお願いいたします。 【個人69】		
192	生成AIの利用はただの経費の踏み倒しでしかなく使用者に対しての反感を生んでしまいます。それに既に海外では生成AIを使った場合多くの人間から批判の声がある方が多い上にEUでは規制法が執行され余計な手間を生む要因でしか無く【生成AIを活かす】など夢でしかありません。 【個人70】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
193	「AIを活用した脚本生成、自動字幕付与」とありますが、現在出回っている生成AIは多くの問題を抱えたままの海外製のもので、日本の強みになるコンテンツ産業発展を海外製ツールに頼るのはどうなのでしょう、海外に無駄なお金を流しているように思えます。 権利侵害やデータセット内に本物の児童ポルノが含まれている等の問題をいまだ何も解決できていない生成AIを、自国のコンテンツ産業で活用するのでしょうか。他のパブリックコメントでも何度かお伝えしていますが、権利侵害等の問題を解決してから「活用するかどうか」を検討してください。 【個人71】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
194	「AIを活用した脚本生成、自動字幕付与」とありますが、現在出回っている生成AIは多くの問題を抱えたままの海外製のもので、日本の強みになるコンテンツ産業発展を海外製ツールに頼るのはどうなのでしょう、海外に無駄なお金を流しているように思えます。 権利侵害やデータセット内に本物の児童ポルノが含まれている等の問題をいまだ何も解決できていない生成AIを、自国のコンテンツ産業で活用するのでしょうか。他のパブリックコメントでも何度かお伝えしていますが、権利侵害等の問題を解決してから「活用するかどうか」を検討してください。 【個人72】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
195	国内外のクリエイターの著作物を、無断で二次利用している現状の生成AIを使って商売するのはやめてください。 コンテンツ産業で稼げているのに、盗品で汚染して信用を落とす方向に引き摺り込まないで頂きたい。 政府が推進すべきは「著作物等の無断使用は原則として違法である」という原則を広く周知した上で、著作権者と事業者との間での公正な取引を推進する政策です。	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

取りまとめ(案)PDF P17(2)製作 にて、生成AIが海外で好まれコンテンツへ多用されていると思い込んでいる記述があったので、海外の反応等を以下に貼ります。 ・「仮面ライダー」新作のPVで生成AI使用の疑義 https://x.com/gochizos/status/1941667784833790392?s=46&t=2EIWhNPnvtxcfxwFbEDdGw ・実写映画「ジョジョの奇妙な冒険」の音楽にSUNO使用の件について https://x.com/jojo_wiki/status/1926535612544192645?s=46&t=2EIWhNPnvtxcfxwFbEDdGw ・3Dアニメーションのイルミネーション社は生成AIを皮肉る内容の広告を発表 悪事を行うミニオン達が、AI生成物を嘲笑する内容 (映像内のAI生成物のような絵は、手描きや手作業合成で作られた著作権侵害のない物です。 生成AIが登場する前の技法です) https://x.com/discussingfilm/status/1756730503275626716?s=46&t=2EIWhNPnvtxcfxwFbEDdGw ・アバター映画第3作「Fire and Ash」の冒頭にタイトルカードがあり、映画の制作に生成AIは使用されていないと述べた https://www.gamereactor.jp/avatar-fire-and-ash-will-begin-with-a-title-card-denying-any-ai-usage-1771633/ ・「盗作の底なし沼」ディズニー、マーベルなど6社による訴訟 https://artnewsjapan.com/article/35530 データセットの盗用問題について、あなた方が気にならないのは人権に興味がない故かと存じ		
--	--	--

	ますので、世界人権宣言を読み、遵守する努力をしてください。 https://www.unic.or.jp/activities/humanrights/document/bill_of_rights/universal_declaratio 【個人73】		
196	製作力強化や流通の促進、IP 価値の適切な評価・十分な活用のための視聴データの効果的・適切な利活用に向けて、視聴データの活用とプライバシー保護の両立の在り方や、業界横断的なデータ共通基盤の在り方について、関係者と連携しつつ、引き続き検討を行うべきであるとありますが生成AIの内部データには無許可で収集された写真やイラスト等がありますので日本ブランドの信用問題につながり不利益を被ることになります 【個人74】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
197	・海賊版が発生してしまうのは権利処理で配信が遅れてしまうからではなく、海賊版に対して処罰が殆どなく野放しになっているからだと思います。製作・放送に携わった方々の権利はしっかりと守られてほしいですし海賊版の発信者に厳しい処罰を与えべきです。 ・コンテンツ製作に生成AIを使うべきではありません。どの生成AIも無許諾で学習されたデータが使われているおそれがありますし、現時点でOpenAIやSunoAI、NovelAIに対して訴訟が発生しています。海外では規制や制限がかけられつつあり生成AI利用に対してのあたりも強いです。なので海外展開をメインにしていくなら生成AIは利用すべきではありません。Fireflyはクリーンを謳っていますが、許可をした覚えがないのに画像が取り込まれているのを確認されているので著作権をクリアしているとは言い切れません。 【個人75】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
198	放送、配信コンテンツについて、権利関係の問題について主張するならば、AIの活用については法整備を行ってから主張すべきであると考え。なぜなら、現在海外では様々な生成AIでの問題や訴訟が発生しており、生成AIを使用している企業やコンテンツについて厳しい目で見られることが多い。そんな状況の中、日本だけ法整備ができておらず、クリエイターの権利が侵害されているところか、生成AIに対し反対意見を述べた時点で生成AIユーザーから嫌がらせや殺害予告まで受けた事例もある。 また、生成AIのデータセットに関しても、一部の生成AIに実際に児童に性的な虐待を行っている画像を学習していると認められた生成AIも存在しており、そのデータセットから実在の人物のポルノ画像などが生成され、実在する人物の権利すら脅かす脅威にもなっている。技術の進歩が著しい中ではあるが、クリエイターの権利が守られないコンテンツになってしまうと、クリエイターが創意工夫を行っても、権利が守られなければ、新しいアイデアも発案されなくなっていくだろう。そんなコンテンツになってしまうと、後進も入ってこず育成もままならなくなってしまふことが推測できる。生成AIは学習したものしか出力することはできない。生成AIを使っても新しいものは生まれない中で、生成AIの使用を強化していく行為は、クリエイターの権利と尊厳を踏み躪ってコンテンツを強化していくことを明言しているのと同義であるため、強く反対する。 【個人76】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

199	グローバル展開を狙いながら世界で忌避されている生成AIを利用するのは矛盾している。権利問題で訴訟まみれの生成AIは問題を増やすだけで解消しません。 また、放送業界によくあるタレント・クリエイター・スタッフを使い捨てるような慣習は改められないと発展は見込めないと思う。 【個人77】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
200	クリエイターの支援やコンテンツの育成について本気で考えていることがわかって大変喜ばしいのですが、生成AIの使用については反対します。この「生成AI」とは【付録41】の「Firefly」「Sora」等、学習データを元に画像や音声等を生成するAIのことであり、【付録40】の「エイディ」のようなAIとは別のものです。 【p21】ではDXの方策として「AIを活用した脚本生成」が挙げられていますが、これは最悪の方策だと思います。現状の生成AIは「無許可・無断」で「権利者に対価も支払わず」に「ネット上のあらゆるデータ」を学習することで開発されています。「ネット上のあらゆるデータ」とは会社がYouTubeにアップロードした公式PVも、違法にアップロードされた海賊版アニメも、児童ポルノ動画等の犯罪に関わるデータも含まれます。このように開発された生成AIは、開発段階で既に違法性の内包しており、生成AIを使用することはこの違法行為を容認していることになります。 仮に上記のような問題がない生成AIがあったとしても、AIを活用した脚本・音楽・映像等の生成には慎重になるべきです。まずクリエイターの保護・育成に支障がでます。脚本を1本書き上げるのは、人間のクリエイターより生成AIの方が安く速いでしょう。ですがそれで生成AIを選ばれてしまえば、脚本家は廃業してしまいます。仕事の機会がなければ新人を育成する機会もありません。生成AIを推進する土壌を作ってしまうと、クリエイター産業はいずれ消滅します。これについて全米脚本家組合等も集団ストライキを起こしています。 さらに、生成AIを使用した作品は特に海外で忌避されており、直近ではプリキュアや仮面ライダーに生成AIが使用された疑惑が出ただけで、「AISlop (AIを使った低品質なコンテンツ)」と呼ばれファンの猛反発を招きました。これはここ2、3年で根付いた生成AIに対する悪印象(著作権侵害、人権侵害、クリエイター軽視等)が原因の一つです。この状況で生成AIを使用することは日本コンテンツへの不信感を強め、ファン離れを起こす恐れがあります。 いちドラマ・アニメ好きとして、クリエイターが安心して持続的に働ける環境が作られていくことを強く望んでおりますので、どうか生成AIの使用についてはその歴史と影響を含めた現状を再度確認していただきたいです。 【個人78】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
201	● 本案に限らず、広く国民の意見を募集する際には、少なくとも1か月程度の期間が必要。 【株式会社フジテレビジョン】	今後、検討を進めていく上での参考として承ります。なお、本案は行政手続法(平成5年法律第88号)第2条第8号に規定する命令等に該当するものではなく、本案に対する意見募集は任意の意見募集として実施したものであるため、本検討チームがこれまでの議論を公開で行ってきたこと等を踏まえ、今回の意見募集期間を設定したものです。	無

202	クリエイティブ分野におけるAI利用について大きな問題がございます。 特に生成AIについて学習元のデータセットが公開・開示されておらず海賊版のデータや児童ポルノが使用されている可能性がございます。 クリーンなデータを基にしている保証が無い状態での生成AI利用は他社の権利を侵害しているというリスクを孕んでおります。 他者・他作品の権利侵害はクリエイターが最も忌避すべき行為のためクリエイティブ分野における生成AIの利用はデータセットの公開が最低限必要であると考えます。 【個人79】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
203	海外ではかなり忌避されている生成AIをコンテンツ制作に使うのはやめた方が良くと考えます。日本のクリエイターの権利を護るつもりがあるならばより、権利上問題がある生成AIを使用するのは悪手です。技術のあるクリエイターを育てること、クリエイターを護ることにもっと尽力してください。 【個人81】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
204	放送・配信コンテンツ産業戦略検討チーム 取りまとめ(案)の17ページと21ページですが現在のAIの事情を全く理解していないものと考えます。 おそらく生成AIを利用することも考えのうちにあると思うのですが、生成AIは無断で取り込んだデータを切りはりするいわば生成AIという言い方より、合成A Iというような言い方が正しいようなものです。生成AIによるディープフェイク(性的ディープフェイク・冤罪ディープフェイク)なども脅威である、生成AIは市場を破壊する可能性が高いものであり達人の技を無断で取り込んだ生成AIで出力することで一般人には違いがわかりにくいものができることで職人の技が評価されなくなり職人がお金を稼げなくなりその市場が縮小する可能性が高いものである。 上記の理由によって海外では生成AIに対する反発が強く仮面ライダーのPVが生成AIを利用しており主に海外で炎上しています、そこから考えられるように海外ではAIに対する規制法が進んでおり日本もそれに追随することが現在日本政府が掲げるA Iをたくさん利用する社会の最低条件だと考えています。 生成A Iに対しての規制をかけないことは日本はコンテンツ大国とも呼ばれるほど素晴らしいコンテンツ力があるのにそのメリットを放棄しているように見えます。 現在日本ではAIの悪い点に対する報道や周知が足りていないため無知でAIによる悪影響巻き込まれている人がかなり多く上記のAIの問題を解消したとしてもハルミネーションなどのAIのデメリットを国民に知らせないとAIの適切な利用ができないと考えています。 【個人82】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
205	3.(1)丸2.ii)と項目を設けて「クリエイターの創意工夫が発揮される適切な政策環境の実現」とあるのは素晴らしいと感じる。 さらにそのなかで、「クリエイターへの対価還元や(略)」などクリエイターの待遇改善を挙げている。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	る点は素晴らしい 一方で、その中で現在問題となっている「生成AIによるクリエイターとの競合」からの保護が掲げられていない点や、人材育成の点に迫いても「生成AIと競合することによってクリエイターとして活動するにはいきなり第一線のプロである必要がある」という将来の最悪ケースの予想が抜けており初心者の段階でクリエイターへ参入しようとする人が激減し、将来の担い手がいなくなる、と言った問題への対処が一切考慮されていない点は問題である。 それどころか「AIの活用の必要性」という形で再三にわたって活用の推進が必要と述べている点は最悪と言える。クリエイターを保護し、クリエイターに利益を還元すべきこの提言で、「クリエイターから搾取したデータ」をもとに「クリエイターと競合する成果物を膨大な速度で生成し、クリエイターを駆逐する」性質を持つ「生成」AIと「それ以外」のAIを区別せず、「AI」でひとまとめにして推進するように提言する部分については削除するか、具体的な記載で書き直すべきである。 その際にも「生成」AIの問題点及びクリエイターに対する搾取構造に触れ、クリエイター保護のため、制作会社側に生成AIの利用の制限を提言したり、「日本のコンテンツ」をもとに「海外のビッグテック」などがそれらの類似データを生成可能なAIを作成することを防止する提言を盛り込んだ上で、「生成ではない」AIの中でこれらの業務効率化を行うためのものを選定し、それらの活用について触れるべきである。 全体的に重要であるはずのクリエイターへの活躍の場提供という観点と、AIの活用推進、という内容は両立しないことを留意して一部修正をお願いしたい 【個人83】		
206	17ページ 海外展開を視野に入れるのであれば、なおさら生成AIを使用すべきではありません。例えば先日発表された東映の仮面ライダーゼッツは、PVに生成AIを使用したことで、海外の視聴者から猛反発を受けています。市場のニーズが本当にあるのなら、こういった反発は起こらないのではないのでしょうか。 また、生成AIは世界中で規制が始まっています。生成AIを使用することで生成されたものは、世界中のありとあらゆる著作物を無断で収集し、著作者の許可を得ず、対価も払わずにいるものを土台として作られた、違法なものだからです。日本国内においては三十条の四という例外もありますが、それは享受目的である場合は適用されません。コンテンツを提供するという目的がある以上、その例外は当てはまらないはずです。 付録14 上記で述べた通り、現在の生成AIツールが高品質なものを出力できるのは、著作者に無断で収集したデータを使用しているからです。生産性、ポジティブな視点と言う前に、解決すべき事柄があるはずです。 また、生成AIを活用することでコストが下がると感じるのは、本来クリエイターに支払うべき対価を支払っていないからです。それをあたかも利点であるように語るのは、疑問に思います。	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	全体を通して、まず生成AIを使用する、使用実績を作っていく、ということに重きが置かれているように感じます。 自国のクリエイターの権利すら踏みにじっているツールを、その問題が解決する前に大々的に使っていこうと言う姿勢は、いかがなものでしょうか。 「先進的なデジタル技術」という、何となく素晴らしいものであるかのように感じる言葉に惑わされず、再度市場のニーズがどこにあるのか、高品質なコンテンツ制作が何に、誰によって生み出されているものなのか、再度ご検討いただければと思います。何卒よろしくお願い致します。 【個人84】		
207	DX化やAI技術の活用などを書かれていますが、現状生成AIには著作物などの個人データが無許諾で取り扱われている側面があり、その為出力に際して権利侵害の危険性があることは明確に懸念点や足かせになっている側面はあります。 これらの問題に対して日本では、許諾を取ったデータで作られる安全なAIの作成ではなく、AI技術の普及を目的とした権利者への権利を制限する形のルールを捻じ曲げ公平性を欠くような法やルールを思考としているのが現状です。 それらのやり方で無理やり権利の在り方を変え権利侵害の問題がないと主張したとして、到底納得できるものではありません。 このようなやり方では、反発を招くだけで普及と真逆の状況に繋がりがかねません。 真に普及を目指すのであればこそ、権利者の権利を尊重し、許諾を取ったデータでAIを開発し、また許諾を取ったデータであることを証明するためにも、データの透明性を明らかにする方法が必要です。 また、そういった許諾済みのデータで作られたAI以外を用いないように徹底し、出力物にAIによるものだと分かりやすくしたり、ディープフェイクなどの偽情報への発信に対しても罰則を設けるなど、基本的な基盤が出来上がらなければ、普及もあり得ないと主張いたします。 その為、普及を急ぐあまり強行的なやり方を通そうとするのではなく、安全を重視した取り組みから堅実に積み上げていただけることを望みます。 【個人85】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
208	そもそも人権を侵害している生成AIを使ってコンテンツを盛り上げようとする事自体間違っています。 海外では生成AIの規制が進んでいます。 まずは生成AIのデータセットを完全にクリーンなものにし、適切な規制をすることが先だと思えます。 【個人86】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
209	『人材の確保・育成』と『製作環境の DX の推進』において、AIの積極的な利用について検討していることに対して、有用性や安全性に大きな懸念を抱く。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えま	無

	このAIが生成AIを指しているならば、現状は使用すべきではないと考える。 現状の生成AIは、世界的な流れとして大きな問題があると認識されている。 まずデータセットには著作権や企業に無断学習が行われ、その合成からの出力が権利者の利益を損なう形で行われている。海賊版サイトからのダウンロードやスクリーニングなど法的、倫理的に問題がある。 大米では多くの企業や業界がこれらの学習と生成AIに対して訴訟を起こしたり、反対運動を行っている。 生成AIを利用した画像やゲームは、搾取的な構造を肯定し享受しているとし、消費者やユーザーから強い反発を受けている。日本の製品を売り込む上でも、現状の生成AIを用いるべきではない。 さらに生成AIのデータセットには児童虐待記録物や災害や犯罪の被害者の画像など、倫理的に利用に重大な問題があるものも含まれている。 そういったものから、性的なディープフェイクが生成されている。 また生成AIについては電力消費の拡大や環境負荷に大きな問題があることも知られている。 生成AIについては、データセットの十分な検証と法整備が整ってから、改めて利用について検討すべきである。 【個人87】	す。	
210	21ページに「AIを活用した脚本生成」とありますが、具体的にどのように活用するのでしょうか？丸々一本脚本をAI生成するのでしょうか？それとも、一部アイデアをチャット式生成AIに出してもらい程度でしょうか？前者に至っては、著作権が発生しないリスクがありますし、後者も、検索等で済むのではないのでしょうか？ 付録14の資料では、「・現状のコンテンツ製作の時間配分はクリエイティブ1割、作業9割だが、これをAIがクリエイティブ9割、作業1割にしてくれるといった話も再三聞く。」とありますが、これを実現させるための具体的なシステムはどのような物になるのでしょうか？また、AIを使ったとして、作業1割にする場合、それは果たして、その人の作品として成立するのでしょうか？作る工程も含めて、著作物だと思われるのですが。 また、同資料には「・生成AIについては声優の声の無断利用等の問題も生じており、このような問題に対しては放送事業者や番組製作会社、実演家の権利者団体等を含め業界全体で向き合い方を考えていく必要がある。」とありますが、この問題は別ベクトルのリスクも含まれており、それは生成AIを利用した詐欺行為の作成等の犯罪への利用が容易であるという事です。本人の知らぬ所で自身の声が詐欺等の犯罪行為に利用されるのは、これ以上になく精神衛生	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	上好きしくない物でしょう。そんなリスクがある中で、放送・配信コンテンツの制作側は率先して、演者の権利を守るために動いてくべきではないでしょうか？ そして、上記のAI活用に関しても、法律という名の規範がある事が大前提です。これらの法整備は日本は著しく遅れており、資料にも明記されている韓国では既に法整備の準備が整いつつあり、アメリカに至っても、法整備をする動きや議論が活発になっています。その点に関しては、日本は一周以上遅れているのです。活用の事ばかり考えて、現状として頻発している権利侵害や犯罪行為に対して、現行法で十分と胡坐をかいているわけですから。新しい技術を活かすためには、それによって、生じる犯罪行為や権利侵害行為にも対処しなければなりません。その準備すらマトモに出来ていない日本が、他の国々に後れを取るのはいうまでもありません。ルールに基づいてこそその競争です。そのルール(ペナルティの行為の設定とそれに対する制裁)をまず作るのが最優先だと思います。 【個人88】		
211	生成AIを提供されている企業は書籍やWebサイトの情報のデータを無許可で利用しており、動画分野の生成AIでもYouTubeから無許可で利用されていたケースが多発しております。 https://wired.jp/article/youtube-training-data-apple-nvidia-anthropic/ また、画像分野ではありますが、ディズニー社が生成AI事業者に著作権侵害による訴訟が最近起きており、現在の生成AIは手放しで利用できる段階にあるとは到底思えません。 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20250612/k10014833121000.html 収集したデータの中から「利用者の要求に応じたものを生成する」という仕組みである以上、元データの権利者から利用許諾を得ることは必須であり、権利者の財産を蔑ろにしてはなりません。 事業者側がデータの透明性(データセットの開示、データ削除の受付など)を担保するように義務付けてから、生成AIの利用を検討していくべきです。 【個人90】	本案では、AIの活用については、関係事業者の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
212	今回元ゲーム系のクリエイターとして意見提出させていただきます。 現状のコンテンツ産業は近い将来絶滅します。就職氷河期世代と言われた団塊ジュニア世代がそろそろ引退するために“責任を取ってオリジナル作品を作ろう”という意思が消滅します。”同時に生成AIを濫称する全自動剽窃機(以下全自動剽窃機)によって若い世代がクリエイターになろうとしていない。 そしてアニメやゲーム産業がベルヌ条約に基づいた“著作権”で守られていない。 もっとハッキリ言えば権利を法人が略奪するのが当たり前になってしまいました。知的財産基本法という日本オリジナル謎権利によって。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

120年以上の歴史があるベルヌ条約に基づく著作権法で本、主に漫画以外の権利を守るのが難しくなってるのは確かですが、じゃあ個人の利益を略奪していいわけではありません。 私の権利を奪うな。 さて。先に結論から申しましょう。 これから主張することは2つです。 ■全自動剽窃機はクリエイターの何の役にも立たない。絶滅させるべき。 >プログラマーにとっては“剽窃”が役に立つといって剽窃しまくっています。ならば全自動剽窃機として官製値上げすべきだ。 政府も導入したがっているOpenAIのChatGPTは月額\$200のコースでも使いすぎて赤字だという事です。 つまりそれだけ電気代が掛かるのは確実。知っていましたか？ おそらく国産の全自動剽窃機を実現させてもその程度はかかるのでしょうか。ならば月額の最低利用料を\$200。 赤字と言っているのだから日本円で月額3万円を全自動剽窃機の最低使用料金として設定すべきです。 そうなれば全自動剽窃機を“遊びで使う剽窃者”が問題行動を起こすことも減るでしょう。 もし最低利用料が3万円以下のものであれば、税金で3万円までとってもいい。たばこ税と酒税と同じでしょう。 ■知的財産権という考えを一定規模以下の企業では認めない。著作権の厳密化。 >つまりクリエイターを終身雇用制度に近い形で定年まで働けることを義務付けるべきでしょう。 逆に小規模開発はインディーズとしてフリーランスの集合であり個々に著作権があるとして扱う。 スタッフロールの記載などを義務付け、国(文化庁)が死ぬまで連絡が取れるようにしましょう。 出来ればある程度の実績のあるクリエイターには生活保護を積極的に支給し、作品を作らせるべきです。 生活程受けてる間に作った作品の権利なら国に奪われても惜しくはないんですけどね。 それぐらいしましょう。		
--	--	--

	以下はこれらに関する補足の意見です。長くなるので別にしました。 【全自動剽窃機問題】 まず生成AIを僭称するものは生成もしてなければAI(人工知能)でもなんでもありません。詐欺です。 しいていうのであれば全自動剽窃機です。 剽窃するための剽窃機。盗むための剽窃機。誰の作品を盗んだのか分からなくするだけの剽窃機です。 いろいろ言いたいことはありますが、結論としてこんなものは絶対に潰すべきです。 使っただけで犯罪者。使わなくても持っているだけで児童ポルノ等製造準備罪とも称して持っているだけで逮捕すべきです。 合法で使える？それは政府が嘘をついています。 総務省の命令で文化庁に企業向けにセミナーをしました。 文化庁はそれにしがいいセミナーを開催しました。 ですが企業にあなた達が使おうとしているものは全自動剽窃機であり使っただけで犯罪ですと言いたくなかった。 だから嘘をつきました。 学習段階と利用段階を分けろと。 30条の4にそうかいてあると。 レッドビッグフェイク。真っ赤な大嘘です 嘘をついたことを認めてください。非合法です。 合法なのは学習段階ではありません。解析目的です。 学習は解析だから著作物の学習は合法というのはまっかな大嘘です。 解析目的です。解析の目的の為だけです。著作物を無断で学習していいのは“解析の目的”の為だけです。		
--	--	--	--

よく30条の4を見てください。 もう一度言います。よく30条の4を見てください。 見ましたか？まだ合法だと嘘をつきますか？ そもそもベルヌ条約に基づいた著作権法で著作物を勝手に使っていいはずないんですよ。 権利を守る為の国際条約なんですから。 騙されてるんですよ。 もう一度言います。真っ赤な大嘘に騙されています。 30条の4とは何か？ 全自動剽窃機が一つだけ著作物を盗める条件がありますよね？ そう、研究目的です。 全自動剽窃機から出力された偽著作物。盗品は研究目的で使えるわけではない。 実権でいくつも出力して上手く出力出来るように研究する為です。 ベルヌ条約でもかいてありますよね？ だから研究目的から実用段階に移行する時の為に30条の4を作ったのですよ。 盗んだ著作物を破棄し、許諾を受けた著作物のデータセットで学習する時の為に。 少し話を戻しますがベルヌ条約に基づく著作権法では基本的には他人の著作物は利用できません フェアユースに限る・・・です。 ベルヌ条約の“フェアユースに限る”という言葉は日本語では“私的利用に限る”と訳されています。 ですが私的利用と翻訳すると許諾を受けた著作物が学習に使えないんです。 目的は実用化、ひいては商業利用なので。 だから許諾を受けた学習データセットの売買の為の30条の4という法律では、私的利用に限るという言葉が使えない。 結果、研究目的とか解析目的とかその他プログラムを含む人に感知できない使い方は出来ないと遠回しにかいてある。		
--	--	--

非享受利用も元々は販売している許諾済みのデータセットの中身をサンプルだったり購入相手に目視等で開示するためのものです。 おわかりでしょうか？ 盗むなと言っている。 遊びで全自動剽窃機を使うと言っている。 出来れば逮捕してくれと言っている。まあこれは無理だろうからとりあえず全自動剽窃機使用罪として3万円は毎月支払える奴だけに使わせてくれ。 鳥取県の条例みたいに5万円払って釈放って許せないですけどね。 【財産権略奪問題】 まず纏めると？ ・和5年度法律第33号は廃止して欲しいです。盗まないで欲しいです。 ・んな権利はないのは分かってますけど、勝手に続編作られない権利が欲しいです。 ・最初に書いたようにクリエイター個人の権利をもう少し規定して強化して欲しい。 以降・・・個人が特定されるので消されると思いますけど？ 降魔霊符伝イヅナ弐やソニックウイングス3のドット絵を描いていました。 どちらも所属していた会社は倒産してます。 そしてサクセスという会社がソニックウイングスリユニオンというIPだけを使った新作を発売したり降魔霊符伝イヅナの続編を発表しています。別のシューティングにもゲストキャラとして出ています。 問題はこのサクセスという会社が全自動剽窃機をよく使っており、転生遊郭というゲームでは全自動剽窃機の使用まで公表しています。 生放送では社長が全自動剽窃機を使わない理由がないと。 そして今ではキャラクターデザインのクレジットがないゲームばかりです。 IPだけ作って実質オリジナルで作るならいいんです。新作のスタッフ頑張ってくださいって感じです。		
---	--	--

でもこういう会社が倒産し権利の分からない開発会社の権利を令和5年度法律で奪ってから作ろうとしているのは確実なんですよ。 知的財産基本法と著作権の略奪に関してはすぐにはどうしようもないでしょう。 裁判で負ける！サンリオ！とか思っておくだけです。 ただゲーム業界の人間として言いますが、著作権を蔑ろにした結果、今の滅びかけたゲーム業界があります。私自身はもう滅んだと思います。何億もかけたゲームしかゲームじゃないんでしょう？ 個人に著作権はないのでしょうか？ 私自身1990年発売のゲームの頃からゲームを作っていました。 二番目にお世話になった会社がパソコンゲームの会社です。 その当時はソフトバンクやウイングと呼ばれる流通でパソコンゲームを書籍やパソコンを取り扱ってる販売店で販売していました。 そう。パソコンゲームは書籍流通であり著作物だったんです。 前述のソフトバンクは今のソフトバンクです。パソコン関係の本などを出版していました。 その時に知ったのでしょうか。流通を握るものがすべての利益を奪えると。まあその件はおいておきましょう。 つまりゲームやアニメを知的財産として法人がまるごと奪うのではなく著作物として権利を参加したクリエイターにあるようにしようということです。 令和5年法律33号とか滅茶苦茶です。日本人の権利だけ金払えば奪えるなんて。 そもそも“職務著作物”として財産権を会社に渡しても著作者人格権は個人のクリエイターに残ります。 そして“職務著作物”は権利ではないです。昔？は日本は終身雇用だったので職務著作物として財産権を会社に渡しても問題なかった。 でも今のコンテンツ会社は終身雇用なんてしてくれないし、社員にさえしてくれません。 実際に私は残業手当を出すことになったと言って、基本給の手取りを10万円ほどにされました。私だけではなく全員です。 10万円ですよ？生活保護ですか？ なら残業しろ。いやならやめろ……こんな業界になりました。 心底滅亡しろと思いましたね。ゲーム業界。		
---	--	--

	何億も、何百人もかけているやりがいのないゲーム開発が今のゲーム業界の状況です。アニメ業界も漫画原作や、たいして売れてない糞高いなろう原作の本を売る為のプロモーションフィルムになってしまってます。 やりがいが全くない。 まあ大人数での作品制作は否定しませんが、大規模な会社はいつそのこと終身雇用を義務付けてはどうでしょうか？ 金銭的な事はまあ社員の自社の持ち株購入権とかでいいと思いますけど。 小規模会社はもっと著作権を。 少なくとも著作者人格権を確保し、スタッフロールに希望する名前で表示されるのは当たり前の権利。 それ以前にスタッフロールの表示を義務化すべきでしょう。 そして最初に書いたように国が関わったスタッフの譲歩を管理し、ロイヤリティが発生すれば支払ったり、生きていれば使用を拒否するのが当たり前になって欲しい。 少なくとも私は全自動剽窃機を使用するサクセスには一切の許諾を与えたくないですけどね。 死後は希望の使い道(遺族に与えるとか寄付するなど)を登録して勝手に未管理著作物宣言して国が勝手に奪うのはやめてほしいですね。 【個人91】		
213	可処分時間という有限な資源を消費して享受する映画・アニメ・漫画等のコンテンツをAIを使用して大量生産するのは可処分時間を取り合うことになりコンテンツ競争力の向上には繋がらないのではないかな？ 人々は、映画を観る際、綺麗な映像を見るだけでなく製作者の技術、個性、思想を見ている。こだわりを持ってレガシーな手法を用いて活動している個人・小規模なクリエイターが安心して活動をするためにも、AIの使用にのみ目を向けるのではなく、AIの粗悪濫造な模造品の氾濫によって作品が埋もれてしまうこと、AI学習素材にされて模倣品が大量発生することのないように対策するべきである。 せっかく独自性の高い作品を作ってもできた側からAIに学習されてしまっちは本来得るべき世間に見せる機会、世間から得る評価をAIに奪われてしまうことになり、クリエイターの継続的な活動には繋がらない。 コンテンツとは、クリエイターの人生で培った感性で作られたオリジナルの部分にこそ最も価値があり、我々消費者は量産品が見たいのではなく出来、不出来に関わらずそのオリジナルを見るために時間という最も有限な資源を消費している。 また、コンテンツに支払う対価(お金)は、完成品そのものではなく、その作品を作り上げたクリ	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	エイターの技術、努力、手法に対して支払っている側面もあり、AIという他人のコンテンツを容易に限りなく真似することのできる手法で作られたコンテンツは、かえってコンテンツの価値を落とすことにならないだろうか？ そもそも、人々が余暇を過ごすための娯楽に過度な効率化、コスト削減を求めるのではなく、コンテンツ自身の価値の向上、世界に向けた発信しやすい環境づくりに目を向けるべきである。 本邦の有力なコンテンツとしてアニメ・漫画があるがこれらのほとんどは、手書きであり、人の力によって作られたコンテンツである。これらの作品を作ったクリエイター達の手書き技術こそがコンテンツの競争力をもたらし個性そのものであり、それを国自らが 他国にAI用学習素材として二次利用の機会を無限に与えることは、この国の個性を無償譲渡していることに変わりなく、コンテンツの競争力を落とすことに繋がっている。そして、海外クレジットカード企業のコンテンツ規制と同様の規制がAIでも発生すれば、コンテンツを生産する手法を失いかねない。海外製のAIに頼り、首根っこを掴まれた事業を国の主力産業とするのは疑問が残る。 近年、midjourney等のAI企業がディズニー等のコンテンツ企業に訴訟を起こされている中で、それらのAIを用いて作ったコンテンツを日本から世界に向けて発信することは訴訟リスクを高め今までのクリエイターが築き上げてきた日本のコンテンツの評価を落とすことに繋がりがかねない。世界に向けたコンテンツ発信のためにもAI使用に対する世界基準と同等の規制が必要である。 【個人93】		
214	放送事業者による資金調達を後押しするため、政府系金融機関等の低利融資やコンテンツの完成保証制度などを検討することが必要と考えます。 放送コンテンツの製作力強化・海外展開推進に関する補助事業は手続きを簡素化するとともにメニューを一覧表に取りまとめ、これから取り組むローカル局の担当者にも分かりやすいよう、ウェブサイトなどで発信することを希望します。 【中部日本放送株式会社・株式会社CBCテレビ】	資金調達の御要望については、総務省における今後の検討の参考とさせていただきます。 支援メニューの一覧化については、「ポータルサイトの構築等による省庁横断的な支援メニュー、相談窓口の一元化、統一的な情報発信に取り組む。」(新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2025年改訂版)とされており、総務省においても関係省庁と連携して取り組むものと考えます。	無
215	21ページに「AIを活用した脚本生成」とありますので、文章を出力するAIは現状の生成AIであると判断します。諸外国に向けてのコンテンツで生成AIを利用した場合、諸外国から強い批判を受けることが必至です。諸外国では現状の生成AIが人権侵害や搾取によって作られたと正しく認識しているからです。最近では仮面ライダーゼッツ、D4DJ、伊藤潤二氏のクリムゾンが生成AIを利用したことにより、諸外国からも返信欄や引用欄で批判を受け炎上しました。以下、Xの参考URLです。 仮面ライダーゼッツ https://x.com/gochizos/status/1941667784833790392	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	D4DJ https://x.com/D4DJ_pj/status/1940244036721549581 伊藤潤二氏のkrimzon https://x.com/catsuka/status/1941063574748848157 これはごく最近の事例で、これ以前にも生成AIを利用したコンテンツは強く批判を受けています。コンテンツの生成AI利用が諸外国の人々に伝わると、確実に炎上するリスクがある状態です。ハリウッドのストライキや、元ビートルズのメンバー、ポール・マッカートニー氏らミュージシャンの一斉抗議活動、70人の作家が出版社に生成AI使用を制限する公開書簡など、他にも生成AIへの批判や反対を訴える活動が多く起きていることが、日本との明確な違いです。 現状の生成AIを利活用したコンテンツを展開していることは、人権を侵害し、搾取を肯定し、他人の私有物または財産を無断で利用することを良しとしている。と、諸外国の人々は認識するでしょう。そうなれば日本の強みであったコンテンツの価値が下がり、いずれ見る価値のないものと判断されることになります。 生成AIを使う必要のない本物のクリエイターが作り上げてきた従来のコンテンツに、生成AIを利活用させる必要はありません。海外の作家達は生成AI不使用を証明するため、執筆風景を公開しました。 https://wired.jp/article/authors-are-posting-tiktoks-to-protest-ai-use-in-writing-and-to-prove-they-arent-doing-it/ 諸外国へコンテンツを展開するのなら、生成AIを一切使用せず「生成AI不使用」を前面に押し出す形にした方が評価されると思います。現状の重大な侵害のある生成AIを無規制のまま推進、利活用しようとしているのは日本だけだという事実をご理解ください。現状の生成AIは部分的な利用であってもコンテンツに利用するべきではありません。人権侵害や搾取から成り立つ現状の「生成AI」ではなく、人権侵害や搾取の問題がない真の「AI」と言える技術の発展こそ望みます。 【個人95】		
216	P17、P20『人材の確保育成』対応策、P21『制作環境のDXの推進』などにAIの使用が例示され、推奨されているのがうかがえるが、AIを健全に活用するための法規制が盛り込まれていない 現状の生成AIは元となるデータセットに著作権者の許可なく集められた著作物が入っている場合が往々にしてある 例えば「AIを活用した脚本生成」とあるが、違法に収集・複製された著作物が元になっていたら問題がある	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	現状ではこうした問題があるため、国内のみならず、海外でも一部でも生成AIを使用している作品に対しての反発は強い これでは、「海外で展開する」という目的に逆行してしまう データセットの開示、著作権者のオプトイン・オプトアウト、従わない場合に刑事罰も盛り込んだ罰則など、健全に使うための法整備が未だなされていない状況では、推奨できるものではない 生成AIの活用は、規制と両輪でなされるべきだ 【個人96】		
217	慎重で包括的な検討と文化的価値保全の必要性について --- 【意見の趣旨】 この意見書における生成AI活用推進については、その効果の根拠が不十分であり、重要なリスクへの検討が欠如していることから、より慎重で包括的な検討を求めます。 コンテンツ産業を我が国の基幹産業として位置付け、「新たなクールジャパン戦略」で2033年までに海外市場規模20兆円という目標を掲げる以上、地に足をつけた盤石な設計でなければなりません。 短期的な効率化を追求するあまり、日本のコンテンツ産業が長年培ってきた文化的価値や国際的信頼を損なうことがないよう、技術革新と文化的価値保全の両立を図る慎重なアプローチを強く要望いたします。 --- 【背景・問題意識】 私は三十年間、ゲーム業界、アニメ業界で仕事しつつ、CGスクール、美術大学等でデジタル技術を活用したコンテンツ制作を志す学生の育成に携わってまいりました。なので、デジタル技術の発達には大きな関心を持っておりますが、現在のコンテンツと生成AIの関係は、生成AI開発企業と一部行政の奇妙な癒着からいびつな形となっており、学生の希望と将来にも影を投げかけております。 「クールジャパン」と呼んでも、コンテンツ制作の基盤が崩壊しては成り立ちません。 日本のコンテンツが国際的に高く評価される理由は、「職人的な丁寧さ」「文化的独自性」「人間	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

的な温かみ」といった、長年の経験と技能継承によって培われた価値にあります。これらは単なる効率化では代替できない、日本の文化的資産そのものです。生成AI技術の活用を検討する際には、これらの価値を保全・継承することを最優先に据えた戦略でなければ、場合によっては逆に文化を破壊してしまいます。 --- 【具体的な懸念事項】 1. クオリティ向上効果の根拠不足 本意見書では「AIがクリエイティブ9割、作業1割にしてくれる」「質の向上・コストの低減が可能」といった期待的表現が用いられていますが、これらの効果を裏付ける具体的なエビデンスや実証データが一切示されていません（実際のところ私も業界関係者から聞いたことはありません）。特に深刻な問題は、日本のコンテンツが国際的に評価されている核心的価値が、AI活用によってむしろ損なわれるリスクについて全く検討されていないことです。 現在、日本のアニメ、ドラマ、バラエティ番組等が海外で評価される要因の多くは、制作者の手作業による細かな調整、文化的背景に根ざした表現、長年の経験に基づく感性的判断といった、AIでは代替困難な要素にあります。「間」の取り方、季節感の表現、微細な感情表現といった日本特有の要素は、文化的コンテキストに深く根ざしており、現在の生成AI技術では適切に再現することが困難です。なにより、「どこかで見たような」でない斬新な表現は、いままでの日本の表現で世界に認められた価値を有するものが、すべて「斬新な表現」であったことを考えると、既存データの変形反復しか行えない生成AIにより作り出すことは現状不可能です。これらの価値を軽視した効率化は、結果として日本コンテンツの国際競争力を根本的に損なう可能性があります。 2. 雇用への影響に対する検討不足 制作効率化によるコスト削減が強調される一方で、それに伴う雇用減少や技術者の技能継承への影響について具体的な対策が全く示されていません。本意見書で言及される「作業9割からクリエイティブ9割への転換」は、現在の制作現場で働く大多数の技術者や制作スタッフの仕事を根本的に変革することを意味しており、これらの人材がどのような形で新しい環境に適応できるかの道筋が不明確です。		
---	--	--

特に、番組制作会社の99人以下が80%を占める現在の産業構造において、中小規模の制作会社や個人クリエイターへの影響は深刻です。これらの事業者は、高額なAI技術への投資や専門人材の確保が困難であり、結果として市場からの淘汰や廃業を余儀なくされる可能性があります。少ない予算を上がり続ける生成AIへ投資したとしても、アメリカの資本が潤うだけです。このような状況は、産業全体の多様性を損ない、日本をデジタル植民地となし、技術基盤の空洞化を招く重大なリスクとなります。 3. 国際的リスクの軽視 生成AI活用には以下のような深刻な国際的リスクが伴いますが、本意見書ではこれらへの対策が著しく不十分です。 第一に、著作権侵害に関する国際的な法的問題があります。生成AIの学習データには他者の著作物が含まれる可能性があり、これが国際的な訴訟や外交問題に発展するリスクがあります。 第二に、学習データの使用に関する倫理的批判です。他国の文化的表現を無断で学習に使用することは、文化的搾取として国際的な非難を招く可能性があります。 第三に、労働者の権利軽視に対する国際的な非難です。効率化を優先し人材を軽視する姿勢は、国際的な労働基準に反するとの批判を受ける恐れがあります。 第四に、「日本品質」ブランドの毀損リスクです。AI依存による画一化は、日本コンテンツの特徴的な品質イメージを損ないます。 「機械学習パラダイス」等と開放性を謳っても、勝手に利用され文化価値を落としただけという結果に終わる可能性が高いのです。 4. 文化的価値との根本的矛盾 日本のコンテンツ産業の最大の強みは、独自の文化的表現力と人間的な創造性にあります。これは長年にわたって培われてきた職人的な文化の継承と進化、地域固有の文化的背景、世代を超えた技能の継承、突然現れる独創性によって支えられています。しかし、AI活用による画一化・均質化は、これらの価値を根本的に損なう可能性が高く、長期的な国際競争力の低下を招く重大な懸念があります。 ---		
---	--	--

	【改善提案】 1. 段階的・慎重な導入計画の策定 AI技術の全面的な導入ではなく、限定的な分野(例:字幕作成、基礎的な編集作業等)での小規模な実証実験を先行し、その効果とリスクを十分に検証してから段階的に拡大を検討すべきです。実証実験では、品質、コスト、雇用、創造性等の多角的な評価指標を設定し、定量的な効果測定を行うことが必要です。急速に導入して失敗した場合、技術者の減少、希望者の消滅によって、日本の文化価値を大きく毀損する恐れがあります。 2. 包括的影響評価の実施 AI導入による雇用への具体的影響・イメージの変化を事前に詳細に評価し、影響を受けるすべての要素の予測を実施すべきです。さらに既存の製品と比較調査を行い、多面的なクオリティの判定をすることが不可欠です。現在、生成AIの出力品とオリジナルは世界的に厳密に区別され、受け入れにも多大な影響が現れています。効率化に名を借りた人減らしや、購入されない商品作成のために生成AIを利用させてはなりません。 3. 国際的ガイドライン及び倫理基準の策定 著作権保護、労働者の権利尊重、文化的価値の保全、プライバシー保護等を含む、AI活用に関する国際的なガイドライン(例:EU AI Act等)に準拠した導入を進めるべきです。コンテンツは世界中で流通するものなので。 また、国際的な業界団体や政府機関との協議を通じて、共通の倫理基準を確立することが重要です。 4. 技術と人間の創造性の共存モデル構築 AI活用と人材育成は相反するものではなく、技術が人間の創造性を補完・拡張する形での共存モデルを構築すべきです。具体的には、AIが担当する作業領域と人間が担当するクリエイティブ領域を明確に区分し、それぞれの価値を最大化する体制を整備することが必要です。 5. 文化的価値保全メカニズムの確立		
--	--	--	--

	日本コンテンツの文化的独自性を保全するための具体的なメカニズムを確立すべきです。これには、伝統的な制作手法の記録・継承、文化的要素の評価基準策定、国際的な文化交流促進等が含まれます。 ---- 【結論・要望】 生成AI活用は確かに有用な技術ですが、その導入には慎重さが必要です。短期的な効率化を追求するあまり、日本のコンテンツ産業が長年培ってきた本来の価値や国際的な信頼を損なうことがあってはなりません。真の意味での持続可能な産業発展のためには、技術革新と文化的価値の保全、効率化と雇用確保、国際競争力の向上と社会的責任の履行を両立させる、より包括的で慎重なアプローチが不可欠です。 特に、クリエイターの権利保護、雇用への配慮、文化的価値の継承、国際的な信頼維持を最優先に据えた戦略の再構築を強く要望いたします。コンテンツ産業を真の基幹産業として発展させるためには、技術と人間、効率と品質、革新と伝統のバランスを慎重に保ちながら、段階的で包括的な取り組みが求められます。 以上の観点から、本意見書における生成AI活用部分については、より詳細なリスク評価と対策の検討、実証実験の実施、関係者との十分な協議を経た上で、改めて慎重な方針を策定されることを強く求めます。日本のコンテンツ産業の持続可能な発展と国際的な信頼維持のため、ご検討のほどよろしくお願いいたします。 ---- 【個人97】		
218	特に、コンテンツビジネスに特化したビジネスプロデューサー等の中核人材や、AI 技術に精通した人材・DIT (Digital Imaging Technician) といった高度専門人材等の育成とありますが、現状の生成AIはただの盗品であり扱うだけで作品の評価が下がります まともな人間のための生成AIを許諾を取ったデータ作ることから始めましょう そのために松尾豊のような人のデータを盗むことにためらいのない人物を、決して国家に関わらせないようにしてください 【個人99】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

219	とりまとめ案からは、簡単にコスパ・タイパよくでかく儲けよう的な考えが伺えますが、今海外などにも流通して高く評価されている日本の放送・配信コンテンツは、コスパよくタイパよくなどと考えずにやってきた現場だからこそ育ったものです。 それを今更人材不足だとかの理由でよそから介入されても、という気持ちです。 また、生成AIの活用を推しておられますが、生成AIは日本のコンテンツを奪います。 生成AI活用推進という、育てている日本のコンテンツも殺す技術を推進するのはいい加減に愚かな行為だと気付いてほしいです。 生成AIは全て盗んでいくだけで、新たなコンテンツは生みません。 クールジャパン戦略で何が残ったのか反省もせず新たなクールジャパン戦略と言われましても。 かつてのクールジャパン戦略を見ても、現場のコンテンツを応援するというより、アガリを掠めたいという意識しか感じていません。 とにかく生成AIを入れようとするのはやめてください。コンテンツの命が終わります。 生成AIは、米カリフォルニア州連邦地裁の2件の判決で、「多くの場合、許諾なしで生成AI学習で著作物を使用する行為は違法となる」等の判決が下されている泥棒行為、人権侵害行為です。 権利問題や児童ポルノ・児童虐待動画を利用している問題などが解決していないものを推進しないでください。 生成AIで作られたコンテンツは、国内でもそうですが、海外でも低品質のひどいコンテンツだと思われています。 こんなことで日本のコンテンツの価値を下げないでいただきたいです。 【個人101】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
220	生成AIを活用しようという意見があるようですが、使わないほうが良いです。 文章や画像は基本的に著作権侵害しないとクオリティが保てない上に、その分野に精通している人やプロから見れば、破綻して劣化したまがい物にしか感じられないものです。使っている場合、海外を中心に炎上します。 仮面ライダー、プリキュア、Fate、いろいろな日本のコンテンツが生成AIを使って炎上しています。 2023年にハリウッドの脚本家や俳優たちが低賃金と生成AIに対して長期の集団ストライキを起こしました。セリーヌディオン・やポールマッカートニーなど海外の歌手たちは集団で生成AIの搾取に対して抗議の意思を示しています。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	海外の漫画家やイラストレーターたちは生成AI企業に対して訴訟を起こしています。 クリエイターは生成AIを望んでいません。著作権侵害を訴えているのは声優だけじゃありません。国内外の翻訳家、小説家、漫画家、アニメーター、イラストレーター、音楽家、歌手、俳優などなどが生成AIによる著作権侵害に苦しんでいます。 生成AIを使わないでください。 【個人102】		
221	生成AI問題を約1年半追い続けた一個人・一消費者の意見として書かせていただきます。 現状のコンテンツ産業は近い将来絶滅します。残念ながら現政権の目先の利益と失策のためにね。 今政府がやっていることは一私企業への癒着と公金の流出であると疑いの目を向けています。多くの民意を無視して、公然と、一部IT企業と癒着して、国民の血税を、己の私腹のために吸い上げているわけですね？ 一私企業が他者の人権を侵害してもよいと、政府がお認めになっている。だから自称専門家様の法律家サマ大学教授兼企業社外取締役サマのいわれるままに歪な法改正をまたなさんと。 人の創造物を他人が好き勝手していい道理なんてないんですよ。 生成AIと呼ばれるものが世に出始めたとき、政府が本来すべきことは国民の権利保護を第一とした対応だったはずです。 それをあろうことか前首相はパフォーマンスとしてディープフェイクを面白がり、ふざけた茶番をされていましたよね？ さも現場にAIの力が求められているようなことを資料で虚偽を吹聴されるのはやめていただきたく存じます。 この問題を通じてアニメ業界の方やゲーム制作サイドの意見も多く見てまいりました。生成AIが今起こしている事態に政府が真剣に向き合おうとしない。その事実を私は目の当たりにしてきました。 健全な発展のために必要なのは加速主義による倫理のブレーキの破壊ではなく、ゴールを目指すための堅実な発展ルートの構築なのではないでしょうか？ どのような利権があろうと超えてはならない一線は存在する。政府関係者各位におかれまして	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	は民意の代表者としての自覚と襟もとを糾すべきであると私は考えます。 再三申し上げておりますが、生成AIへの対応、罰則の制定、EUのAIActなどを手本として規制に関して急務としてご検討いただきたく存じます。 【個人103】		
222	コンテンツ産業はかなり大きな市場になっている上に、日本にとって大事な産業の一つだと思います。 にもかかわらず、保護されず、人材育成や、著作権についての問題を放置され続けているので対策をとるのはとても素晴らしい事だと思います。 しかし、この対策がコンテンツ産業から生み出された利益をそのまま製作者、現場に戻らずに別の場所に向かってしまう事(クールジャパンとは一体？なぜコンテンツ産業ではなく吉本や関係のない場所へ行ってしまうのか)、中抜きなどの問題が多くコンテンツを作り出す、生み出すクリエイター側にとっては信用ならない上に怒り、不満が多く募っています。 また、業界自体にも問題が多く、 人材育成をろくにせず、拾っては捨て、拾っては捨てを繰り返してコンテンツ自体の質が低下している事 十分な報酬を与えずに、海外への技術者を流出させ、結果的にさらに国内のコンテンツの質が低下している事 著作権、肖像権に関係する問題を放置し続け(ここ最近では生成AI等が顕著です)クリエイターを目指す人材がそもそも減っている事 企業などの中抜きが多過ぎ、現場に資金が届かずどうしても低予算の作品を人材不足の中で作る事が当然となってしまう事 企業が強すぎて、製作者であるクリエイターの著作権が認められずに還元されていない事…等が顕著です。こちらの問題を何より先にクリアする必要性があります。 また、生成AIによるアイデアを重視、作業を軽視する事柄を提示する時点でこの企画、考えがクリエイターの目線が無い事は明白であり、浅はかであると思えません。 手を動かし、作業をしているとアイデアが新しく生まれ、それをさらに利用し、よりよい作品やアイデアが生まれるものだからです。 そもそも、生成AIから提示される事柄は全てが既に存在するもので、なんの進歩も新しさも存在しません。全てが窃盗、パクリ、間違い、盗作であるからです。 更に、生成AIにはそもそもの成り立ちが問題しかなく、許可の無い無断利用、児童性的虐待、肉体的虐待、プライバシーの侵害等の犯罪から制作された物であり	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	そもそもがAIという本来の意味合いである人工知能ではなく、検索合成エンジンです。詐称です。 現在では多くの訴訟を抱えており、海外では使用したコンテンツは確定で炎上、嫌われてしまいコンテンツの不買、嫌われが発生する物です。 これらを踏まえて、あえて利用する必要性がありません。 本当に日本のコンテンツの事を考え、市場を守り、成長させたいのであれば 今存在するクリエイターを第一とした、現場を守り、安心した作品作りを可能とする事を最優先すべきです。 【個人104】		
223	何においても生成AIを使うべきではない。いまのままのモノは盗作で出来ているためです。コスト面でも全然削減になって無い。ちゃんとしたAIと電力を最小限にしてから使用を考えてください。 【個人105】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
224	目新しい技術を並べて、解決できる気になっているように感じます。 脚本等の生成、とありますがこちらは生成AIでしょうか？ もしそうであるなら、複数の海外企業から訴訟を起こされていることと、ディープフェイクの問題を抱えている危険なツールですのでやめるべきです。 先日、海外のイベントで仮面ライダーの新作が発表されましたが、一部に生成AIが使用されているのでは？と海外ファンの間で問題になっています。輸出を考えてるのなら、より慎重になるべきです。日本らしい作品を作るのに生成AIが必須というわけではないと思います。 【個人106】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
225	生成AIの活用はまず第一に権利侵害のリスクが大きいので使用しないべきだと考えます。実際に画像生成AIであるMidjourneyを米映画大手のウォルト・ディズニーとユニバーサルが著作権侵害を理由に訴訟を起こしており、「典型的な著作権フリーライダーで、盗作の底なし沼だ」と非難しているほどです。 ほかのモデルにしても、基盤データに未許諾データに限らず児童ポルノや残酷な画像を多数含み、倫理面からも利用すべきではありません。 また、生成AIによるクオリティ向上にも疑問です。実際に生成AIを使ったイラストやアニメは作成事例がありますが、手描きの作業を凌駕するほどのクオリティには到底届かず、酷評されています。またアニメーターが、技能を習得する機会を奪うことになります。こうなれば長い目で見た時に業界の技術断絶につながりかねません。 日本のアニメ文化は近年急速にその価値を海外から評価され利益を上げてきました。しかし人	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	手不足や、過酷な労働環境、クリエイターへの還元の不全など崖っぷちの状態です。だからといってまだ世界規模で安全策が確立されていない生成AIで解決できるといえるでしょうか？危険な賭けどころか全敗の結果が待っているように思えてなりません。 コンテンツ産業を育てるならば、人材の育成とそれを支援する助成金の用途の透明化を最低限求めたいです。一見興盛に見えてアニメ業界は破綻の瀬戸際に立たされています。かつてクールジャパン政策がありましたが、大きな成果を出したとは思えません。今や映画大国となった韓国との差は歴然としています。過去と同じ轍を踏むことがないように切に願います。 【個人109】		
226	「放送広告収入の減少が製作費の減少に直結し、コンテンツの価値が低下するという悪循環に陥っている」という指摘があるのにも関わらず「AIを活用した脚本生成」を対応策としてあげるのには問題があると思います。脚本はコンテンツの質の良し悪しに直結します。 ネット上の情報を継ぎ接ぎしてくだけの生成物では質を上げることはできないでしょう。また、権利的な問題もあると思います。 質のいいコンテンツを今後作り続けるためには技術を持った人間を育て、必要なコストをかけていくしかありません。コスト削減しつつ質を向上させる魔法のような方法などありません。 【個人110】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
227	Adobeの生成AI「Firefly」による著作権をクリアした との記述について。 Adobeストックに投稿していたクリエイター達へAdobeから通達があったが、生成物のデータセットへの利用という詳細は伏せられたまま、強引な規約変更と僅かな金銭を配られ、収奪されたままになっている。 Adobeオプトアウトの項目 https://helpx.adobe.com/jp/stock/contributor/help/firefly-faq-for-adobe-stock-contributors.html 「Adobe Stock コンテンツに対するオプトアウト設定はありません。」 いまだにAdobeは著作者達からのオプトアウトの要求を受け入れず、盗んだまま二次利用している。 soraに問題があるとわかるならAdobeも大差ないと理解していただきたい。 【個人112】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
228	放送・配信コンテンツ産業戦略を考える前に、一刻も早く生成AIの無断学習の問題を解決することを優先すべきだと思います。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	現在流通してる生成AIのほとんどがデータセットの面で無断学習がある問題を抱えています。その問題を解決しないことには、放送・配信コンテンツ産業に生成AIを活用するのはほぼ不可能と考えています。 現在放送中の「ナンバーワン戦隊ゴジュージャー」においてキャラクターデザイナーの一人である篠原保さんがアイデアを出す段階で生成AIを利用したという話があるように、もうすでに放送・配信コンテンツ産業で生成AIは活用されています。 重ね重ねになりますが、一刻も早く生成AIの無断学習の問題を解決すべきと考えています。 【個人113】		
229	テレビや動画などの放送・配信コンテンツについて、日本ではこれまで低コストで高品質の作品を作る環境であったことに触れていますが、かつては今よりも放送や動画コンテンツに関わる人数が今よりも多かったために可能だったことだと感じます。もちろんそれができたからこそ結果として節約につながったとは思いますが、資料内でも触れているように、海外の十分な時間やコストをかけて高品質な作品をつくる方向に日本も舵を切ること必要ではないかと考えます。今まで通りに低コストで高品質の作品を作ることになると、そこに生成AIなどを使って動画を作る案が提案されると思います。しかし、現状生成AIは収集データが著作権侵害をしたものであり、直近のニュースでは米ディズニーなどの会社が生成AI企業「ミッドジャーニー」に対して提訴を起こすなど、世界的にも悪いイメージがついています。また、生成AIで作成されたアニメ「ツインズひなひま」を視聴してみましたが、製作期間にそこそこ時間を取られてあのレベルの動画コンテンツしか作れないのであれば、日本が元来行っていた丁寧な作業で高品質の作品を作る方が、結果的に視聴者を満足させるコンテンツが作成できると思います。 私は、どうにか低コストで作品をつくらうとするより、現在の動画やアニメを作る技術を失わないように後進の育成環境を確保することが、今後も長く日本の作品が世界的に評価され好まれることに繋がると感じます。海外の制作環境自体が長期間かかってもよい作品を作る傾向であるのなら、そこに無理やり短期間で作品を完成させて戦おうとするより、同じく長期間丁寧な作業で高品質の作品を作る方が同じ土俵で戦っても優位に立ち回れると思います。安直に産業コンテンツに生成AIなどの人権侵害ツールなどを使って節約しようとせず、作品製作を行う人や後進の育成に力を入れるなどお金をかけるべきところを間違えないようにお願いします。 【個人115】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
230	案の中で度々「AI」という記載がありますが現状の所謂「生成AI」を指すものであれば、活用を検討する段階にないと考えます。 基盤モデルに無断で収集した著作物を利用しているため海外では度々訴訟が起きており、生成AI製のコンテンツに対する忌避感日本の比ではありません。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	国際市場への展開を考えるのであれば猶更、利用すべきでないと思います。 https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2406/25/news101.html https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2506/12/news054.html また、生成AIが出力したものをそのままコンテンツとして利用できるわけではないという実例もあります。 https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/2240f963d6dd2f301fe4b9a1946b1b32934c3533 生成AI出力物の手直しには、自力で制作できる技術をもった人材が必要です。 AIの手直しに時間を取られるくらいなら、一から作るほうがクリエイターの血肉になることは確実です。 コスト削減・省力化のために導入しても本末転倒または更にマイナス、ということにもなりかねません。 コンテンツ制作できる人材、ひとを育てるということを大切に考えていただきたいです。 【個人116】		
231	AIが作業の9割を担うようになったら、それはどのくらい作業者の思想や表現を反映しているのか、疑問である。作業にも著作者の思想や表現・技術が含まれているため、むやみに無駄であると切り捨てるべきではない。 生成AIによるディープフェイク等、犯罪へのハードルが低くなっており、ポジティブな効果ばかりをもたらすなどと楽観視はできないと感じる。現状の問題に目を向け、悲観的に考える必要がある。現在、配信者やVtuberのディープフェイクを作成し、本人が言っていないことをさも本人が言ったように見せかけ炎上させられるとある配信者が発言していたこともあり、自分ひいては推しと呼ばれる応援している存在がそのような目に遭って欲しくはないと切実に思う。 また、自分も普段創作などでクリエイティブを楽しむ人間だが、現状の生成AIのような他者の権利を侵害し有耶無耶にしてブランドを貶めるようなものは使いたいと到底思えない。学習において画像生成AIで知られるミッドジャーニーはディズニーやユニバーサルなどの企業から著作権侵害で訴訟が起きている。生成物を公開しそれによる責任は全て生成し公開したユーザーの責任となるという点においてもリスクが高く信用できない。また機能面においても頼りないというニュースを目にした。そういった問題を適切に解決した、透明性の高いツールの採用を強く求める。 【個人120】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
232	生成AIの問題がはじまってから三年ほどたちますが、権利関係の問題は特に進展がありません。権利関係で問題があるものを現場に投入するのはさらに権利関係で問題が起こるだけです。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	クリエイティブ産業は特に「個々人のスキル」が重要視されますが、ストーリー性があるものは特に脚本家の意向がはっきり出ますし、それが作品の評価において比重が大きいのはコンテンツ市場を眺めていてもそうです。 現状で市場にあるテキスト生成AIはそういったものには特性上向いていません。 現環境では「クリエイティブ1割作業9割」となっており生産性が低いというようにことが書かれていました。現行の生成AIを現場に投入しても、当の生成AI自体が作業者のリクエストに応えられるだけの力が無く、生成AIが出力したものの修正で効率は下がります。 他の技術を新しく開発するか、質の高い技術者を増やすことにさらに積極的にお金を出すのがよろしいかと思います。 【個人121】		
233	例えば AI を活用した脚本生成、等。 文章で生成AIを利用させようとする主張が目立つ。 欧州の生成AI規制法であるAIActを筆頭に世界各国では生成AI規制の流れが主流であり、生成AIの活用するメリットよりも他人の作品を無断で生成AIに読み込ませる盗用行為による著作権侵害による信頼の損失のデメリットの方が遥かに甚大である。 このまま生成AIを鵜呑みしてゴリ押しすれば同じ事件が多発し日本の放送・配信コンテンツの信頼は地に落ちる事に成るでしょう。 【個人123】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
234	日本の放送・配信コンテンツを日々楽しんでいる者です。 日本の映像コンテンツ産業は非常に充実しているように見えて、需要の大きさに対し供給する側の環境が万全でなく、今後長期的に悪化していくことが各業界で懸念されていると思われます。何より、この大きな需要に対して数を補うために粗製濫造を許容してしまうことが、コンテンツ産業の衰退をより後押ししているように感じています。取りまとめ案においても、人材の少なさやクオリティの低下を強く意識されているように見受けました。 しかし、AI(Generative AI)を使用することでこれを解決しようという案には反対します。一見全てを解決できる素晴らしい方法に思われるかもしれませんが、製作現場においてAIの使用を許すということは、前述した「粗製濫造」に他ならないからです。翻訳字幕なども妥協点としては既に使われていますが、本来クオリティの高いコンテンツを作ったならばそれに見合う優秀な翻訳家を雇うべきです。クオリティの高いコンテンツというのは非常に細やかに気を配って作られたもので、それらの繊細なニュアンスを機械翻訳で単純化・誤訳されてはいけません。 また、AIのビッグデータを所有しているのは全て海外企業であり、そのどれもが無許諾で日本のIPを収集しています。これから人を増やさねばならない業界で、今業界にいる人々の作ったコンテンツが、無限に再利用されていくのです。これは製作現場をダイレクトに脅かします。コンテ	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	ンツ製作者にとってAIは競争者でも便利な道具でもなく、作れば作るほど成果物を搾取していく泥棒です。CSAMの学習やディープフェイク等の悪用など倫理的な問題も多々抱えている、現状クリーンなイメージのないAIの活用は、業界から人が離れる要因にもなります。 本当にコンテンツ産業を守り育てていくのであれば、AIやAI人材に払うリソースはできる限り人材育成に回すべきだと考えます。 これはAIの活用に対する反対意見であり、DXを否定するものではありません。しかし、現在のコンテンツ産業はとにかく時間と人出に余裕のない状態で、DXのような大きな変化を受け止める土台がないのではないかと感じています。どうか、製作現場が余裕をもって丁寧に良いコンテンツが作れるような環境づくりを、まず優先してください。 【個人127】		
235	コンテンツにおけるデジタル技術の利用の中で、ネット上からデータ収集を行い機械学習元として利用した生成AIの利用は高リスクであり、諸外国へ事業展開していく上での弊害となり得るため、他のデジタル技術とは区別し利用を拒否していくことが重要と考えます。 高リスクであると考え理由は二点です。 一点は価値の低下、付加価値の低下を招く点です。AI生成を利用したコンテンツ作成は一見労力やコストを下げるように見えますが、ハルシネーションや粗悪データの混入、見直しに掛かる労力の増加を招き、品質の低さを繰り返し指摘され続けています。ツインズひなひまというアニメが作成されましたが、通常のアニメ作成より時間がかかっているにも関わらず画像の粗が無数に指摘される結果となりました。また「ネットを介して誰でも簡単に作成できる」前提故に日本産コンテンツである意味が全く存在しないことになります。 二点目は既存コンテンツのブランド力への悪影響です。日本のアニメとして海外でも高評価を得るジブリが無断でデータを複製されることで第三者に政治利用されたりヘイト活動に利用されたりしています。コンテンツを第三者に機械学習元として利用されることはイメージ毀損などの損害に繋がります。日本がAI生成物を利用することは、日本のコンテンツを悪用されることへの敷居を下げ、既存コンテンツの持つブランド力を下げることに繋がります。 三点目はEU AI Actを始めとした規制に対応できていないことです。複製データを利用した競合コンテンツの作成やEUのデータを機械学習に利用すること、性的画像の作成など日夜新規の規制やルール作りが世界各国で行われています。資料の構成員等の視点などの項目を見てもそういった規制に対応できる知識やルール作り、開発が間に合っているようには見えません。現状のまま利用を進めても、諸外国の条件を満たせないデータ利用サービスが日本産コンテンツに混ざることが避けられず、海外展開の阻害となることが想定されます。日本産コンテンツ自体への不信へと繋がります。 デジタル技術の促進を行うにしても、現状出回っている生成AIの利用は海外展開の阻害になります。生成AIを他のデジタル技術と分け、海外のルールに適應できる規制法の制定や、海賊版や違法データの利用を含む海外展開の妨げになるサービスの除外をきちんと行うことを望みます。	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

	【個人129】		
236	コンテンツ市場を大事な場だと思っならもっと現場を知ってほしいです。 人材育成に必要な方向はAIでラクをする方法を学ぶ事ではないと思います。 ここに挙げられているAIは従来のAIではなく生成AIを指しているものが大半でしょうが、現状の生成AIは著作権を蔑ろにし、人のアイディアや努力を不正に食い潰している状態にしか感じられません。 どれだけクリエイターが苦しんでいるか、表面の聞こえの良い上辺の言葉ではなく、内情を深く探ってください。 クリエイターが働く現場を、安定して本来の技術を身につけながら適切な賃金が支払われ、後続を育てられる体力作りができるようにすべきです。 AIで人の作業を1割でラクができるのは幻想です。かえって「不自然な部分や著作権侵害をしていないか？」の検品と修正作業に時間を費やし、それには対して技量の向上が期待出来ません。 更に言うなら、生の知識や技術の双方を身につけていないとちゃんとした物の見方ができず、把握できず、プロの職人が育ちません。 日本が誇るクリエイティブコンテンツを衰退させる悪循環を作らないで欲しい。 【個人135】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無
237	Adobeの生成AIがクリーンだと思っている時点で情報を収集が甘いです。 それとも書類を作成した人も生成AIで得た情報で作成したんでしょうか？ 【個人136】	本案では、AIの活用については、関係事業者等の御意見も踏まえつつ、総務省において検討を進めていくことが適当と考えます。	無

(以上)