

# 「知的財産推進計画2026」の策定に向けた意見募集結果の網羅的分析と内閣府の政策的応答予測

Gemini 3.1 pro

## 1. 序論: IPトランスフォーメーションの深化と新たな知財パラダイムの衝突

グローバルなデジタル経済の進展と、生成AI(人工知能)をはじめとする破壊的テクノロジーの台頭は、既存の知的財産(IP)制度の根幹に根本的な変容を迫っている。日本政府は、経済やイノベーションを活性化し、国際競争力を強化するための国家戦略として、毎年度「知的財産推進計画」を策定している。「知的財産推進計画2025」においては、国内外の社会課題解決を図る新たな知的創造サイクルの構築を「IPトランスフォーメーション(IPX)」と定義し、①イノベーション拠点としての競争力強化、②AI等先端デジタル技術の利活用、③グローバル市場の取り込み、という三本柱を戦略の基軸として掲げた<sup>1</sup>。

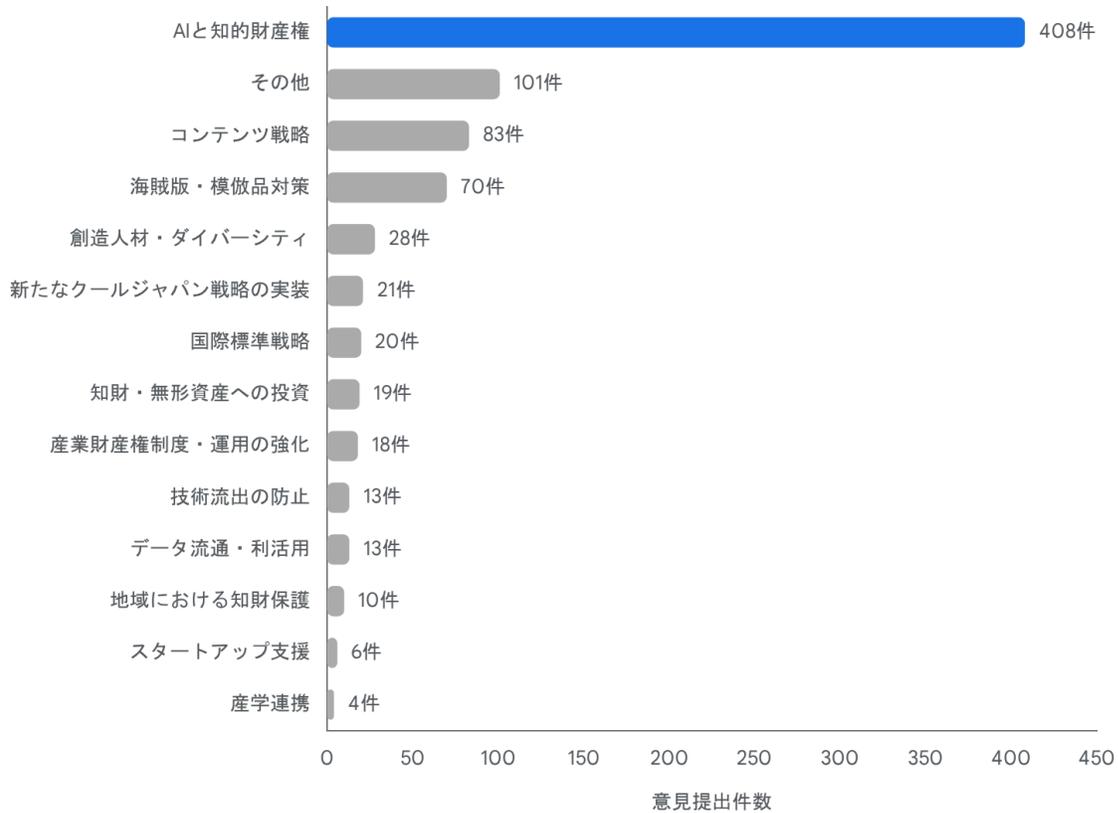
この基本路線を継承しつつ、さらなる制度的アップデートを図るべく、内閣府知的財産戦略本部は令和7年12月1日から令和8年1月7日にかけて、「『知的財産推進計画2026』の策定に向けた意見募集」を実施した<sup>3</sup>。本意見募集には合計901件(法人・団体174件、個人等727件)という極めて多数のパブリックコメントが寄せられ、国家の知財戦略に対する国民および多様なステークホルダーの関心の高さ、そして深刻な危機感が浮き彫りとなった<sup>3</sup>。

本報告書は、この膨大な意見募集結果を包括的かつ多角的に分析し、そこから表出する社会的な懸念、産業界の要請、および国際的なルール形成に向けた課題を抽出するものである。とりわけ、「AIと知的財産権」に関する意見が全体の半数近くを占めるという特異な分布は、現行の法制度(著作権法第30条の4等)と技術の進化との間に生じている巨大な摩擦を可視化している。本稿では、クリエイター・個人層の生存権的危惧と、テクノロジー企業・産業界のイノベーション促進という二項対立の構図を解剖し、それに対する内閣府の政策的応答(ソフトローの活用、プリンシプル・コードの策定、出力段階での規制等)を高度な蓋然性に基づき予測・展開する。

## 2. 意見募集結果の定量的分析と主要テーマの概観

「知的財産推進計画2026」に向けたパブリックコメントの定量的データは、現在の日本の知財領域において何が最も先鋭的な論点となっているかを明確に示している。提出された全901件の意見は、意見提出者が申告した分野に基づき分類されており、その分布には著しい偏りが見られる<sup>5</sup>。

## 意見提出の約半数が「AIと知的財産権」に集中



「知的財産推進計画2026」に向けた意見募集（全901件）の分野別内訳。AI領域に対するクリエイターや産業界の強い懸念と関心が浮き彫りとなっている。

Data source: [内閣府 知的財産戦略本部 2026 論点 意見募集](#)

以下の表は、内閣府が公表した分野別の意見提出件数(上位項目)を整理したものである。

意見の分野(カテゴリ)	提出件数	全体に占める割合(概算)	主な提出主体層
(A2) AIと知的財産権	408件	45.3%	個人クリエイター、テクノロジー企業、権利者団体

F. その他(新たに盛り込むべき施策等)	101件	11.2%	個人、各種団体
(E2)コンテンツ戦略	83件	9.2%	コンテンツ事業者、権利者団体、政策シンクタンク
(B2)海賊版・模倣品対策の強化	70件	7.8%	出版社、通信事業者、権利保護機関
(A3)創造人材の強化・ダイバーシティ	28件	3.1%	個人、教育・文化関連団体
(E1)新たなクールジャパン戦略の実装	21件	2.3%	個人、地方創生・観光関連団体
(C3)新たな国際標準戦略	20件	2.2%	業界団体、IT企業
(A1)知財・無形資産への投資による価値創造	19件	2.1%	知財専門機関、経営・ガバナンス団体

このデータから導き出される重要な洞察は、知財戦略における伝統的なテーマである産学連携(4件)やスタートアップ支援(6件)、地域における知財保護(10件)などに対する関心が相対的に低く見えてしまうほど、生成AIがもたらす「データ収集の適法性と権利保護のコンフリクト」が国家レベルの緊急課題として突出している事実である<sup>5</sup>。

さらに、意見提出主体の内訳を分析すると、個人からの意見(727件)の大半がクリエイターや表現者からの防衛的かつ悲痛な訴えであるのに対し、法人・団体からの意見(174件)は、技術開発の保護、国際標準化、プラットフォームとしてのルール形成といったマクロな経済合理性からの提言となっている<sup>3</sup>。この「個人の生存権・表現権の保護」と「法人のイノベーション促進・競争力強化」という二項

対立の構図が、今回のパブリックコメントの根底を貫く最大の構造的課題である。

### 3. クリエイター・個人層からの強烈な異議申し立て: AI学習への根本的懸念

個人からの意見の圧倒的多数は「A2. AIと知的財産権」に向けられており、現行の生成AIのエコシステムに対する極めて強い不信感と、権利保護の抜本的強化を求める声で占められている。これらの意見は、単なる技術的な懸念にとどまらず、日本の文化的土壌そのものの崩壊を危惧するレベルに達している<sup>3</sup>。

#### 3.1. 無断学習への法的・倫理的な非難とデータセットの透明性要求

個人意見の多くは、生成AIの基盤モデル構築における学習プロセスを「知的財産の収奪」や「悪質なコピー」と定義し、強烈な倫理的な非難を浴びせている。日本の著作権法第30条の4は、非享受目的での情報解析（機械学習を含む）のための著作物利用を原則として許容している。しかし、クリエイター側は「自らの人生の時間を費やした作品が、許諾も対価もなく機械の計算資源として消費され、継ぎ接ぎにされて利益を搾取されている」という強い感情的反発を示している<sup>3</sup>。

この不信感を払拭するための具体的な要求として、ほぼ例外なく「データセットの透明性確保」が主張されている。AI開発企業がどのようなデータ群をインターネット上から収集・複製・改変したのかを詳細に開示することは、事後的な著作権侵害訴訟における重要な物証となるため、不可欠な前提条件とみなされている<sup>3</sup>。また、海賊版サイトからスクレイピングされた違法データや児童ポルノ等がAIの基盤モデルに混入している疑念が払拭されておらず、透明性の欠如が結果的に「権利のロンダリング」を助長しているとの指摘は極めて鋭い<sup>3</sup>。

#### 3.2. オプトイン／オプトアウト権の確立と対価還元のパラドックス

クリエイター層からの制度的提言の中核をなすのが、テキスト・データマイニング（TDM）に対する「学習拒否権（オプトアウト）」、あるいはより厳格な「事前許諾制（オプトイン）」の法的導入である。個人の意見の中には、国際著作権管理委員会（CISAC）の声明を引用し、ライセンスのない生成型AIが規制されなければ、クリエイターのロイヤリティの最大25%（年間約85億ユーロ）が流用される可能性があるという具体的な経済的損失の試算を提示して警告を鳴らすものもある<sup>3</sup>。

しかし、ここで注目すべき第二次の洞察は、多くの個人クリエイターが「対価還元（金銭的補償）」よりも「学習を拒絶する権利そのもの」を強く求めているというパラドックスである<sup>3</sup>。商業利用において市場競争が生じる場合の補償制度を求める声も存在するが、根底にあるのは「金銭的な問題ではなく、自身のアイデンティティである画風、表現、あるいは人格そのものを機械に無断で模倣・抽出されることへの根源的な拒絶」である。これは、知財政策がしばしば陥りがちな「経済的補償スキームを用意すれば解決する」というアプローチでは、クリエイターの精神的・人格的利益（著作者人格権的側面に類するもの）を本質的に救済できないことを示唆している。

#### 3.3. ディープフェイクと人格権・肖像権の侵害の蔓延

AIと知的財産の問題は、もはや単なる著作権の枠内に収まらず、肖像権、プライバシー権、パブリシ

ティ権といった広義の人格権の問題へとシームレスに拡張している。一般個人からの意見では、著名人のみならず、一般人の画像や音声を無断で改変したディープフェイク(特に性的搾取を目的とするものや、リベンジポルノ等)の氾濫が、デジタル空間における深刻な治安悪化として認識されている<sup>3</sup>。

技術的ハードルの低下により、誰もが容易に他者の尊厳を毀損する生成物を作成できる現状に対し、クリエイターや個人は、プラットフォームやAI開発企業のみならず、悪意ある生成物を生み出した使用者(プロンプト入力者)双方に対する厳罰化と、法的責任の所在の明確化を強く求めている<sup>3</sup>。

### 3.4. 日本のサブカルチャー・コンテンツ品質の劣化と形骸化リスク

クリエイターたちは、AI生成物の無秩序な氾濫が市場全体に与える負の外部性(Negative Externality)についても深く憂慮している。解剖学的知識、物理法則、あるいは物語の論理的整合性を欠いた「粗悪なAI生成物」が市場を席卷することで、人間の手が介在する多様性や微細なニュアンス、作家性が市場から駆逐され、結果としてコンテンツ市場全体の価値がデフレを引き起こすという指摘である<sup>3</sup>。

さらに深刻な長期的リスクとして、AIの普及によって次世代の若者が「自ら作品を作り上げる苦労と修練」を避け、創作活動のプロセスをAIに過度に依存するようになれば、人間の基礎的な思考力や技術力が低下するという指摘がなされている<sup>3</sup>。長期的には、日本が世界に誇る「サブカルチャー文化」や「クールジャパン」の競争力の源泉たる人材育成の土壌が枯渇してしまうという構造的な危機感である。技術の進歩を優先するあまり、その源泉となる「人間への投資」を怠れば、学習データの枯渇(AI自身のモデル崩壊)を招くという彼らの論理は、知財戦略が直視すべき重要な長期的視座である。

### 3.5. 法規制と環境負荷への懸念

一部の意見では、生成AIを動かすデータセンターが消費する莫大な電力と水資源に対する環境負荷(サステナビリティへの逆行)も、技術推進に対する批判的論拠として挙げられている<sup>3</sup>。また、極端な意見としては、AIによる表現手段の全体化を「人間の自我や生命を犠牲にする文明の癌」と表現し、現行モデルの開発・利用からの国家レベルでの撤退を提言するものまで存在し、市井におけるAIアレルギーの深さを物語っている<sup>3</sup>。

## 4. 産業界・法人団体からのプラグマティックな要請: AIガバナンスとイノベーションの調和

個人の感情的かつ防御的な意見に対し、法人・団体からの意見は、AI技術を日本の国際競争力の源泉として不可欠なものとして捉えつつ、いかにして適正なガバナンスを構築し、国際的なルールメイキングとの調和を図るかというプラグマティック(実利的)な視点に立脚している<sup>3</sup>。ここには、法(ハードロー)による硬直的な規制を避け、契約や技術(ソフトロー)を用いた柔軟なエコシステムを志向する強い意思が読み取れる。

## 4.1. 学習データへの強制アクセス回避と営業秘密の保護

テクノロジー企業やソフトウェア産業を代表する団体（ACT アプリ協会やビジネス・ソフトウェア・アライアンス：BSAなど）は、AIガバナンスの議論において「透明性」や「説明責任」が過度に追求されるあまり、AIモデルのソースコード、アルゴリズム、学習データセットへの「強制的なアクセス制度」が導入されることを強く警戒している<sup>3</sup>。

企業にとって、最適化されたAIモデルや独自に精緻化されたデータセットは、巨額の投資によって構築された競争力の源泉たる「営業秘密(Trade Secrets)」である。これを透明性確保という名目で強制的に開示させることは、事実上の知的財産権の侵害に等しく、サイバーセキュリティ上の脆弱性（敵対的攻撃のリスク等）を生むだけでなく、民間投資を著しく阻害するという主張は、経済合理性の観点から極めて妥当である<sup>3</sup>。

また、BSAは日本の著作権法第30条の4の重要性を強調し、公開されているコンテンツを用いたAI学習は非享受目的のデータ解析であり、原則としてライセンスや対価還元を義務付けるべきではないと主張している。数千万から数十億に及ぶデータの権利者を特定し、個別に許諾を得ることはランザクションコストの観点から事実上不可能であり、そのような義務化はAI開発を一部の巨大資本（メガテック）に独占させる結果を招き、オープンソースAIの発展や新規参入を阻害すると警告している<sup>3</sup>。彼らは、「AI学習時のデータ利用」と「生成物の利用」を法的に明確に分離し、時期尚早で過度な規制がソフトウェア開発のワークフローを破壊しないよう求めている。

## 4.2. 「入力規制」から「出力規制」へのパラダイムシフト

AIガバナンスのあり方について、「AI政策を考える会」や「コンテンツ政策を考える会」といった専門団体からの提言は極めて示唆に富んでいる。彼らは、児童性的虐待表現（CSAM）や悪質なディープフェイクといった重大な違法情報への対策の必要性を強く認めつつも、その解決策として「入力規制（学習・収集の一律禁止）」を採用することの危うさを指摘し、「出力規制と運用ガバナンス」を中核に据えるべきだとする論理を展開している<sup>3</sup>。

「違法な出力を防ぐために、いかなるデータも学習させない」という硬直的なアプローチは、医療画像診断、学術資料の解析、歴史的アーカイブの保存、あるいは適法な美術作品といった公益性の高いデータの活用までもも不必要に萎縮させる（オーバーストッキングの問題）。したがって、リスクに応じた「区分管理」を徹底し、出力段階でのフィルタリング、ブロック、警告、再学習抑制、通報導線の確保といった「多層的防御(Defense in Depth)」を実装することが、イノベーションと社会防衛を両立させる現実的な解であると提示している<sup>3</sup>。

また、「未成年に見える」といった曖昧な基準での包括的な規制は、表現の自由や正当な産業活動（広告、コスプレ、3DCG等）を不当に制限する危険性があるため、守るべき法益を「実在の個人に対する具体的な権利侵害（名誉毀損、肖像権侵害、性的搾取等）」に厳格に限定し、加害態様（公開、頒布、脅迫、収益化等）に着目した行為規制に重点を置くべきであると主張している<sup>3</sup>。

## 4.3. 来歴管理（プロベナンス）と責任分界の明確化

情報の真正性が問われるデジタル社会において、生成物に関する透明性の確保は産業界からも支

持されている。AI生成物であることを識別可能にする「来歴管理(Provenance)」技術やメタデータの標準化を普及させることは、悪用者の匿名性を排除し、フェイク情報による市場の混乱を抑止するために有効とされている<sup>3</sup>。

同時に、AIのバリューチェーンが複雑化する中で、基盤モデルの開発者(提供者)、ファインチューニングやアプリケーションを開発する事業者、そしてプロンプトを入力する利用者(エンドユーザー)の間で、どのレイヤーが責任を負うべきかという「責任分界(Shared Responsibility Model)」の整理が急務とされている。適正な対策を講じている事業者が、末端の悪用によって過度な法的責任(連座制)を負うことになれば、産業全体が萎縮するため、透明性と救済可能性を担保した制度設計が求められている<sup>3</sup>。

#### 4.4. ソブリンAIとデータ流通(DFFT)の推進

NTTドコモやソフトバンクといった国内の主要な通信・プラットフォーム事業者からの意見に代表されるように、AIの社会実装とデータ流通環境の整備(C4)は、単なる知財政策を超え、国家の経済安全保障と直結するイシューとして認識されている<sup>3</sup>。海外の巨大IT企業の基盤モデルに過度に依存し続けることは、デジタル赤字の拡大のみならず、重要データの海外流出、地政学的リスクによるサービス停止、我が国の文化的価値観が反映されないバイアスのリスクを招く。

これを防ぐためには、「DFFT(Data Free Flow with Trust: 信頼性のある自由なデータ流通)」の枠組みを国際的に主導しつつ、国内においては高品質なデータセットの構築と、日本独自の「ソブリンAI(国産基盤モデル)」の開発・実装を国策として強力に後押しすることが求められる。この際、企業秘密を保護しつつ、協調領域におけるデータの安全な連携基盤をいかに構築するかが制度設計の鍵となる<sup>3</sup>。

#### 4.5. 新たな法制度への模索(クリエイター団体の視点)

産業界の意見が必ずしも一枚岩ではない点にも留意が必要である。日本アニメフィルム文化連盟(NAFCA)などのクリエイターを代表する団体からは、現行の著作権法では画風や作風、声質の模倣(ボイスチェンジャー等の悪用)を十分に保護できないとして、従来の著作権法の枠にとどまらない新たな「生成AI法」の議論や、キャラクターのパブリシティ権の再定義を求める声も上がっている<sup>6</sup>。また、安易なAI翻訳の氾濫が作品の文化的価値を毀損するリスクへの懸念も示されており、ここでも効率化と品質保持のせめぎ合いが見られる<sup>6</sup>。

### 5. 海賊版・模倣品対策(B2)とコンテンツ戦略(E2)の国際的展開

「AIと知的財産権」に次いで大きな関心を集めた「海賊版・模倣品対策の強化(70件)」および「コンテンツ戦略(83件)」の分野では、日本のコンテンツ産業が直面するグローバルな流出リスクと、それを防ぐための執行力(Enforcement)の強化、そして正規版流通の最適化が議論の中心となっている<sup>5</sup>。

以下の表は、海賊版対策等に関して主要団体から提言された具体的なアプローチの比較である。

提言団体	主な問題意識	提言される具体的対策・アプローチ
一般社団法人 <b>ABJ</b>	漫画等の海賊版サイトによる年間約8.5兆円の巨額被害。	海外法執行機関・国際機関との連携強化、ドメインホッピング対策（ICANN等への働きかけ）、独占的ライセンスへの差止請求権付与、国外での訴訟支援、大規模プラットフォーム事業者との連携による拡散防止。 <sup>3</sup>
コンテンツ海外流通促進機構（ <b>CODA</b> ）	海外拠点からの侵害、防弾ホスティングの悪用、侵害による不当な広告収益の獲得。	防弾ホスティング対策に向けた国際連携、著作権侵害から広告収益を得る事業者（プラットフォーム）への規制強化、ドメイン登録時の本人確認厳格化、司法的ブロッキングの基礎的検討の開始。 <sup>3</sup>
コンテンツ政策を考える会	正規版へのアクセスの悪さ（摩擦）が海賊版利用を助長しているという構造的課題。	取締り一辺倒ではなく「正規転換」へのシフト。同時配信・同時発売の推進、翻訳・ローカライズ品質の向上、決済手段の多様化、UX改善など「正規版が選ばれる条件」のKPI化。 <sup>3</sup>

## 5.1. 巨大化する海賊版被害と国際執行力の強化

一般社団法人ABJの推計によれば、日本の出版物を無断掲載する海賊版サイトによるタダ読みの被害額は、全世界で年間8.5兆円という天文学的な規模に達している<sup>3</sup>。これは日本のコミック市場の規模を遥かに凌駕しており、コンテンツ産業の基盤を揺るがす危機事態である。

海賊版サイト運営者の大半は海外に拠点を置き、ドメインを次々と変更する「ドメインホッピング」や、情報開示に応じない「防弾ホスティング」を悪用して各国の法執行を逃れている。これに対する対策として、ABJやCODAは、国際刑事警察機構（INTERPOL）や各国の法執行機関との連携強化、ICANNIに対するドメイン登録時の本人確認の厳格化要求を強く求めている<sup>3</sup>。さらに、現状では原作者しか行えない侵害物の削除対応を円滑にするため、独占的ライセンスへの差止請求権の付

与を法制化することが急務とされている。

## 5.2. AIと海賊版の悪魔的融合と「Follow the Money」

近年、海賊版問題は生成AIと結びつくことでさらに複雑化している。海外のAI事業者が、海賊版サイトからスクレイピングした漫画やイラストのデータを無断で学習データセットに組み込んでいるケースが指摘されている。この場合、AIが出力する画像は特定のキャラクターや画風に酷似した「模倣品」となるが、ブラックボックス化された生成過程を経ることで、元の著作物との直接的な依拠性の証明が困難になるという問題が生じる。これは、海賊版サイトがAIの「学習用餌場」として機能し、著作権のロンダリングが行われていることを意味する<sup>3</sup>。

この事態に対抗するため、CODAはプラットフォームの収益構造そのものにメスを入れることを提言している。動画投稿サイト等において、著作権侵害を繰り返すアカウントに対して広告収益の支払いを停止しない事業者は、実質的に侵害を容認し自らも不当な利益を得ているとみなし、これに対する実効性ある規制を求めている。これは、広告配信事業者や決済代行業者への働きかけを通じて海賊版サイトへの資金流入を断つ「Follow the Money(資金源を絶つ)」戦略の徹底である<sup>3</sup>。また、議論が停滞していた「司法的ブロッキング(サイトブロッキング)」の在り方についても、国際的な動向を踏まえ、基礎的な検討の再開を要望している。

## 5.3. 翻訳・ローカライズの品質向上と正規版流通の最適化

海賊版に打ち勝つための最良の防御は、規制強化だけでなく「圧倒的に利便性の高い正規版の提供」である。コンテンツ政策を考える会の提言が鋭く指摘するように、ファンが海賊版に流れる最大の要因は、倫理観の欠如というよりも、正規版へのアクセスに伴う「摩擦(フリクション)」にある<sup>3</sup>。海外において正規版の配信が遅い(タイムラグがある)、翻訳の質が低い、決済手段が対応していないといった供給ギャップが存在する限り、海賊版の需要は根絶できない。

したがって、コンテンツ戦略(E2)において重要となるのは、取締りの強化と並行して「正規版への転換率」を政策KPIに据えることである。多言語同時配信の体制構築、機械翻訳と人間の監修を組み合わせたローカライズ品質の向上、多様な決済手段の導入など、コンテンツを安全かつ迅速に世界の消費者に届けるサプライチェーン全体の高度化が不可欠である。特に、キャラクターの口調や作品固有の世界観を損なわない質の高い翻訳は、単なる作業コストではなく、作品価値そのものを左右する重要な要素として位置づけるべきである<sup>3</sup>。

## 5.4. クリエイター・エコシステムの維持と「表現の場」の確保

コンテンツ産業の競争力を維持するためには、上流の著名IPだけでなく、同人誌即売会やインディーゲーム、UGC(User Generated Content)といった、新たな才能が試行錯誤を繰り返す「裾野の生態系」への投資が欠かせない。これらの場合は、コンテンツ産業における事実上の「研究開発(R&D)」や「テストマーケティング」の機能を果たしている<sup>3</sup>。

意見の中では、小規模クリエイターが直面する実務的負担(契約、税務、海外展開時の物流・決済等)を軽減するための標準テンプレートの提供や、マイクログラント(少額助成)の制度化が提案されている。また、中規模イベント会場の不足や、公共施設における利用制限(営利目的とみなされるこ

とによる排除)、あるいはプラットフォームの不透明な規約変更による作品の一斉削除など、クリエイターから「表現の場」を奪うリスクへの対策も、国家の知財戦略として取り組むべき課題とされている<sup>3</sup>。

## 6. 産業財産権・国際標準戦略等におけるその他の重要論点

### 6.1. 中小企業の国際標準化プロセスへの包摂(C3)

技術覇権競争において「ルールを制する者が市場を制する」という認識が広まる中、新たな国際標準戦略(C3)の重要性が高まっている。しかし、ISO(国際標準化機構)やITU(国際電気通信連合)等の国際標準化会議は、多大な人的・財政的リソースと長期間のコミットメントを要するため、大企業の独壇場となりがちである。

ACTアプリ協会等の提言が示すように、革新的な技術を持つ中小企業やスタートアップが標準化プロセスから排除されないための仕組みづくりが急務である。具体的には、進行中の標準化活動に関する情報を集約し中小企業に提供するツールの整備や、参加費用・旅費の補填といった直接的な財政支援が提案されている<sup>3</sup>。政府の役割は、技術的な成果を上から指示することではなく、民間セクターのリーダーシップを支援し、多様なプレイヤーがルールメイキングに参画できる環境を整備することにある。

### 6.2. 標準必須特許(SEP)と医薬品データ保護

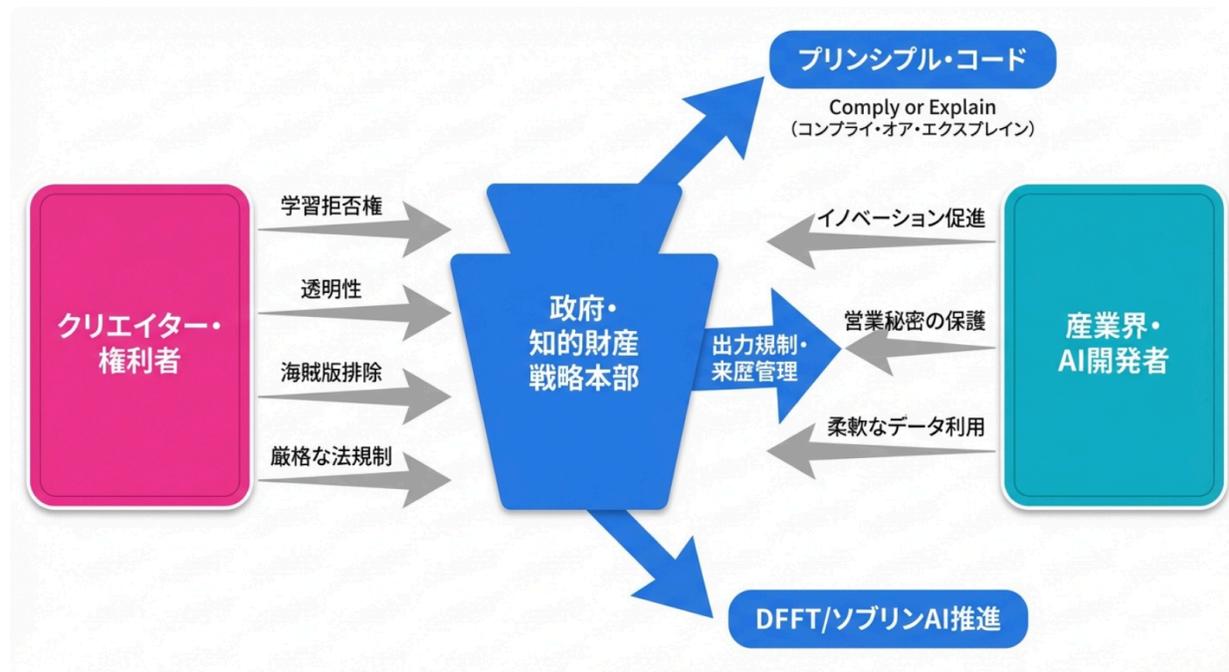
通信技術等の標準規格を実施する上で不可欠な「標準必須特許(SEP: Standard Essential Patent)」を巡る紛争解決のルール形成は、IoT化が進むあらゆる産業にとって死活問題である。NTTドコモの提言では、政府が策定したライセンス交渉に関する手引き等を最新の国際動向に合わせて早急に改訂することや、サプライチェーン全体でライセンスの商慣習を確立するための業界内議論の促進が求められている<sup>3</sup>。SEPは単なる技術標準の副産物ではなく、市場構造や競争ルールを主導するための国家戦略ツールとして位置づけ直す必要がある。

また、製薬業界からは、医薬品の臨床試験データ保護に関して、日本にはこれを直接規定する明確な法律が存在せず、薬機法に基づく再審査制度による代替的運用にとどまっている状況が問題視されている。イノベーションの促進と研究開発投資の回収を担保するため、諸外国と同水準の独立した「医薬品データ保護制度」の法制化に向けた明確な方向性を示すことが強く求められている<sup>7</sup>。

## 7. 内閣府(知的財産戦略本部)の政策的応答予測と今後の展望

上記のような、クリエイター層からの「厳格な規制と学習の原則禁止」を求める強烈的な声と、産業界からの「イノベーション促進と柔軟なデータ利用(オーバーレギュレーションの回避)」を求める要請は、パブリックコメント上において真っ向から対立している。内閣府知的財産戦略本部は、「知的財産推進計画2026」の策定にあたり、この深刻なトレードオフをいかに調停し、政策として落とし込むのか。以下の次元において、政府の応答と政策的着地点を予測する。

## AIと知財を巡る対立構造と政府の政策的調停アプローチ



パブリックコメントで浮き彫りとなったクリエイター層と産業界の対立に対し、政府はハードロー（法規制）の即時導入を避け、「プリンシプル・コード」等のソフトローを通じた調停とエコシステム構築を目指す構図。

### 7.1. 著作権法第30条の4の「維持」と「プリンシプル・コード」による実効性担保

最も先鋭的な論点となっている「AI学習の無断利用（非享受目的の利用）の禁止」や「オプトイン（事前許諾制）の法制化」について、内閣府が直ちに著作権法を改正してこれらに応じる可能性は極めて低い。なぜなら、著作権法第30条の4は、日本のAI産業における国際競争力の源泉（いわゆる「機械学習パラダイス」としての優位性）を担保する中核的条項であり、これを覆すことは国家のAI戦略そのものを後退させると判断されるためである<sup>8</sup>。

その代わりに、政府は「ハードロー（法規制）」ではなく、「技術」と「契約」、そして「ソフトロー（ガイドライン）」を組み合わせたハイブリッドなアプローチを採用する。その政策的な目玉となるのが、現在策定が進められている『AIの適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード』の実装である<sup>8</sup>。

このプリンシプル・コードは、法的な強制力は持たないものの、コーポレートガバナンス・コード等で実績のある「コンプライ・オア・エクスプレイン（原則を遵守するか、遵守しない場合はその合理的な理由を説明せよ）」というガバナンス手法をAI開発事業者に適用するものである<sup>10</sup>。政府は「知的財産推進計画2026」において、このコードの浸透を強力に推し進める方針を打ち出すと予測される。具体

的には、学習データの概要開示や、権利者からのオプトアウト要請に対する対応方針の提示などを事業者に促し、これを適切に遵守・説明する企業に対しては、政府調達や各種支援事業においてインセンティブを付与する仕組みを検討するだろう<sup>10</sup>。これにより、クリエイターの求める「透明性」と、企業の求める「営業秘密の保護と開発の自由度」の間の妥協点を探る戦略である。

## 7.2. 「入力規制」の回避と「出力段階での技術的保護」へのリソース集中

クリエイター層が抱くディープフェイクや著作権侵害物の氾濫という現実的な脅威に対しては、AI政策を考える会が提言したように、「学習段階(入力)」を一律に縛ることは避け、「生成・利用段階(出力)」における規制や技術的措置への対策に焦点を移す<sup>3</sup>。

政府は、AI事業者に対して電子透かし(ウォーターマーク)や来歴情報の付与技術の実装を強く推奨し、生成AIによる悪質なフェイク情報の拡散や著作権ロンダリングを抑止する方向へ舵を切る。同時に、生成段階において既存の著作物に極めて類似した出力(依拠性の高い出力)を防ぐためのフィルタリング技術の開発を支援する。さらに、クリエイター自身が自衛するための技術(画像への学習阻害ノイズの付与など)についても、技術的保護手段としての有効性や法的解釈の整理を進めることが見込まれる。

## 7.3. 「Follow the Money」戦略を軸とした海賊版包囲網の形成

AIの学習データが海賊版サイトによって汚染されているという事実を踏まえ、海賊版対策はAI政策と連動してさらに強化される。政府の応答としては、海外のサーバーを利用する悪質なリーチサイトや防弾ホスティング事業者に対する国際的な法執行(INTERPOLや各国政府との連携、越境的な情報開示請求の円滑化)を強化する方針を明記する。

また、海賊版サイトへのアクセスを物理的に遮断する司法的ブロッキングの検討を中長期的な課題として継続しつつも、短期的により実効性の高い手段として、広告配信事業者(アドネットワーク)や決済代行事業者に対する監視と要請を強化する。海賊版サイトへの資金流入を断つ「Follow the Money(資金源を絶つ)」戦略を前面に押し出し、実質的なサイトの兵糧攻めを行うアプローチが主流となるだろう。

## 7.4. IPトランスフォーメーション(IPX)の深化とクリエイター支援の再構築

政府は、クリエイターが抱く「テクノロジー偏重により、人間への投資が軽視されている」という悲痛な声に対して、無視を貫くことはできない。AIによって業務の効率化(例えばアニメ制作における中割り作業や彩色、プログラミングにおけるコーディングの自動化等)が進む一方で、キャラクターデザイン、世界観の構築、脚本、演出といった源流となる「人間の創造性(Originality)」の価値は、AI時代において相対的にさらに高まるというナラティブを構築する。

「知的財産推進計画2026」では、新たなクールジャパン戦略と連動し、クリエイターの適正な取引環境の整備(下請けいじめの防止、契約の透明化、フリーランス保護)や、海外展開に向けた良質なローカライズ支援、さらには同人誌即売会のようなUGCの流通基盤の整備を通じた「クリエイター人材の育成と持続可能性の確保」が政策の柱として強調されると予測される<sup>3</sup>。人間が生み出す良質なIPを源泉とし、AIをそれを増幅させグローバルに展開させるためのツールとして使いこなすことで、経済価値と社会的価値の双方を生み出す「IPトランスフォーメーション(IPX)」の具現化こそが、最終的

な政策的ゴールとして提示されるはずである。

## 8. 結論

「知的財産推進計画2026」に向けた意見募集の結果は、AI時代における我が国の知財戦略が、かつてないほど激しく、かつ本質的なステークホルダー間の利害対立に直面していることを証明した。クリエイター層からの切実な権利保護、透明性の確保、および学習拒否の要求は、日本の文化を支えてきた表現者の存続という根源的な危機感に裏打ちされており、決して軽視できるものではない。一方で、テクノロジー企業や産業界からのイノベーション促進、営業秘密の保護、およびデータ流動性の確保という要請は、国家の経済安全保障と熾烈なグローバル競争力維持において不可避の命題である。

内閣府(知的財産戦略本部)は、この相反する強烈なベクトルを、法改正によるゼロサムゲーム(全面禁止か全面解禁か)で解決するのではなく、「プリンシプル・コード」というソフトローによる事業者行動の漸進的な変容と、「来歴管理・出力フィルタリング」という技術的アプローチの組み合わせによって、粘り強く調和させる道を選択するだろう。

2026年の知的財産推進計画は、生成AIの「魔法」に対する過度な期待や無秩序な恐れから脱却し、AI技術を社会実装するための「ルールと倫理のインフラ」を構築するフェーズへの移行を宣言する歴史的な文書となる。日本の知財戦略が、人間の持つかげがえのない創造性を保護しつつ、データ駆動型のイノベーションを力強く取り込む「真の知財エコシステム」を構築できるか否か、その政策立案能力の真価が今まさに問われている。

### 引用文献

1. 知的財産推進計画2025(案) - 内閣官房, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/250603/siryu2.pdf>
2. 知的財産推進計画2025を決定、新たな国際標準戦略も策定 政府 - ニュートン・コンサルティング, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://www.newton-consulting.co.jp/bcmnavi/flash/id=8492>
3. shiryu2026\_3 (1).pdf
4. 1「知的財産推進計画 2026」の策定に向けた意見募集, 3月 21, 2026にアクセス、  
[https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/pdf/20251201\\_ikenboshu.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/pdf/20251201_ikenboshu.pdf)
5. 「知的財産推進計画2026」に向けた検討について - 内閣官房, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://www.cas.go.jp/jp/seisakukaigi/titeki2/tyousakai/kousou/2026/dai2/shiryu1.pdf>
6. 「知的財産推進計画2025」の策定に向けた意見 - 日本アニメフィルム文化連盟, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://nafca.jp/public-comment09/>
7. 「知的財産推進計画 2025」策定に向けて製薬業界から提出された意見 — 製薬業界はどのような課題を抱え、どのような施策を政府に求めているのか — |「医薬系 "特許的" 判例」ブログ, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://www.tokkyoteki.com/2025/03/intellectual-property-strategic-program-2025-public-comments.html>
8. 機械学習パラダイス・日本におけるAIソフトロー『AIの適切な利活用等に向けた知的財

産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード(仮称)(案)』橋本阿友子 | コラム | 骨董通り法律事務所 For the Arts, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://www.kottolaw.com/column/260126.html>

9. AI知財プリンシプル・コード (2026年2月5日 No.3716) | 週刊 経団連タイムス, 3月 21, 2026にアクセス、[https://www.keidanren.or.jp/journal/times/2026/0205\\_03.html](https://www.keidanren.or.jp/journal/times/2026/0205_03.html)
10. 生成AIの適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関する, 3月 21, 2026にアクセス、  
<https://public-comment.e-gov.go.jp/pcm/download?seqNo=0000305362>