

CULTURE & ARTS BULLETIN

ている動きについても紹介していきます。

年月日	事象	概要
2023.5	「広島 AI プロセス」の立ち上げ	・ 2023 年 5 月に開催された G7 広島サミットの結果を踏まえ、 <u>生成 AI に関する国際的なルール</u> の検討を行う。
2023.5.11	内閣府が AI 戦略会議を設置	・ AI に関わるリスクや課題について、AI の活用や研究・開発の促進と、規制強化の両面から検討する。
2023.5.26	AI 戦略会議において、「AI に関する暫定的な論点整理」 ¹ をとりまとめ	・ 急激な技術変化や G7 広島サミットで合意されたビジョンと目標を踏まえ、AI 戦略会議の構成員が有識者として、生成 AI を中心に課題と方向性などを整理。
2023.6.2	個人情報保護委員会が、「生成 AI サービスの利用に関する注意喚起等」 ² 及び「OpenAI に対する注意喚起の概要」 ³ を公表	・ 個人情報取扱事業者及び行政機関等における生成 AI サービスの利用に際しての個人情報の取扱いに関する注意点、及び一般の利用者における生成 AI サービスの利用に際しての個人情報の取扱いに関する留意点を取りまとめる。
2023.7.4	文部科学省が、「初等中等教育段階における生成 AI の利用に関する暫定的なガイドライン」 ⁴ を公表	・ 政府における AI に関する議論等を踏まえ、主として対話型の文章生成 AI について、学校関係者が現時点で生成 AI の活用の適否を判断する際の参考資料として、令和 5 年 6 月末日時点の知見をもとに暫定的に取りまとめる。
2023.8.4	AI 戦略会議において「広島 AI プロセス」に提案する行動指針案を提示	・ <u>人権侵害の防止、法の支配や多様性の尊重など AI について誰もが守るべき基本的な責務と、AI の開発から提供・利用の各段階での企業の行動指針を盛り込む。</u>
2023.10.4	内閣府が「AI 時代の知的財産権検討会」を設置 ⁵	・ 生成 AI と知的財産権等との関係をめぐる懸念やリスク等の整理及び当該整理を踏まえた必要な対応方策等の検討を行う。
2023.10.30	広島 AI プロセスに関する G7 首脳声明 ⁶ の発表	・ 「高度な AI システムを開発する組織向けの広島プロセス国際指針」及び「高度な AI システムを開発する組織向けの広島プロセス国際行動規範」を歓迎する旨の声明を発表する。

¹ https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/2kai/ronten.pdf

² https://www.ppc.go.jp/files/pdf/230602_alert_generative_AI_service.pdf

³ https://www.ppc.go.jp/files/pdf/230602_alert_AI_utilize.pdf

⁴ https://www.mext.go.jp/content/20230718-mtx_syoto02-000031167_011.pdf

⁵ https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/ai_kentoukai/gijisidai/siryou1.pdf

⁶ <https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/100573465.pdf>

CULTURE & ARTS BULLETIN

2023.12.1	G7 デジタル・技術大臣会合を開催し、「G7 デジタル・技術閣僚声明」 ⁷ を採択	・ <u>生成 AI 等の高度な AI システムへの対処を目的とした初の国際的枠組みとして、「全ての AI 関係者向けの広島プロセス国際指針」⁸及び「高度な AI システムを開発する組織向けの広島プロセス国際行動規範」⁹を含む「広島 AI プロセス包括的政策枠組み」を承認する。</u>
2023.12.20	文化庁が「AI と著作権に関する考え方(素案)」 ¹⁰ を公表	・ 公表時点において議論・検討中である AI と著作権に関する論点整理の項目立て及び記載内容案の概要を示す。
2023.12.21	AI 戦略会議において、総務省・経産省作成の「AI 事業者ガイドライン(案)」 ¹¹ を議論	・ 既存の AI に関するガイドラインを統合、アップデートし、 <u>広範な AI に関係する全ての事業者向けのガイドライン案を作成。</u> ・ AI 事業者にとって対応すべき事項を、AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者の各カテゴリーに分けて適用されるもの、全ての主体において適用されるものに整理して規定する。
2024.1.19	「AI 事業者ガイドライン(案)」のパブリックコメント開始 ¹² を発表	・ 2024 年 1 月 20 日から同年 2 月 19 日までを実施期間として <u>パブリックコメントを開始し、今後パブリックコメントの結果を踏まえ、「AI 事業者ガイドライン」第 1.0 版を取りまとめる予定とされている。</u>
2024.1.23	2023 年 12 月 20 日に公表した「AI と著作権に関する考え方(素案)」に修正・追記を加えたバージョンのパブリックコメントを開始 ¹³	・ 同日から 2024 年 2 月 12 日までを実施期間として <u>パブリックコメントを開始し、2024 年 3 月に、議論の方針を示した中間とりまとめ案が示されることが予定とされている。</u>

上表からも分かるのとおり、特に 2023 年 5 月以降、短い期間で政府や各関連省庁から、AI に関する論点や指針が次々に示されています。

特に昨年末は、G7 において生成 AI 等の高度な AI システムへの対処を目的とした初の国際的枠組みとして「広島 AI プロセス包括的政策枠組み」が承認されたり、各省庁から「AI 事業者ガイドライン(案)」や「AI と著作権に関する考え方(素案)」

⁷ <https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/pdf/document02.pdf>

⁸ <https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/pdf/document03.pdf>

⁹ <https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/pdf/document05.pdf>

¹⁰ https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_05/pdf/93980701_01.pdf

¹¹ https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/7kai/13gaidorain.pdf

¹² https://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01ryutsu20_02000001_00009.html

¹³ https://www.bunka.go.jp/shinsei_boshu/public_comment/93997301.html

CULTURE & ARTS BULLETIN

が公表されたりするなど、めまぐるしい動きが見られます。

「AI と著作権に関する考え方（素案）」は、既に 2024 年 1 月 15 日時点において大幅なアップデートが行われ、パブリックコメントに付されています。また、「AI 事業者ガイドライン（案）」についても、2024 年 1 月 20 日からパブリックコメントに付されており、それぞれパブリックコメントの結果を踏まえた成果物の公表が近々予定されています。

このように、日本では現在 AI を巡る政策や議論が急ピッチで進んでおり、引き続き AI を巡る政策については最新の動向を注視していく必要があります。

(佐藤 真澄)

2. 米ディズニー映画『蒸気船ウィリー』に登場するミッキーマウスにパブリックドメインが成立

ディズニー制作の短編アニメーション作品『蒸気船ウィリー』のアメリカにおける著作権が 2023 年 12 月 31 日をもって消滅し、2024 年 1 月 1 日、同映画に登場するミッキーマウスとミニーマウスがアメリカ著作権法上パブリックドメイン（公有財産）となりました。

1928 年 11 月 18 日にアメリカで公開された『蒸気船ウィリー』は、ミッキーマウスとミニーマウスのデビュー作として知られています。同映画は世界初のトーキー・アニメーション作品であり、技術面でも高く評価され、当時最も人気のあるアニメーションの 1 つとなりました。

当初、同映画に登場するミッキーマウスとミニーマウスは 1984 年にパブリックドメインとなる予定でしたが、1976 年に制定された著作権法により、すべての著作権の存続期間が 75 年に延長されたため、『蒸気船ウィリー』の著作権は 2004 年に失効することとなっていました。しかし、1998 年、アメリカ議会はアメリカのエンターテインメント産業全体を守る試みとして、またアメリカをヨーロッパの著作権法と一致させるためとして、「1998 年著作権延長法」（1998 Copyright Term Extension Act）を可決し、1976 年の著作権法で制定されていた存続期間をさらに 20 年を延長しました。このため、現在でもアメリカにおける著作権の存続期間は、95 年ルールが有効となっています¹⁴。「ミッキーマウス保護法」と揶揄されるこの法律は、ディズニーをはじめ、アメリカ映画協会（現モーション・ピクチャー・アソシエーション）やジョージ・ガーシュウインの遺産管理人などの働きかけによって成立したものとされています。

このように度重なる存続期間の延長を経てきた『蒸気船ウィリー』でしたが、この

¹⁴ アメリカにおける著作権の存続期間の終期は、次のようになっています。

- ・ 1978 年 1 月 1 日以降に公表された著作物の場合、著作者の没後 70 年。法人著作の場合は公表後 95 年か制作後 120 年のいずれか短い方。
- ・ 1977 年 12 月 31 日以前に公表された著作物の場合、公表後 95 年。

CULTURE & ARTS BULLETIN

度、公開年である 1928 年から 95 年が経過し、著作権が消滅することとなりました。

ただし、ミッキーマウスのデザインは時代と共に変化していることから、今回の著作権消滅は現代版ミッキーの著作権に影響せず、現代版ミッキーは引き続き著作権による保護を受けるものとされています¹⁵。

今回、『蒸気船ウィリー』のミッキーマウスの著作権はアメリカにおいては消滅しましたが、著作権は各国で発生し、さらに著作権の存続期間は国ごとで異なるため、日本において著作権が消滅しているかは別途検討を要します。そして実際に、日本におけるミッキーマウスの著作権の存続期間についてはいくつかの見解があり、非常にわかりづらい状況となっています。

日本における著作権の存続期間の終期は、以下のとおりとなっています。

＜日本における著作権の存続期間の終期＞¹⁶

- ① 1969 年までの旧著作権法
団体名義の著作権は公表から 33 年、個人名義の著作権は没後 38 年。
- ② 1970 年施行の著作権法
個人名義の著作物の場合、著作者の没後 50 年（映画の著作物を除く）。
団体名義の著作物や映画の著作物の場合、公表後 50 年。
- ③ 2004 年に改正された著作権法
映画の著作物の場合、公表後 70 年。
- ④ 2018 年に改正された著作権法
映画以外の存続中の作品の著作物について、一律 20 年延長。
- ⑤ 戦時加算
戦前の米国作品の場合、存続期間を 10 年 5 ヶ月加算。

まず日本における著作権は、法人（団体）名義であるか個人名義であるかにより存続期間が異なります。また、ウォルト・ディズニー氏が『蒸気船ウィリー』を制作する以前に、アニメーターのアブ・アイワクス氏が描いたミッキーマウスの原画が存在することから、ミッキーマウスを映画の著作物であるか、美術の著作物であるかによっても存続期間が異なります。ただし、この点については、三沢市勢映画製作事件控訴審判決（東京高判平成 5 年 9 月 9 日判例時報 1477 号 27 頁）において、映画に使用されたフィルムは映画に化体するため独立の著作権は存在しないとの判断がなされており、同判決のように映画のための中間成果物には独立した著作権がないとの見解をとると、ミッキーマウスの原画に著作権は発生せず、ミッキー

¹⁵ 『蒸気船ウィリー』に登場する初代版ミッキーには、現代版ミッキーが身に付けているような白い手袋や黄色い靴は見られず、目は黒一色の楕円形で描かれています。なお、現代版ミッキーマウスの基礎となったのは、1940 年の長編アニメーション映画『ファンタジア』とされています。

¹⁶ ①から③において著作権が複数存続している場合には、①から③を比較して、存続期間が長い方を選択します。

CULTURE & ARTS BULLETIN

マウスは映画の著作物であると考えられることも可能です。

ミッキーマウスが映画の著作物にあたることの前提に立った上で、『蒸気船ウィリー』がウォルト・ディズニー社という団体名義の作品と考えると、著作権の存続期間は1989年頃までとなります¹⁷。他方で、個人名義の作品と考える中でも、ウォルト・ディズニー氏単独名義と考える場合には、存続期間は2015年頃までとなります¹⁸。また、ウォルト・ディズニー氏とアニメーターであるアブ・アイワークス氏の共同名義またはアブ・アイワークス氏単独名義と考える場合には、存続期間は2020年頃までとなります¹⁹。ただし、仮に原画を重視してミッキーマウスが美術の著作物にあたるの見解に立ち、かつ共同名義またはアブ・アイワークス氏単独名義と考える場合には、存続期間は2052年頃までとなります²⁰。

このように、日本では米国よりも先に存続期間が満了している可能性も高いものの、解釈は複雑であり、断言はできないところです。今後も様々な映画作品やキャラクターにパブリックドメインが成立することが見込まれますが、日本における古い作品のビジネス展開を阻まないためにも、今一度日本の著作権の期間計算について整理されるべきではないかと考えています。

(野々口 華子)

3. 旧ジャニーズ事務所の新会社が「エージェント契約」を検討

2023年12月、旧ジャニーズ事務所（SMILE—UP）のタレントの受け皿となるために設立された新会社が、新会社とタレントとの契約として従来の「マネジメント契約」のほか、「エージェント契約」を選択肢に掲げたことが話題になりました²¹。また、吉本興業が、反社会的勢力との闇営業問題をきっかけに、2019年8月に所属芸人・タレントとの契約として「専属エージェント契約」を導入したこと²²も記憶に新しいでしょう。

このように、近年、日本のエンターテインメント業界において、芸能プロダクションと所属タレントとの関係を伝統的に規律していた「マネジメント契約」に代わる新たな契約類型として、「エージェント契約」が注目を集めています。

¹⁷ まず①を適用し、戦時加算も考慮すると、1928年+33年+10年5ヶ月=1972年となります。次に②を適用すると、1928年+50年+10年5ヶ月=1989年となります。より長い②が存続期間となります。

¹⁸ ①が適用され、ウォルト・ディズニー氏は1966年に亡くなっていることから、1966年+38年+10年5ヶ月=2015年となります。（個人名義かつ映画の著作物と考えるため、②は適用されません。）

¹⁹ ①が適用され、アブ・アイワークス氏は1971年に亡くなっていることから、1971年+38年+10年5ヶ月=2020年となります。

²⁰ ②が適用され、さらに美術の著作物と考えるため④が適用されることから、1971年+50年+20年+10年5ヶ月=2052年となります。

²¹ 「芸能界の「エージェント契約」、仕組みは 旧ジャニーズ新会社が選択肢として検討」朝日新聞デジタル 2023年12月18日 (<https://digital.asahi.com/articles/DA3S15818838.html>)

²² 「吉本興業が導入へ...「エージェント契約」とは？ タレントのプロデュース力が必要に」ORICON NEWS 2019年8月8日 (<https://www.oricon.co.jp/news/2141954/full/>)

CULTURE & ARTS BULLETIN

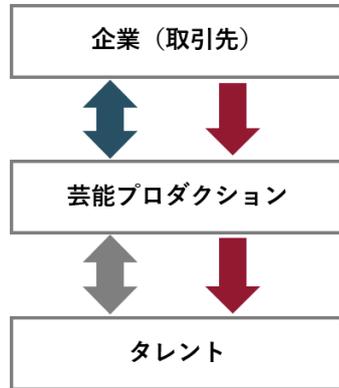
「マネジメント契約」と「エージェント契約」はいずれも基本的には業務委託契約である点は同じですが、次の2点で大きく性質が異なります。

まず、両者は、①**芸能プロダクションの役割**が異なります。「マネジメント契約」を締結した場合、芸能プロダクションには、タレントの芸能活動のマネジメントを行うことが求められることとなります。すなわち、「マネジメント契約」において**芸能プロダクションは、(i)企業と交渉し具体的な芸能活動の案件を獲得することのみならず、(ii)タレントとしての価値の向上のための育成・サポートを行うことが業務内容として規定されている**のです。他方、「エージェント契約」において、**芸能プロダクションの役割として期待されているのは、専ら(i)の業務であり、(ii)の業務はタレント自身や別プロダクションやアドバイザーに委託をして行うことが通常です**。(ii)のマネジメント業務は、いわばタレントの将来の芸能活動のための投資であり、芸能活動の対価による売り上げを上げることに直結しません。そのため、当該業務にコストを割くことはリスクを負うことを意味します。芸能活動に係る投資リスク負担と芸能活動の内容の自由はトレードオフの関係にあります。したがって、「マネジメント契約」では、(ii)のマネジメント業務を芸能プロダクションが行うためタレントは投資リスクを負わずに済む分、芸能活動の種類や活動期間等で制約を受けることとなります。他方、「エージェント契約」は投資リスクをタレント自身が負う分、芸能活動の内容もタレントが自由に決めることが出来るとされています。

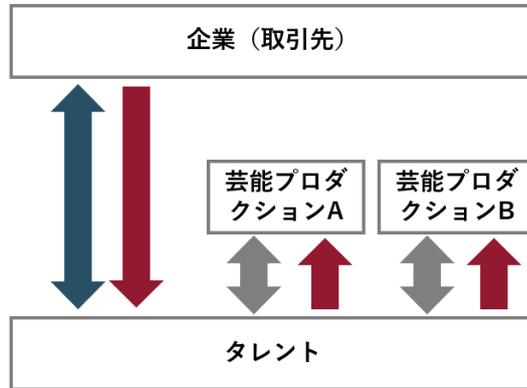
次に、両者の違いとして、②**芸能活動の対価として支払われるお金の流れ**が異なる点が挙げられます。**前者が企業等から得た芸能活動の対価を芸能プロダクションがタレントへ分配するスキームが多いのに対して、後者はタレントが企業から得た芸能活動の対価を芸能プロダクションへ支払うスキームが多い**といえます（下図はそれぞれのスキームの一例です）。「マネジメント契約」では、芸能活動の対価を芸能プロダクションが受領するため、一人のタレントの投資リスクを分散させることが可能となります。タレントにとりしては、レッスン等にかかる初期投資費用を芸能プロダクションに立て替えてもらえるという利点がある一方で、売れた場合には、芸能活動の対価を一定割合、芸能プロダクションへ還元する義務が生じる点に留意が必要です。これに対して、「エージェント契約」では、初期投資費用を自ら調達し、投資リスクを負う必要はあるものの、芸能活動の対価は全て一度手タレントの手元に入るといった利点があります。

CULTURE & ARTS BULLETIN

<マネジメント契約>



<エージェント契約>



↔ マネジメント契約／エージェント契約

↔ 取引

➡ 金銭の流れ

日本のエンターテインメント業界においては、伝統的に、駆け出しのタレントを、芸能プロダクションが自らの費用負担で育成させ、当該タレントが活躍後に、育成に要した費用も回収するというスキームが採用されていたため、「マネジメント契約」が用いられてきました。このようなスキームが一般的であることを踏まえると、自己責任の色合いが強い「エージェント契約」が今後直ちに広まるとは言い難いでしょう。もっとも、既に成熟したタレントにとっては「エージェント契約」を選択した方が利益になることも多いため、今般の旧ジャニーズ事務所の新会社や吉本興業のように「マネジメント契約」と「エージェント契約」の双方を選択肢として用意することは、望ましい姿であると考えます。

(瀧山 侑莉花)

CULTURE & ARTS BULLETIN

◆◆◆◆◆ Column ◆◆◆◆◆

“文化芸術の中にある法を訪ねて (8)”

「対馬の仏像のその後」

明けましておめでとうございます。

この時期、国境の島・対馬では大陸からの強い季節風が吹き荒れます。島の北西に位置する佐須奈の集落で、「冬になったら自転車は風に向かっては進めないし、背中に風を受けると自動で前に進むようになる」と桜の季節に聞いた話が、冬の到来とともに、あながちオーバーなものではなかったことを実感させられます。

対馬の南東部に位置する厳原の街の方は、南東に向かって開口する入り江が天然の良港となっています。江戸時代を通じて対馬藩の城下町として栄え、朝鮮通信使の往来でも有名な日本と朝鮮半島との交流の窓口として外交上も極めて重要な役割を果たしました。藩主は「宗」氏です。日本長距離界のレジェンドとも言うべき宗茂、宗猛兄弟もこの宗家と縁があるという話を郷土史家の方から耳にしたことがあります。早い時代から既に領主としての地位を確立していたようで、鎌倉時代の元寇の際には、宗助国を大将とする武士団が対馬の西岸・小茂田浜にモンゴル軍を迎え撃ち、全員が壮絶な討ち死を遂げたという悲話も伝えられています。この宗一族は九州北部の平家一門に連なる豪族で、もとは「惟宗」（これむね）と名乗っていたのですが、一字の方が大陸との交流、交易の関係で何かと都合が良いと考えて改姓したようです。

この厳原の街の中心部に江戸時代の初期に創建された萬松院という天台宗の古刹があります。創建当時の建築物としては安土桃山様式の山門を残すのみですが、両側を鬱蒼とした樹木に覆われた百雁木と呼ばれる石段を登っていきますと、御霊屋（おたまや）と呼ばれる宗家歴代の藩主の墓地が広がっており、その風格から、金沢の前田藩の墓所、萩の毛利藩の墓所と並ぶ日本三大墓所の一つに数えられています。以前は宗家文庫と呼ばれる対馬藩の膨大な古文書が境内に保管されており、大陸との交流に関する貴重な情報を研究者に提供していました。これらの文献は、現在、九州国立博物館や対馬歴史研究センターなどに移管されており、全部で5万点を超える文献が対馬宗家関連資料として国の重要文化財の指定を受けています。対馬藩は、鎖国下の江戸時代にあっても、長崎・出島にあったオランダ商館と同様の倭館（わかん）という施設を釜山に置いて、朝鮮国との外交の窓口となり、貿易による利権を独占して、日朝関係の歴史における重要な役割を果たしていました。他方、鎖国下では徳川幕府と朝鮮国との間でデリケートな外交上の問題も少なからず発生し、苦勞が絶えなかったようです。近世の朝鮮関係史の研究で著名な田代和生先生の「書き替えられた国書」（中公新書、1983年）には、その舞台裏のエピソードがとても興味深く紹介されています。

昨年の[ニュースレター2023年4月号 \(Vol.20\)](#) では、対馬の寺院から韓国に持ち

CULTURE & ARTS BULLETIN

去られた観世音菩薩坐像の所有権を巡る韓国の裁判所の判決をご紹介いたしました。問題の仏像は、対馬の観音寺から窃盗団が盗み出した後、現在は盗品として韓国の国家機関に保管されており、日本政府がその返還を求めています。この仏像について、韓国の浮石寺という寺院が、数百年前に倭寇によって略奪され、韓国から持ち去られたものであると主張し、韓国政府に対して所有権の確認と引き渡しを求めて訴訟を提起していました。韓国の第一審である大田地裁は浮石寺の請求を認めたのですが、大田高裁がこの判決を覆して、日本の観音寺に所有権があるとして、浮石寺の請求を棄却しました。大田高裁は、仏像制作当時の史料に記されている浮石寺と現在の浮石寺との同一性を確認できる資料がない上、観音寺は民法上の取得時効が成立する20年を超えて仏像の占有を続けており、浮石寺の主張は採用できないと判断したのですが、浮石寺側が上告し、日本の最高裁に当たる韓国の大法院の判決が注目されていました。この裁判で、昨年（2023年）10月、大法院は日本の観音寺に所有権があることを認めて、浮石寺側の上告を棄却する判決を言い渡し、7年半にわたった裁判がようやく終わりました。これで仏像の帰国に向けてまた一歩、歩みが進められたことになり、日本政府は仏像の早期返還を求める方針であると伝えられています。

ところで、欧米の美術館や博物館では過去に外国から持ち込まれた文化財をその母国に返還する動きが広がっています。確かに展示品の中には悩ましい問題が生じる可能性を否定できないものも少なからず含まれているようであり、今後の展開には目が離せない状況です。貴重な文化財についての権利を巡る論争は少なくありませんし、時として外交問題にまで発展することもあります。最近も話題になったものとしては、ギリシャのパルテノン神殿の彫刻を巡るイギリスとギリシャとの論争が挙げられます。ギリシャのアクロポリスの丘にそびえるパルテノン神殿の雄姿は写真などでもお馴染みの風景です。この神殿の破風（屋根の先端部分）を飾っていた大理石の彫刻の一部は無残にも削り取られています。そして、その一部がイギリスの大英博物館に陳列されているのです。陳列品は、19世紀に持ち帰ったイギリスの外交官からイギリス政府が買い取ったもので、この外交官の名に由来してエルギン・マーブルと呼ばれています。現在、返還を求めるギリシャ政府とイギリス政府とが交渉の真っ最中と伝えられていますが、文化財の取得に当たっては、その歴史的な由来に対しても慎重な配慮を求められる時代になってきたと考えるべきでしょう。

内外ともに多事多難なスタートとなりました。「閑古鳥が鳴く」という言葉があります。閑古鳥という鳥が実在するわけではなく、実際には郭公（かっこう）を指しているようで、「かっこうどり」が訛ったものとも言われています。郭公の鳴き声にはうら淋しい響きを感じられるところから、特に商売が繁盛しない様を表現する言葉としてよく使用されています。ところで、冒頭で紹介しました萬松院の境内には「諫鼓」（かんこ）という鼓の形をした石の置物があります。諫鼓とは、中国の故事に由来し、政治に不満を持ち、領主に対して諫言をしようとする領民が打ち

CULTURE & ARTS BULLETIN

鳴らすために設置されるものと言われています。「諫鼓、苔蒸す（こけむす）」という言葉があり、諫鼓を使用する必要がないほど善政が長く続く状態を指します。そのような政治を行うという設置当時の為政者の強い決意を表明したものと考えられます。そして、同じような意味で、「諫鼓鳥が鳴く」という言葉もあります。諫鼓を用いる必要がないほどに善政が続いて、諫鼓の上で鳥が遊んでいる様をいうと説明されています。諫鼓鳥が鳴き、舞い踊るような平和な世の中の到来を大いに期待したいものです。今年も文化芸術と法にまつわるエピソードをご紹介します。どうぞよろしくお願いいたします。

(奥田 隆文)

【編集後記】

- ◇ あけましておめでとうございます。本年もどうぞよろしくお願いいたします。
- ◇ 本年最初の配信となる本ニュースレターでは、冒頭で2023年の日本におけるAI政策関連の動向の振り返りをさせていただきました。昨年から実質的に始まったAIに関する議論は、収束するどころか益々盛り上がりを見せており、本年も引き続き重要なテーマとなりそうです。
- ◇ コラムでは、「文化芸術の中にある法を訪ねて」の第8弾をお届けしました。歴史上、文化財の略奪や持出しはくり返し行われてきたものですが、それらの返還を求める事例をみると、文化財の正当な持ち主であることが立証され、返還が認められるケースはかなり限定されているものと考えます。価値のある文化財が、当該文化財にとって適切な場所で保管・展示されることを願います。
- ◇ 森・濱田松本法律事務所 文化芸術プラクティスグループでは、皆さまのご意見等をお待ちしております。CULTURE & ARTS BULLETIN / MHM Culture & Arts Journal への掲載内容へのご質問のほか、誌面への感想、取り上げてもらいたいテーマ等のご要望も大歓迎です。

(編集担当：小田 大輔、瀧山 侑莉花)