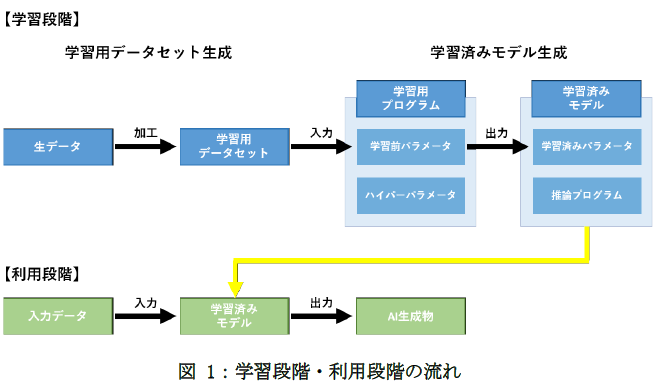
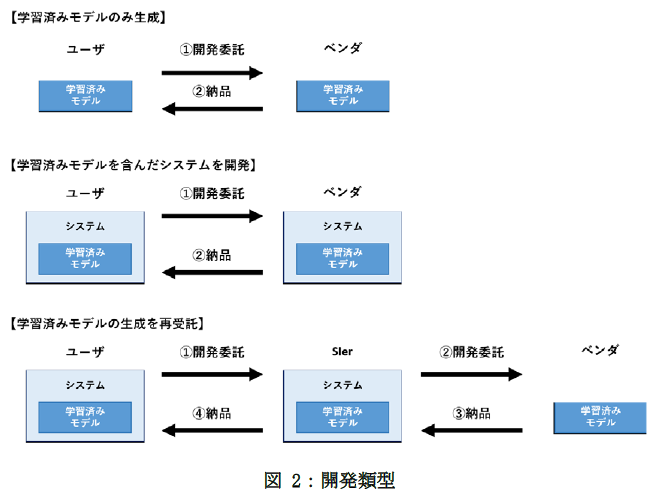
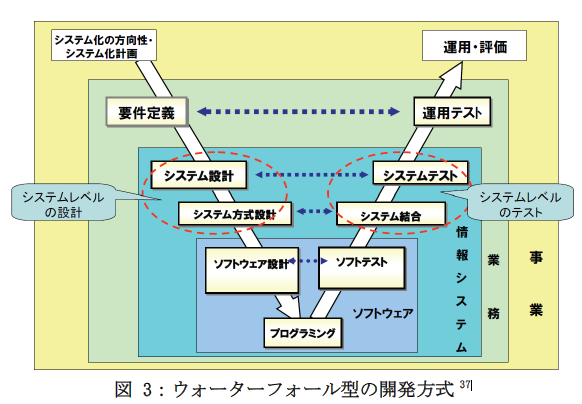
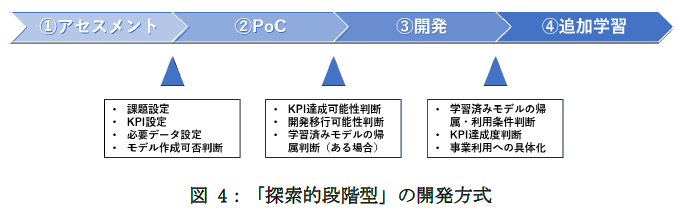
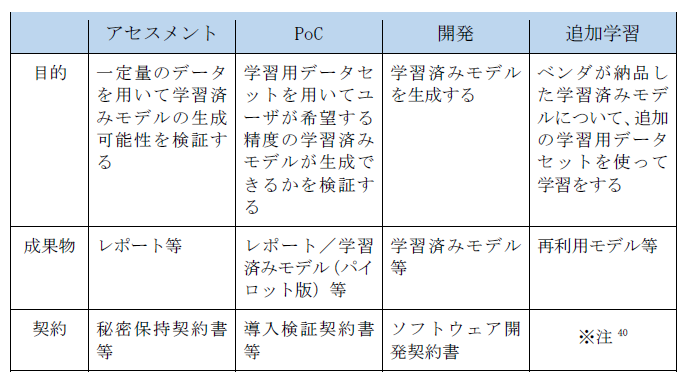
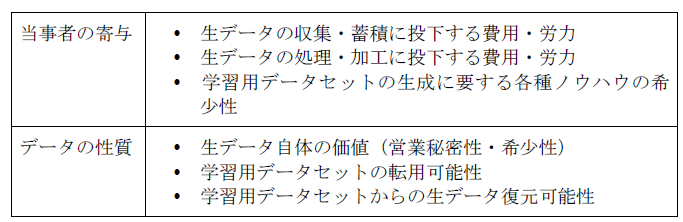
DAX22-03 AI・データの利用に関する契約ガイドライン（AI編）

1. 改版履歴
   1. 【2018年6月METI】
2. 目次
   1. 第１総論
      1. １目的
      2. ２問題の所在と解決方法
         1. (1)問題の所在
         2. (2)解決方法
      3. ３対象
         1. (1)想定する契約当事者
         2. (2)対象ソフトウェア
         3. (3)モデル契約2007等との関係
      4. ４全体構成
      5. ５本ガイドライン（データ編）との関係
   2. 第２AI技術の解説
      1. １基本的概念の説明
         1. (1)AI（人工知能・Artificial Intelligence）
         2. (2)AI技術
         3. (3)機械学習（マシンラーニング・Machine Learning）
      2. ２ 対象とするAI技術 11
         1. (1)従来型のソフトウェア開発との違い
         2. (2)機械学習の位置づけ
      3. ３ 想定するAI技術の実用化の過程
         1. (1)実用化の過程
         2. (2)学習段階の各要素
         3. (3)利用段階の各要素
         4. (4)学習段階および利用段階の関与者
      4. ４AI技術を利用したソフトウェア開発の特徴
         1. (1)従来型のソフトウェア開発と比較した特徴
         2. (2)学習済みモデルの特性を理解することの重要性
   3. 第３基本的な考え方
      1. １AI技術を利用したソフトウェアの開発・利用をめぐる契約の現状
      2. ２契約の検討に向けた視点
         1. (1)各当事者の立場や考え方の違い
         2. (2)当事者間で問題が生じうる事項
      3. ３権利帰属・利用条件の設定
         1. (1)知的財産権等に関する整理
         2. (2)権利帰属・利用条件の設定
      4. ４責任の分配
         1. (1)責任に関する整理
         2. (2)学習済みモデルの生成
         3. (3)学習済みモデルの利用
      5. ５ 独占禁止法上の問題
         1. (1)優越的地位の濫用
         2. (2) 排他条件付取引・拘束条件付取引等
         3. (3) 下請法
   4. 第４ AI 技術を利用したソフトウェアの開発契約
      1. １ AI 技術を利用したソフトウェアの開発とは
      2. ２ 学習済みモデルの開発類型
         1. (1) 開発類型の分類
            1. ① 学習済みモデルのみ生成する類型
            2. ② 学習済みモデルを含んだシステムを開発する類型
            3. ③ 学習済みモデルの生成の再受託を受ける類型
         2. (2) 対象とする開発類型
      3. ３ 開発方式
         1. 学習済みモデルの生成に関する契約の枠組みを決定するためには、 まず、 学習済みモデルをどのようにして生成するかを検討する必要がある。
         2. (1) ソフトウェアの一般的な開発方式
            1. ① ウォーターフォール型
            2. ② 非ウォーターフォール型
         3. (2) 学習済みモデル生成に適した開発方式
         4. (3) 各段階の説明
            1. ① アセスメント段階
            2. ② PoC 段階
            3. ③ 開発段階
            4. ④ 追加学習段階
         5. (4) ユーザ・ベンダの役割
            1. ① ユーザの役割
            2. ② ベンダの役割
      4. ４ 契約における考慮要素
         1. (1) 契約の法的性質
            1. ① 従来型のソフトウェア開発の場合
         2. (2) 契約における交渉のポイントと留意点
            1. ② 学習済みモデル生成の場合
         3. (3) 具体例による解説
   5. 第５ AI 技術の利用契約
      1. １ AI 技術の利用とは
      2. ２ 学習済みモデルの利用サービス
         1. (1) 概要
         2. (2) サービスの利用方式と提供形態
         3. (3) 契約の形式
      3. ３ 契約における考慮要素
         1. (1) 学習済みモデルのカスタマイズ
         2. (2) 入力データ
         3. (3) 再利用モデル
         4. (4) AI 生成物
   6. 第６ 国際的取引の視点
      1. １ 一般的な留意事項
         1. (1) 基本的な視点
         2. (2) 適用法の確定
         3. (3) 紛争解決手段の選択
      2. ２ 学習済みモデルの生成・利用で問題となり得る事項
         1. (1) データ取得・生成
         2. (2) 学習済みモデルの生成
         3. (3) 学習済みモデルの利用
   7. 第７ 本モデル契約について
      1. １ 位置づけ
      2. ２ 特徴
      3. ３ 各モデル契約の前提や留意点
         1. (1) アセスメント段階：秘密保持契約書
         2. (2) PoC 段階：導入検証契約書
         3. (3) 開発段階：ソフトウェア開発契約書
         4. (4) 追加学習段階
      4. ４ アセスメント段階の秘密保持契約書（モデル契約書）
      5. ５ PoC 段階の導入検証契約書（モデル契約書）
      6. ６ 開発段階のソフトウェア開発契約書（モデル契約書）
   8. 第８ 総括
   9. 別添 作業部会で取り上げたユースケースの紹介
3. 第１総論
   1. １目的
   2. ２問題の所在と解決方法
      1. (1)問題の所在
      2. (2)解決方法
   3. ３対象
      1. (1)想定する契約当事者
      2. (2)対象ソフトウェア
      3. (3)モデル契約2007等との関係
   4. ４全体構成
   5. ５本ガイドライン（データ編）との関係
4. 第２AI技術の解説
   1. １基本的概念の説明
      1. (1)AI（人工知能・Artificial Intelligence）
         1. 「AI」とは「Artificial Intelligence」の略称であり、 日本語では「人工知能」と訳される。
         2. 従前より、 この「AI」という言葉は、 多義的に用いられてきた。
         3. たとえば、 脳科学や神経科学の分野においては、 生物学的なアプローチから人間の知能そのものについて理解しようというような試みが行われているし、 コンピュータサイエンスの分野においては、 人間が知能を使って行うことを機械に行わせようというような試みが行われている。
         4. このように「AI」に確立した定義は存在しないのが現状であるが、
            1. ①人間の知能そのものを持つ機械を作ろうとする立場からの汎用的なAI（以下「強いAI」という。 ）と、
            2. ②人間が知能を使ってすることを機械にさせようとする立場からのAI（以下「弱いAI」という。 ）
         5. とに大別する立場がある7。
         6. 近年、 主としてコンピュータサイエンスの分野において、 この「弱いAI」は、 機械学習に関する技術として理解され、 特に画像処理や自然言語処理の分野等において、 広く利用されている。
         7. 本ガイドライン（AI 編）は、 現在実用化が進められているのは「弱いAI」であるという認識の下、 「AI」という言葉を、 「弱いAI」、 中でも特に機械学習に関する学問分野（研究課題）を意味するものとして説明を行うこととする。
         8. もっとも、 このような定義は、 本ガイドライン（AI 編）で、 便宜上用いるものにすぎない。
         9. すなわち、 上述の立場を前提とする場合であっても、 「AI」を「強いAI」と理解する立場も当然存在するし、 また、 「AI」を「弱いAI」と理解した場合であっても、 機械学習とは異なるアプローチによってそれを実現しようとする立場もあるため留意されたい。
      2. (2)AI技術
         1. 「AI技術」とは、 人間の行い得る知的活動をコンピュータ等に行わせる一連のソフトウェア技術の総称である。
         2. なお、 本ガイドライン（AI編）では、 便宜上、 「AI技術」と表記した場合、 後述する「機械学習」、 またはそれに関連する一連のソフトウェア技術のいずれかを意味するものとする。
      3. (3)機械学習（マシンラーニング・Machine Learning）
         1. 「機械学習」とは、 あるデータの中から一定の規則を発見し、 その規則に基づいて未知のデータに対する推測・予測等を実現する学習手法の一つである。
         2. コンピュータサイエンス分野の研究者および実務家の中でも、 機械学習という用語は多義的に使用されており、 必ずしも、 確立した定義は存在しないものと思われる。
         3. 現に、 機械学習に分類される手法としても、 サポートベクターマシーン（SVM）、 決定木、 ニューラルネットワーク、 クラスタリング等種々のものがあり、 その外延の確定は容易ではない。
         4. もっとも、 開発的過程に着目すれば、 機械学習を用いた技術開発が帰納的8に行われるという点で、 概ね共通すると思われる。
         5. すなわち、 機械学習を利用したソフトウェア開発においては、 従来のソフトウェア開発のように演繹的なアプローチではなく、 実際に観察される事象（データ）に基づいて帰納的にソフトウェア（たとえば、 学習済みモデルに該当する）開発を行うという点で共通するものと考えられる。
         6. また、 機械学習の手法を用いたソフトウェア開発には様々なアプローチがあるが、 本ガイドライン（AI 編）では①「教師あり学習」、 ②「教師なし学習」、 ③「ディープラーニング」と呼ばれるアプローチについて概説する。
         7. ① 教師あり学習（Supervised Learning）
            1. 機械学習の手法の一つであり、 ある入力に対して望まれる出力（正解）が事前に与えられたデータセット（学習用データセット）から一般化した法則を導き出すために利用される学習手法である。
            2. 正解の付与が容易な場合、 たとえば、 画像認識の分野等でよく用いられている。
         8. ② 教師なし学習（Un-supervised Learning）
            1. 機械学習の手法の一つであり、 事前に正解が与えられていない学習用データセットから一般化した法則を導き出すために利用される学習手法を意味する。
            2. たとえば、 クラスタリングがこれに該当する。
         9. ③ ディープラーニング（Deep Learning)
            1. 近時着目されている学習方法として、 ディープラーニング（Deep Learning）がある。
            2. これは、 機械学習の一手法であるニューラルネット（脳の情報処理を模して開発された機械学習の一手法）を多層において実行することで、 より精度の高い推論を目指した手法である。
            3. 他の機械学習と比較しても、 学習用に大量のデータが必要となるものの、 近年の技術開発（コンピュータの処理速度の向上（CPU・GPU 等）、 インターネットによりデータ収集の容易化、 クラウドによるリソース利用・データ保存コストの低下等）により、 今後更なる利用が期待されており、 特に、 画像認識や自然言語処理等の分野において、 広く利用されている。
            4. ディープラーニングは、 教師あり学習の一手法として分類されることもあるが、 近年ではディープラーニングの手法であっても正解データを与えることを要しない手法が開発されており、 教師なし学習の一手法としても、 利用されている。
   2. ２ 対象とするAI技術 11
      1. (1)従来型のソフトウェア開発との違い
      2. (2)機械学習の位置づけ
   3. ３ 想定するAI技術の実用化の過程
      1. (1)実用化の過程
         1. 図 1：学習段階・利用段階の流れ
            1. Subtopic  
               
      2. (2)学習段階の各要素
      3. (3)利用段階の各要素
      4. (4)学習段階および利用段階の関与者
   4. ４AI技術を利用したソフトウェア開発の特徴
      1. (1)従来型のソフトウェア開発と比較した特徴
      2. (2)学習済みモデルの特性を理解することの重要性
5. 第３基本的な考え方
   1. １AI技術を利用したソフトウェアの開発・利用をめぐる契約の現状
   2. ２契約の検討に向けた視点
      1. (1)各当事者の立場や考え方の違い
      2. (2)当事者間で問題が生じうる事項
   3. ３権利帰属・利用条件の設定
      1. (1)知的財産権等に関する整理
      2. (2)権利帰属・利用条件の設定
   4. ４責任の分配
      1. (1)責任に関する整理
      2. (2)学習済みモデルの生成
      3. (3)学習済みモデルの利用
   5. ５ 独占禁止法上の問題
      1. (1)優越的地位の濫用
      2. (2) 排他条件付取引・拘束条件付取引等
      3. (3) 下請法
6. 第４ AI 技術を利用したソフトウェアの開発契約
   1. １ AI 技術を利用したソフトウェアの開発とは
      1. AI 技術を利用したソフトウェアとしては、 学習用プログラムや学習済みモデルが考えられるところである。
      2. 実務上は、 ベンダが学習済みモデルを開発し、 ユーザ等の委託者に納品することで収益を得る類型の汎用性が特に高いと思われるため、 本章では、 学習済みモデルの開発（生成）について、 その考え方や契約を締結する際の考慮事項等を解説する。
   2. ２ 学習済みモデルの開発類型
      1. (1) 開発類型の分類
         1. 本作業部会でヒアリングしたユースケース等においては、
            1. ①学習済みモデルのみ生成する類型、
            2. ②学習済みモデルを含んだシステムを開発する類型、
            3. ③学習済みモデルの生成の再受託を受ける類型
         2. の3つの類型が見られた。
         3. 図2 開発類型
            1. Subtopic  
               
         4. ① 学習済みモデルのみ生成する類型
            1. ＜事例1 ユーザがデータの提供を行い、 ベンダが単独で学習済みモデルのみを生成する場合＞
            2. ＜事例2 ユーザとベンダが共同でデータの提供を行い、 ベンダが単独で学習済みモデルのみを生成する場合＞
         5. ② 学習済みモデルを含んだシステムを開発する類型
            1. ＜事例3 ユーザがデータの提供を行い、 ベンダが単独で学習済みモデルを含んだシステムを開発する場合＞
            2. ＜事例4 ベンダが自らデータの準備を行い、 単独で学習済みモデルを生成し、 これを基に別の事業者がシステム全体を開発する場合36＞
         6. ③ 学習済みモデルの生成の再受託を受ける類型
            1. ＜事例5 ユーザからシステム全体の開発委託を受けたSIer 等からベンダが学習済みモデルの生成部分のみの再受託を受ける場合＞
      2. (2) 対象とする開発類型
         1. 本章では、 前記①学習済みモデルのみを生成する類型を前提として、 学習済みモデルの開発契約を説明する。
         2. 前記②の類型では、 ベンダが、 また、 前記③の類型ではSIer が、 それぞれ、 学習済みモデルを、 いわゆるモジュールとして含むシステムの開発を受託することになるが、 モジュール部分の開発については前記①の類型に関する議論が同様に妥当する。
         3. なお、 成果物や開発途中で生じた知的財産については、 ベンダにその知的財産権等を帰属させることもあれば、 ユーザに帰属させることもあり、 開発型であることは、 必ずしも一方当事者への自動的な権利帰属を意味しないことに留意が必要である。
   3. ３ 開発方式
      1. 学習済みモデルの生成に関する契約の枠組みを決定するためには、 まず、 学習済みモデルをどのようにして生成するかを検討する必要がある。
      2. (1) ソフトウェアの一般的な開発方式
         1. ① ウォーターフォール型
            1. ソフトウェア開発の過程を「要件定義」、 「システム設計」、 「システム方式設計」、 「ソフトウェア設計・プログラミング・ソフトテスト」、 「システム統合」、 「システムテスト」、 「運用テスト」、 「運用・評価」等の工程に分割し、 前工程によって後工程における作業を詳細化していく開発手法である。
            2. 完全に前工程への手戻りが否定されるものでないものの、 ソフトウェアの仕様等を開発の初期に確定し、 これを基に開発が進むことから、 後に仕様等を変更することに困難を伴うことが多い。
            3. 図 3：ウォーターフォール型の開発方式37

Subtopic  


* + - 1. ② 非ウォーターフォール型
         1. ウォーターフォール型に分類されない開発手法を広く指す。

（プロトタイプ型、 スクラム型、 アジャイル型等）

* + - * 1. たとえば、 その典型とされるアジャイル型開発は、 顧客の要求に従って優先度の高い機能を、 要求・開発・テスト・リリースを短い期間で繰り返しながら、 動作可能なソフトウェアとして作り上げる手法である。
        2. アジャイル型開発については、 開発プロジェクト全体に共通する事項を定めた基本契約を締結した上で、 個別の開発対象が確定した部分から、 順次、 個別契約を締結する方法が提唱されている38。
    1. (2) 学習済みモデル生成に適した開発方式
       1. 学習済みモデルのみを開発する場合、 前記第2-4-⑴のとおり、 契約締結時には、 成果物として何が出来上がるかを事前に予測することが難しく、 また、 その過程で生じた生成物の性能等を事後的に検証することも困難である。
       2. そのため、 その開発過程は必然的に探索的にならざるを得ず、 試行錯誤を何度も重ねる必要がある。
       3. このような状況では、 後戻りが不可避的に発生することから、 あらかじめ確定した要件定義を前提とし、 開発を段階的に詳細化していくウォーターフォール型の開発は必ずしも実態にそぐわない場合が多く、 非ウォーターフォール型の開発が適している場合が多いと考えられる。
       4. もっとも、 非ウォーターフォール型開発の代表的手法であるアジャイル型開発は、 多数の機能を有する大規模システムの開発には適していると考えられるものの、 比較的小規模な特定目的を達成するための学習済みモデルの生成においては、 たとえば、 基本契約と個別契約の組合せによる契約管理コストが許容されないこともあると思われる39。
       5. そこで、 本ガイドライン（AI 編）では、 開発プロセスを別個独立した複数の段階に分けて探索的に開発を行う「探索的段階型」の開発方式を採用することを提唱する。
       6. 具体的には、 次のとおり、
          1. ①アセスメント段階、
          2. ②PoC【Proof Of Concept】 段階、
          3. ③開発段階、 ④追加学習段階
       7. の4 段階による開発方式である。
       8. 図 4：「探索的段階型」の開発方式
          1. Subtopic  
             
       9. このような開発過程を多段階に分ける開発思想はウォーターフォール型開発やアジャイル型開発とも共通し、 必ずしも目新しいものではない。
       10. しかし、 本ガイドライン（AI 編）が提唱する「探索的段階型」の開発方式は、 開発初期に成果物を確定しない点でウォーターフォール型開発と、 また、 開発全体を1 つの基本契約で規律するフレームワークを採用しない点でアジャイル型開発と、 それぞれ異なる。
       11. このような「探索的段階型」の開発方式を採用するメリットは2 つある。
       12. 第1 に、 学習済みモデル生成においては、 前記第2-4-⑴-①のとおり、 従来型のソフトウェア開発と異なる不確実性があることから、 開発対象や性能について、 事前に予測することが困難であり、 ユーザとベンダの認識に齟齬が生じることが少なくない。
           1. そこで、 開発を複数段階に分け、 各段階における達成目標を明確とすることで、 ユーザとベンダとの間の話合いが促進され、 最終的な成果物である学習済みモデルに対する認識をすりあわせることができる。
       13. 第2 に、 そのような学習済みモデル生成の不確実性から、 多大な投資をしたにも関わらず、 開発の途中で学習済みモデルが予定した性能を発揮できないことが明らかとなり、 開発を中止することも十分に考えられる。
           1. そこで、 開発を複数段階に分け、 十分な性能を備えた学習済みモデルの生成が困難であることが判明した場合には、 その段階で開発を中止することにより、 それ以上の損失拡大を防ぎ、 リスクヘッジを図ることができる。
    2. (3) 各段階の説明
       1. Subtopic  
          
       2. なお、 開発の各段階は、 必ずしも明確に区別されるものではなく、 その一部または全部が連続的に行われる場合もある。
       3. その意味でこれらの区別はあくまでも相対的なものにすぎない。 なお、 これらの各段階はそれぞれ1回で完了させない場合もあり、 各段階の中で数回に分けて契約を締結することも考えられる。
       4. ① アセスメント段階
          1. 「アセスメント段階」とは、 ベンダがユーザとの間で秘密保持契約を締結した上でユーザから一定量のデータ（たとえば、 ユーザ側でそれほど労力をかけずに提供できるデータ）を受領し、 学習済みモデルの生成可能性があるか否かを事前検証する段階である。
          2. この段階では、 レポート等の成果物提供を伴うこともあるが、 極めて初期的な段階であるため、 学習済みモデルが成果物として提供される場合はほとんどない。
          3. 事前検証の内容は様々であるが、 まず重要なことは、 ユーザが、 AI 導入により何を解決したいのかを探求すること、 すなわち、 課題の設定である。
          4. AI 技術に対する理解不足や、 過度な期待から「とりあえずAI を導入したい」との漠然とした問題意識のみで、 学習済みモデルの生成を委託するケースが実務上少なくない。
          5. しかしながら、 AI 技術はあくまでもツールにすぎず、 重要なのは、 これを用いていかなる事業上の課題を解決するかという視点である。
          6. また、 同様に、 事業上の課題が、 いかなる場合に達成できたと評価するか、 すなわち、 KPI が設定できる場合は、 KPI を明確にすることも重要である。
          7. これら事業上の課題およびKPI の設定は、 事業内容に依存することから、 ユーザの責任において実施され、 ベンダはそれを支援するとの役割分担が実情に即していると思われる。 そして、 これらの課題が明らかとなって初めて、 ユーザがベンダに対してどのようなデータを提供する必要があるか、 必要なデータは十分にあるのか、 足りないデータがある場合には集められるのか、 といった事項を、 ユーザとベンダ間で事前検証できる。
          8. その上で、 データの仕様等についてさらに協議を重ねることになる。
          9. このような意味で、 学習済みモデルの生成に際しては、 ユーザの積極的な関与が必要不可欠である。
          10. そして、 データに関する打合せや検証作業は、 ユーザとベンダとの間の密接なコミュニケーションを伴うことから、 場合によっては有償での契約を締結した上で、 数か月単位の時間をかけて行うことも珍しくはない。
          11. なお、 アセスメント段階で、 およそ成功可能性がないということになれば、 開発がそのまま終了することもある。
          12. 加えて、 アセスメント段階を踏まずに、 「PoC 段階」からスタートする場合や、 アセスメント段階とPoC 段階を一体として実行する場合もある。
       5. ② PoC 段階
          1. 学習済みモデルの生成において「PoC 段階」は、 ユーザまたはベンダが保有しているデータを基に学習済みモデルの生成を進めるかについて検証する段階として捉えられることが多い。
          2. アセスメント段階と異なり、 基本的にはユーザが保有している一定量のデータ（あるいは新たにデータを生成するのであれば生成されたデータ）を用いて、 学習済みモデルの生成・精度向上作業を行い、 事後の開発の可否や妥当性を検証する。
          3. このような検証の結果は、 レポートにまとめられることが一般的である。
          4. また、 PoC 段階の内容には、 学習済みモデルのパイロットテストを含むことがある。
          5. この場合、 PoC 段階では、 既存のシステムの一部を学習済みモデルを用いたモジュールで置換し、 その統合（インテグレーション）をした上で、 性能を評価する。
          6. そして、 KPI が実現可能であると確認された場合、 開発段階に進むことになる。
          7. このようなパイロットテストは、 ベンダの環境下において実施することもあれば、 実環境を模した仮想環境、 あるいは、 実環境において実施することもある。
          8. 特に、 仮想環境あるいは実環境においてPoC を実施する場合には、 成果物として学習済みモデルが生成されることもある。
          9. この場合には、 その権利帰属や利用条件について協議をする必要が生じる。
          10. このように、 PoC 段階では、 様々な業務が対象となり得る。
          11. そのため、 実務上、 PoC 段階の契約については、 その対象範囲や対象期間を合意しておくことが重要となる。
          12. また、 PoC 段階は、 学習済みモデルの生成が
          13. 試行錯誤を不可避的に伴うことから、 1 回で完結せず、 複数回実施されることも少なくない。
          14. PoC 段階では、 その後の開発段階への移行が想定されているため、 そ
          15. れぞれの段階で統一的に取り扱うべき事項があるか、 あるいは、 各段階で個別に取り扱うべき事項があるかを整理しておく必要もある。
          16. たとえば、 検証のため提供されるデータや、 成果物（特に学習済みモデル）に関する権利帰属や利用条件について、 各段階の取扱いをあらかじめ検討しておくことが望ましい。 その結果、 PoC 段階の成果物に関する知的財産権等についてはベンダ帰属とするが、 開発段階の成果物についてはユーザ帰属とすることも考えられる。
          17. また、 PoC 段階が功を奏した場合に、 開発段階へと移行するとのユーザ・ベンダ間の認識を確認する趣旨で、 開発契約締結の努力義務を定めることもある。
       6. ③ 開発段階
          1. 「開発段階」は、 実際に学習用データセットを用いて学習済みモデルを生成する段階である。 その概要は、 前記第2-3-⑴のとおりである。
       7. ④ 追加学習段階
          1. 「追加学習段階」は、 ベンダが納品した学習済みモデルについて、 追加の学習用データセットを使って学習をする段階である。 学習済みモデルを生成したベンダが追加学習支援をすることもあれば、 全く別のベンダが実施する場合もある。
          2. 保守運用とセットでなされることも考えられる
    3. (4) ユーザ・ベンダの役割
       1. 学習済みモデルの生成に際しては、 従来型のソフトウェアの開発以上に、 ユーザとベンダ双方の積極的な関与が必要である。
       2. ① ユーザの役割
          1. 前記のとおり、 学習済みモデルの生成が、 データを用いた帰納的なアプローチにより行われる以上、 その性能は、 学習に用いる学習用データセットに大きく依存する。
          2. そして、 学習済みモデルを生成するにあたって必要となる生データは、 ユーザのコントロール下にあり、 ベンダは、 そもそも、 ユーザがいかなるデータを有しているかを事前に知らないことが通常である。
          3. したがって、 ユーザから開発を希望する機能を抽象的に伝えられるのみでは、 学習済みモデルの生成に着手することは原理的に困難であり、 ベンダは、 ユーザから生データまたは学習用データセットの提供を受けて、 初めて開発を進めることができる。
          4. このように、 ユーザが学習用データセット、 あるいは、 その元となる生データをいかにして準備するかは、 学習済みモデルの生成における最重要プロセスの1 つであり、 従来型のソフトウェア開発と比較して、 ユーザの果たす役割が大きいポイントの1 つである。
          5. そして、 ユーザが、 必要なデータを準備するためには、 ⑴学習済みモデルを生成することによって、 その事業上、 何を獲得目標とするかについて、 すなわち、 事業上の課題およびKPI を明確に認識した上で、 ⑵いかなるデータが自らのコントロールする環境において生成されるかを把握し、 さらに、 ⑶学習あるいは評価に適したデータを選択する必要がある。
          6. このような作業に際しては、 ベンダの支援を受けることができる場合もあろうが、 主体となるのは、 あくまでも、 ユーザである。
          7. 学習済みモデルの生成は、 ユーザの積極的かつ主体的な関与がなければ進めることは困難であるといえる。
       3. ② ベンダの役割
          1. ベンダについて見ると、 前記のとおり、 学習済みモデルについては、 技術上、 完成保証や未知の入力（データ）に対する性能保証を行うことは必ずしも容易ではないものの、 そのことは直ちに、 ベンダが契約上、 何ら完成責任を負わないことを意味しない。
          2. 最終的には当事者のリスク分配により、 ベンダの義務範囲が定まることになるからである。
          3. そのため、 ベンダが、 たとえば、 開発段階において、 限定された評価用データ41について、 契約上、 一定の性能を有する成果物の完成を約束することも想定できる。
          4. このような場合には、 ベンダには、 ユーザの希望目標を達成することが求められることになる。
          5. また、 たとえ、 ベンダが、 学習済みモデルの完成義務を負わない場合であっても、 プロフェッショナルとして一般的に求められる水準で、 開発を進めることが求められるであろう。
          6. 加えて、 このように開発を進める中で重要であるのが、 ユーザとの間において、 密接なコミュニケーションをとることである。
          7. 特に、 AI技術が新しい技術であることを踏まえれば、 ユーザとベンダとの間には、 技術に関する情報格差や認識の齟齬が存する場合も少なくないと考えられる。
          8. そのため、 ベンダには、 学習済みモデルの生成が内包する不確実性や、 従来型のソフトウェア開発との違いについて、 ユーザに対して適切かつ丁寧に説明をし、 共通の技術認識を形成すべく、 最大限の努力を払うことがやはり求められる。
          9. このような意味において、 学習済みモデルの生成は、 ユーザのみならず、 ベンダによる積極的かつ主体的な関与がなければ進めることは困難であるといえる。
  1. ４ 契約における考慮要素
     1. (1) 契約の法的性質
        1. ① 従来型のソフトウェア開発の場合
        2. ② 学習済みモデル生成の場合
     2. (2) 契約における交渉のポイントと留意点
        1. ① 生データ
        2. ② 学習用データセット
           1. a 定義の重要性
           2. b 役割の分担
           3. c 権利帰属・利用条件
           4. Subtopic  
              
        3. ③ 学習用プログラム
        4. ④ 学習済みモデル
           1. a 定義の重要性
           2. b 提供方法
           3. c 権利帰属・利用条件
           4. d 再利用モデルの取扱い
        5. ⑤ 学習済みパラメータ
        6. ⑥ 推論プログラム
        7. ⑦ ノウハウ
     3. (3) 具体例による解説
        1. ＜事例1 生データの継続利用＞
        2. ＜事例2 提供された学習用プログラムを利用した追加学習＞
        3. ＜事例3 段階別の学習済みモデルの提供＞
        4. ＜事例4 多数当事者による学習済みモデルの生成＞

1. 第５ AI 技術の利用契約
   1. １ AI 技術の利用とは
      1. 第4 では、 学習済みモデルの生成に関する契約について論じてきたが、 AI技術に関する事業モデルには、 開発の他に（または開発に加えて）、 ベンダが開発した学習済みモデル等のAI 技術を提供し、 ユーザがこれを利用する形態の事業モデル（以下「AI 技術の利用サービス」という。 ）がある。
      2. 現状、 AI 技術の利用サービスといわれるものには様々なものがあり、 一概に類型化はできないが、 たとえば、 次のものがある。
         1. ① ベンダが学習済みモデルを提供し、 ユーザがこれを利用するサービス（ユーザが自己のデータをベンダの学習済みモデルに入力して、 出力結果であるAI 生成物を利用するサービス）
         2. ② ベンダが学習用プログラムを提供し、 ユーザがこれを利用するサービス（ユーザが自己の学習用データセットをベンダの学習用プログラムに読み込ませて、 学習済みモデルを生成し、 当該学習済みモデルとその出力結果であるAI 生成物を利用するサービス）
      3. なお、 サービスによっては、 次のようなケースもある。
         1. ・ベンダの有するAI 技術をユーザの個別の要望にあわせてカスタマイズした上で提供される場合
         2. ・関連する他のサービス（たとえば、 データ収集サービスや、 データ処理サービス等）と組み合わせて提供される場合
         3. ・その他、 AI 技術を用いてユーザのデータを分析した結果に基づきベンダがコンサルティングサービス等を提供する場合
      4. 以上のとおり、 AI 技術の利用サービスには様々なものがあるが、 本節では、 上記①のサービス（学習済みモデルの利用サービス）について以下説明していく。
   2. ２ 学習済みモデルの利用サービス
      1. (1) 概要
         1. ＜事例1 ユーザが自己のデータを、 インターネット経由でベンダのサーバにある学習済みモデルに入力し、 AI 生成物（出力）を利用するサービス＞
         2. ＜事例2 ユーザが自己のデータを、 インターネット経由でベンダのサーバにある学習済みモデルに入力して、 出力結果であるAI 生成物に基づきベンダが作成したレポートを利用するサービス＞
      2. (2) サービスの利用方式と提供形態
         1. 学習済みモデルの利用サービスの方式としては、 上記事例のように、 ユーザが、 インターネットを通じてベンダの環境にある学習済みモデルにアクセスして、 これを利用する場合（以下「クラウドサービス型」という。 ）が多いと思われるが、 クラウドサービス型の他に学習済みモデルを、 ユーザの環境にインストールして利用する場合（以下「オンプレミス型」という。 ）もある。
         2. なお、 オンプレミス型の場合も、 提供される学習済みモデルは、 バイナリ形式など再利用が困難な形態での提供が通常と思われる。
         3. また、 サービスの提供形態としては、 上記事例1 のように、 ユーザが、 学習済みモデルに入力データを読み込ませて得た出力結果であるAI 生成物の提供を受ける場合の他に、 上記事例2 のように、 ユーザがAI 生成物そのものを得るのではなく、 AI 生成物にベンダが別の技術を組み合わせる等して作成されたものや、 AI 生成物を元にベンダが作成したレポート等の提供を受ける場合もある。
         4. このように、 サービスの提供形態は様々であるが、 前記第2-4-⑴-④のとおり、 理論上、 出力結果であるAI 生成物を用いることにより、 学習済みモデルの再利用が可能であることから、 無許可での再利用を防ぐために、 学習済みモデルの利用サービスにおいては、 AI 生成物がそのままの形で提供されるのではなく、 それを加工して得た結果や、 他の技術と組み合わせて得た結果等が提供される場合も少なくないと思われる。
      3. (3) 契約の形式
         1. 既存の学習済みモデルを利用するサービスの場合、 当該学習済みモデルにかかる権利は、 当該モデルを提供するベンダに帰属し、 ユーザはベンダとの契約内容に従い一定の利用権を得るものである。
         2. 上記のとおり、 提供されるサービスの内容は様々であり、 契約もサービス内容次第ではあるが、 学習済みモデルの利用サービスのサービス利用契約は、 基本的には、 クラウドサービス型のサービスの場合は一般的なクラウドサービス契約と、 オンプレミス型のサービスの場合は一般的なソフトウェアライセンス契約と同様であろう。
         3. なお、 継続的な利用を前提とした学習済みモデルの利用サービスも多く、 このような場合、 サービスの内容に、 運用保守（場合によっては、 学習済みモデルの精度向上のための更なる学習もサービス内容になり得るであろう。 ）にかかるサービスが含まれることもある。
         4. ただし、 個別のユーザの要請に基づき、 ベンダがカスタマイズを行った学習済みモデルが提供される場合、 学習済みモデルの生成の場合と同様の問題が生じ得る。 よって、 カスタマイズが行われる場合は、 ユーザ・ベンダ間でのトラブルを避けるため、 開発の場合と同様に、 アセスメント段階や、 PoC 段階を設けるのが望ましいであろう。
   3. ３ 契約における考慮要素
      1. (1) 学習済みモデルのカスタマイズ
         1. 学習済みモデルのカスタマイズが伴う学習済みモデルの利用サービスの場合で、 ユーザのデータを用いて学習済みモデルをカスタマイズする場合、 開発の場合と同様、 カスタマイズに用いられた生データ、 学習用データセット、 カスタマイズされた学習済みモデル（学習済みパラメータ、 推論プログラム）、 および関連するノウハウの権利帰属や利用条件が問題となり得る。
         2. そのため、 このようなカスタマイズを伴うサービス利用契約においては、 これらの権利帰属や利用条件について取り決める必要がある。
         3. 取決めにあたっての、 基本的な考え方や考慮要素は、 前記第4 の開発契約の場合と同様であり、 カスタマイズの程度等、 基本的には寄与度およびデータの性質を考慮した上で決定することになるであろう。
      2. (2) 入力データ
         1. クラウドサービス型の学習済みモデルの利用サービスの場合、 サービス利用に伴い、 ユーザがベンダのサーバに送信した入力データについて、 ベンダからのアクセスが可能となる。
         2. 入力データには、 ユーザの営業秘密やノウハウが含まれる場合もあるが、 このような入力データの法律上の取扱いは必ずしも明確でないことから、 入力データの取扱いや利用条件について、 サービス利用契約で取り決めることが望ましい。
         3. 入力データの取扱いに関して、 特に争点となり得るのは、 ベンダが入力データを、 ユーザへのサービス提供以外の目的で利用することを望む場合である。
         4. このような場合、 主に入力データの収集・蓄積にかかるコストの負担、 入力データの機密性、 別目的での利用範囲、 サービス提供にかかるコストの負担、 責任の分担等を考慮の上、 ユーザ・ベンダ間で協議して取り決めることになる。
         5. なお、 データの目的外利用については、 基本的には、 ユーザとベンダの利益のバランスによって最終的に決まるものである。 そのため、 入力データの機密性が高い場合やユーザが多大なコストをかけて収集したデータについては、 目的外利用は認められにくいであろう51。
         6. もっとも、 別目的で利用できる入力データを限定する（たとえば、 ユーザが特定できない形に加工したデータに限る、 特に機密性の高い一定のデータは対象から外す等）、 別目的での利用範囲を限定する（たとえば、 研究開発目的での利用に限定する、 一定期間ユーザの特定の競合事業者へのサービスには利用しないとする等）といった条件を設けることにより、 ユーザ側の懸念を一定程度解消できる場合もあり得る。
         7. また、 両者の利害の調整のために、 ベンダ側が、 入力データの目的外利用を承諾したユーザについては、 何らかのメリットを設ける（たとえば、 割安な料金設定とする等）ことを検討してもよいだろう。 ユーザおよびベンダは、 上記の各事項を考慮した上で、 入力データの利用条件について取り決めることが望ましい。
      3. (3) 再利用モデル
         1. 学習済みモデルの利用サービスにおいては、 当該モデルの精度を維持するため、 または精度を高めるために、 入力データを用いて追加学習を行うことも想定される（追加学習を行うか否かについては、 前記⑵で述べた、 入力データの利用条件や、 サービス内容の取決めによる。 ）。
         2. 追加学習により、 再利用モデルが生成された場合、 その取扱いが問題となり得るので、 権利帰属や利用条件について、 サービス利用契約において取り決めることが望ましい。
         3. 再利用モデルの取扱いを決めるにあたって特に争点になりやすいケースは、 追加学習で生成された再利用モデルを、 ベンダがユーザ以外の第三者へのサービスに利用する場合であろう。
         4. この場合も、 基本的には、 双方の寄与度や利益のバランスを基準として、 第三者へのサービス提供の可否や条件を取り決めることになる。
         5. 具体的には、 新たに学習されたデータの提供主体、 データの機微度や流出のリスク、 追加学習にかかる労力やコストの負担、 ノウハウの希少性、 利用範囲、 責任の分担等の各要素が考慮されることになるであろう。
         6. 再利用モデルの取扱いについては、 上記の事項を考慮の上、 ベンダとユーザ間で十分協議して取り決めることが望まれる。
      4. (4) AI 生成物
         1. 事例1 のような学習済みモデルの利用サービスにおいて、 ユーザは学習済みモデルを用いて出力されたAI 生成物を得ることになるが、 当該AI生成物の取扱いについても、 サービス利用契約において取り決めることが望ましい。
         2. なお、 サービスによっては、 AI 生成物そのものをユーザが得るわけではないものもあることは前記のとおりであるが、 いずれにしても、 ユーザが学習済みモデルの利用サービスの利用の結果として得る成果について、 サービス利用契約において、 取扱いを決める必要があることは同様である。
         3. 前提として、 AI 生成物は、 生成の過程に人間の創作的寄与がない限り、 現行の著作権法上は著作物と認められないと考えられている52。
         4. もっとも、 当該AI 生成物の生成過程に、 人間の創作的寄与があったのか否かについて、 当該AI 生成物の外観から判断することは困難であるし、 そもそも何を持って創作的寄与といえるかも現状明らかではないため、 AI 生成物の帰属や利用条件については、 契約において取り決めることが望ましい。
         5. この場合も、 当該AI 生成物の性質、 利用目的、 データの提供主体、 コストの負担、 責任分担等の各要素を考慮の上、 具体的な利用条件について取り決めることになるであろう。 なお、 AI 生成物の取扱いを決めるにあたり、 特に考慮されるのは、 AI 生成物の性質であろう。
         6. 当該AI 生成物が、 著作物と同様の外観を有する場合53（たとえば、 音楽や絵画、 小説等）、 著作物の場合と同じく、 それ自体に相当な市場価値が認められることもあり得るので、 このような場合は、 AI 生成物の帰属や利用条件について、 当事者の寄与度やデータの性質を基準に、 特に慎重な考慮が必要となるあろう。
2. 第６ 国際的取引の視点
   1. １ 一般的な留意事項
      1. (1) 基本的な視点
      2. (2) 適用法の確定
      3. (3) 紛争解決手段の選択
   2. ２ 学習済みモデルの生成・利用で問題となり得る事項
      1. (1) データ取得・生成
      2. (2) 学習済みモデルの生成
      3. (3) 学習済みモデルの利用
3. 第７ 本モデル契約について
   1. １ 位置づけ
      1. 本ガイドライン（AI 編）においては、 ここで述べた基本的な考えに基づいて作成したAI 技術を利用したソフトウェア開発のモデル契約として、 本モデル契約を提示している。
      2. 本モデル契約は、 ユーザがベンダに対して、 学習済みモデル等のAI 技術を利用したソフトウェアの開発を委託し、 ベンダがユーザに当該ソフトウェアを成果物として提供する、 または利用させる取引を対象としている。 他方で、 ベンダが開発した学習済みモデル等のAI技術を提供し、 ユーザがこれを利用する形態の取引の契約（AI 技術の利用サービス利用契約）については、 サービス提供の形態が多様であることや、 AI技術に関する条項についてはソフトウェア開発契約と基本的に同じであることからモデル契約を提示していない。
      3. 本モデル契約は、 従来の実務との継続性の観点から、 システム開発契約において広く参考にされているモデル契約2007 の考え方を基本的に踏襲しつつ、 AI 技術を利用したソフトウェアの特性や想定する前提条件の違いを考慮して作成したものである。
      4. 契約は、 契約当事者の合意によって成立するものであり、 強行法規に抵触する場合等には無効となるという例外はあるが、 基本的には、 契約当事者が自由に定めることができるものである。 本モデル契約は、 AI 技術の特性を踏まえたAI 技術を利用したソフトウェア開発・利用契約の理解を促進するために、 あくまで参考として提示するものであり、 当事者が本モデル契約と異なる契約を締結することや、 修正を加えることが自由であることはいうまでもない。
      5. 本モデル契約は、 一定の前提を置き、 当事者間が置かれている特定の状況を捨象した上で作成されているものであり、 最大公約数的なものである。 前提が異なれば契約の内容は異なることや、 当事者の置かれた状況等を契約に反映する必要があることはご留意いただきたい。
      6. また、 速いスピードで進むAI 技術の進展や実務に合わせるための修正が必要になることも想定される。
      7. 本モデル契約は、 AI 技術を利用したソフトウェアに関する規定が中心となっている。
      8. データの取扱いについて比較的詳細な規定を設けてはいるものの、 もし、 当事者が、 AI 技術を利用したソフトウェア開発におけるデータの取扱いについてより詳細な取決めを希望するのであれば、 本ガイドライン（データ編）の契約条項例を参照する等して、 データの取扱いに関する契約を別途締結するか、 データに関するより詳細な規定を本モデル契約に取り込むことも考えられるであろう。
   2. ２ 特徴
      1. ① 探索的段階型開発に沿った契約書（秘密保持契約書、 導入検証契約書、 ソフトウェア開発契約書）を提示した。
      2. ② ユーザが提供するデータの保護と利活用を図るため、 データの取扱いに関する規定を充実させた。
      3. ③ 成果物等の取扱いについて、 利用条件をきめ細やかに設定することでユーザとベンダの利益調整を図る枠組みを提示した。
      4. ④ ベンダは成果物の完成義務や性能の保証を行わない案を提示した。
   3. ３ 各モデル契約の前提や留意点
      1. (1) アセスメント段階：秘密保持契約書
         1. アセスメント段階において、 秘密保持契約書を締結するケースを想定している。
         2. 秘密保持契約書のモデル契約は、 ユーザから限定的なサンプルデータを受領し、 短期間でAI 技術の導入可否について検証を行うことを前提としている。
         3. なお、 検証結果を記載した簡易なレポートを提供することを想定している。
      2. (2) PoC 段階：導入検証契約書
         1. PoC 段階において、 導入検証契約書を締結するケースを想定している。
         2. PoC 段階において実施する内容は、 本ガイドライン（AI 編）に記載のとおり、 ケース・バイ・ケースである。
         3. 導入検証契約書のモデル契約は以下を前提としている。
            1. ・契約当事者：ユーザとベンダ（ユーザやベンダの技術レベルや企業規模は問わない)
            2. ・契約の法的性質：準委任型
            3. ・時期：PoC の初期段階
            4. ・業務内容：一定のサンプルデータを用いて学習済みモデルの生成や精度向上作業を行い開発の可否や妥当性の検証を行い、 成果として検証結果をまとめたレポートを作成すること。
         4. なお、 たとえば、 PoC の後期段階において、 実データを用いて学習済みモデルのパイロットテストを含む検証を行い、 成果として学習済みモデルが生成される場合には、 開発段階に近いため、 開発契約における規定（主に、 権利帰属や利用条件について）と同様の規定を導入検証契約書に盛り込むことも考えられる。
      3. (3) 開発段階：ソフトウェア開発契約書
         1. 開発段階において、 ソフトウェア開発契約書を締結するケースを想定している。
         2. ソフトウェア開発契約書のモデル契約は以下を前提としている。
            1. ・契約当事者：ユーザとベンダ（ユーザやベンダの技術レベルや企業規模は問わない)
            2. ・開発モデル：非ウォーターフォールモデル
            3. ・対象システム：機械学習を利用した特定機能を持つプログラムの開発
            4. ・契約の法的性質：準委任型（成果完成型、 履行割合型のいずれも含む）
            5. ・時期：開発段階
         3. ・業務内容：PoC 段階を経て開発可能性があると判断された学習済みモデルについて、 ユーザが提供するデータを元にベンダが学習用データセットを生成した上で学習済みモデルを生成し、 ユーザに当該学習済みモデルを提供すること。
         4. 本モデル契約は学習済みモデルのみの開発を行うケースを想定したシンプルな契約である。
         5. そのため基本契約と個別契約に分けていない。 一定以上の規模を持つシステムの一部として学習済みモデルを生成する場合は、 基本契約と個別契約に分けたり、 システム開発契約を別契約として締結する等して、 通常のシステム開発契約に必要な条項（モデル契約2007、 同2008 参照）を適宜利用することが考えられる
      4. (4) 追加学習段階
         1. 追加学習段階におけるモデル契約については、 開発段階におけるソフトウェア開発契約書の利用条件の設定や、 その際に生成された再利用モデルの権利関係・責任関係についての規定と同様の規定を設けることが考えられるが、 その内容は、 ソフトウェア開発契約書のモデル契約のうちの権利関係・責任関係の条項とほぼ同一内容となることが想定されるため、 追加学習の段階については、 モデル契約は作成していない。
   4. ４ アセスメント段階の秘密保持契約書（モデル契約書）
      1. 【対象・前提】
         1. ・契約当事者：ユーザとベンダ（ユーザやベンダの技術レベルや企業規模は問わない）
         2. ・概要：本モデル契約は、 AI 技術の開発や導入検証段階（PoC 段階）前の、 アセスメント段階を想定した契約である。 アセスメント段階を設けるか、 またアセスメント段階における実施内容はケース・バイ・ケースであるが、 本モデル契約は、 ベンダが、 ユーザから限定的なサンプルデータを受領し、 短期間でAI 技術の導入可否について無償で検証を行う場合を前提としている。 なお、 検証結果を記載した、 簡易なレポートを提供する場合を想定した内容としている。
      2. 秘密保持契約書（ひな型）
   5. ５ PoC 段階の導入検証契約書（モデル契約書）
      1. 【対象・前提】
         1. ・契約当事者：ユーザとベンダ（ユーザやベンダの技術レベルや企業規模は問わない）
         2. ・特徴：準委任型
         3. ・概要：本モデル契約はAI 技術の開発前における導入検証段階（PoC 段階）を想定した契約である。 ガイドラインでも記載のとおり、 PoC 段階において実施する内容はケース・バイ・ケースである。 本モデル契約はPoC の初期段階を想定した、 比較的シンプルな構成の契約である。 PoC でも後期段階（実データを用いて学習済みモデルのパイロットテストを含む検証を行い、 成果として学習済みモデルが生成される場合等）においては、 開発段階に近いため、 開発段階におけるソフトウェア開発契約のモデル契約書案（以下「開発モデル契約」という。 ）における規定（主に、 権利帰属や利用条件について）と同様の規定をPoC 段階の契約に盛り込むことが必要な場合もある。
      2. 【本モデル契約が想定するケース】
         1. 一定のサンプルデータを用いて学習済みモデルの生成や精度向上作業を行うと共に、 開発の可否や妥当性の検証を行い、 成果として検証結果をまとめたレポートを作成するというケースを想定している。
      3. 導入検証契約書（ひな型）
   6. ６ 開発段階のソフトウェア開発契約書（モデル契約書）
      1. 【対象・前提】
         1. ・契約当事者：ユーザとベンダ（ユーザやベンダの技術レベルや企業規模は問わない）
         2. ・開発手法：非ウォーターフォールモデル
         3. ・開発対象：機械学習を利用した特定機能を持つプログラム（学習済みモデル）
         4. ・特徴：準委任型（成果完成型、 履行割合型いずれの類型も含む82）
         5. ・概要：本モデル契約は学習済みモデルのみの生成を行うケースを想定した、 必要最低限の条項で構成されたシンプルな契約である。 そのため基本契約と個別契約に分けていない。 一定以上の規模を持つシステムの一部として学習済みモデルを生成する場合は、 基本契約と個別契約に分けたり、 システム開発契約を別に締結する等して、 通常のシステム開発契約に必要な条項（モデル契約2007、 同2008 参照）を適宜付加して利用されたい。
      2. 【本モデル契約が想定するケース】
         1. PoC 段階を経て生成可能性があると判断された学習済みモデルの生成を行うケースである。 具体的には、 ユーザが提供するデータを元にベンダが学習用データセットを生成した上で学習済みモデルを生成するというケースを想定している。
      3. ソフトウェア開発契約書（ひな型）
4. 第８ 総括
   1. 以上のとおり、 本ガイドライン（AI 編）において、 AI 技術を利用したソフトウェアの開発・利用に関する基本的考え方およびモデル契約を示した。
   2. 本ガイドライン（AI 編）が、 AI 技術を利用したソフトウェアの開発・利用についての契約プラクティスを形成する一助となり、 AI 技術の開発・利用に資することになれば幸いである。
   3. なお、 本ガイドライン（AI 編）および本モデル契約は、 特定目的のための特化型AI 技術を利用したソフトウェアを対象としており、 将来、 汎用型AI 技術を利用したソフトウェアが登場する場合や学習にデータが不要となった場合などには、 大幅な改訂が必要となる。
   4. AI 技術は日々進歩しており、 本ガイドライン（AI 編）が提示した本モデル契約は、 近い将来、 進歩したAI 技術に合うように修正していく必要がある点に留意されたい。
5. 別添 作業部会で取り上げたユースケースの紹介
   1. ユースケース1： データホルダがベンダにデータ提供をすることで開発された学習済みモデルおよび再利用モデルに対する権利等の事例
   2. ユースケース2： ベンダが開発したシステムに対する権利等の事例
   3. ユースケース3： 機器製造事業者が開発する学習済みモデルの権利や責任等の事例
   4. ユースケース4： 産学連携による学習済みモデルの生成における権利関係
   5. ユースケース5： 学習済みモデルの生成と権利帰属