

## 序文

### ■ 人工知能とヒト

ダグラス・アダムスの法則というのがあるんだそうです。提唱者によると、技術に対するわたしたちの反応を表す法則だとのこと。若干要約しつつご紹介しますと、こういうものです。

- 1.あなたが誕生のときにあったものは、あなたにとって当然に存在するもので、自然の一部と感じられる。
- 2.あなたが15歳から35歳までに発明されたものは、あなたにとって新鮮かつ刺激的で、革新的なものに感じられる。
- 3.あなたが35歳を越えてから発明されたものについては、あなたはそれを自然の理に反するものと感じる。

総務省の白書を参考にAI(人工知能)について振り返ってみますと、人工知能という言葉が登場したのは1956年のダートマス会議。パーセプトロンは1958年、その後、通称「人工無能」と呼ばれる類いの対話システムの世界初のもの(ELIZA)が登場したのは1964年です。

こうしてみると、現在生きている人のほとんどは、AIに関してはアダムスの法則の1か2に該当していることになります。

しかしここ数年のAIに対する世間の反応は、どうもすこし違っていて、誰もが未だに付き合い方に戸惑っている状況があるように思います。それはもしかすると、ディープラーニング(2006年)が衝撃的なものだったから、かもしれません。

### ■ 本書の目的とねらい

この本は、AIと知的財産(著作権)という表題のもとで、AIに関わる人のために知的財産のポイント(古い言葉では勘所?)を挙げることを意図して創られました。この本ではAIという言葉、2006年に登場したディープラーニングのモデルを指す言葉として使っています。ですから、アダムスの法則が正しければ、この本のAIは、1971年以前生まれの著者のような者にとっては「自然の理に反するもの」であるはずですが、著者自身としてはそうは感じていないと信じたいところですが、いずれにしろ著者としては、そういったAIの善悪の問題など、感情的になりがちな部分を切り離して、AIに対してできるだけ技術的にフェアな観点を維持しつつこの本を書いてみたつもりです。

構成としては、

- 1.知的財産権についての説明
- 2.AI技術の確認
- 3.AIと知的財産権との関係
- 4.法制度や規制等、今後の展望

という流れとなっております。

悪文の例の常連である特許出願文書を日常的に書いている弁理士が書いた本ですから、読みにくいよ、といった批判は覚悟しておりますがそれでも、何かを創作されるときや侵害が心配されるとき、あるいは専門家に相談される前に確認をしておきたいといったときに、何らかのご参考になることができたらうれしく思います。

---

序文	2
----	---

---

## 1 章 知的財産権を知る

---

知的財産権とは	10
著者による説明	

---

知的財産権の種類	14
産業財産権という枠組み	
アプローチの違い	
保護対象の違い	

---

知的財産権を保護する意味	20
特許制度は必要なのか	
特許要件	
文化の発展	

---

特許庁での手続はどんなものか	33
無審査主義	
意匠と商標	
特許権獲得までの手続	
あれ、実用新案って	

---

知的財産権の効力	37
特許権の効力	
間接侵害	
意匠権の効力	
商標権の効力	
著作権の効力(その1:権利の束)	

著作権の効力(その2:著作者人格権)	
著作権の効力(その3:財産権のほう)	

---

著作権のなかみ	47
---------	----

---

複製権	
上演・演奏権	
公衆送信権	
上映権	
展示権	
頒布する権利、譲渡する権利、貸し与える権利	
翻訳権・翻案権	
交錯する権利の範囲	

---

権利が侵害されるとき	62
------------	----

---

特許権はどうなると侵害か	
商標権はどうなると侵害か	
著作権はどうなると侵害か	
新しい技術と知的財産権侵害	

## 2 章 AIのしくみと関連技術

---

AIの種類と生成AI	70
------------	----

---

AIはどんなものか	71
モデル化	
汎化能力	
ようやくディープラーニング	
AIの中でのデータ表現	
埋め込み	

AI の出力  
 アテンションと GPT  
 ChatGPT と強化学習  
 拡散モデルと Stable Diffusion  
 敵対的学習、その他  
 学習データのありか

---

**AI はどう利用されているのか** 99

できること・できないこと  
 プロンプト  
 出力を改善する  
 何度も生成させる  
 パラメータを調整する  
 修正に使用する  
 カスタマイズする  
 この本の主題

---

**3 章 AI 関係者が知るべきこと**

---

**AI 利用者が知っておくべきこと** 110

AI 生成物の権利は誰のものか  
 AI 提供者との権利関係  
 情報漏洩に関する問題  
 カスタマイズに関して知っておくべきこと  
 AI 生成物に関する責任  
 教師データの内容を心配するべきか  
 AI 自身は著作者にならないのか

---

**創作者が知っておきたいこと** 129

自分の創作物が AI の教師データにされたとき

裏技的方法  
 NFT との関係  
 産業財産権侵害の場合があるか

---

**著作権侵害の判断基準** 138

著作権問題の検討のしかた  
 著作物性(まずは一般論)  
 AI 生成物は著作物か  
 誰かの著作物か  
 侵害行為  
 AI 生成物の依拠性・類似性  
 翻案—二次的著作—  
 二次的著作が許容される場合  
 権利濫用の法理  
 権利が制限されている行為か  
 著作者人格権の問題  
 誰が著作権侵害をしているか  
 AI で生成するときの問題のまとめ  
 自分の AI 生成物に関する問題のまとめ

---

**AI の提供者が知るべきこと** 171

権利関係の整理  
 利用者がトラブルを起こしたら  
 フェイク・ヘイト・犯罪に関わる情報・脱獄

---

**AI の製作と著作権** 181

学習させて問題がないデータとは  
 学習させて問題がないデータとは(その2)  
 著作権の権利制限についてもうちよっと詳しく  
 越境と規制  
 AI モデル自体の著作権  
 AI モデルと特許権  
 AI モデルのその他の保護  
 AI 提供者が特許権を侵害する可能性

## 4 章 現状のまとめと未来

### いまのAIにできること 206

画像を認識すること  
シミュレーション  
文章や画像を量産すること  
自然言語処理  
画像理解  
情報の整理・整形

### いまのAIにできないこと 217

プロ用途にはまだ足りない  
顧客対応ができるわけでもない  
説明できない  
出力が安定しない

### AIの問題点 223

ディープフェイク  
偏見・誹謗中傷  
情報漏洩  
著作権侵害

### 生成物が拡散される以外の問題点 232

攻撃のための情報生成  
教育・研究の現場での問題点  
その他の問題点  
AIは人間の職を奪うか  
未来のはなし?

### 海外と国内のAIに対する動き 237

米国  
英国  
EU  
中国  
日本  
まとめてみると

### 規制に関する問題点(すこしだけ未来のはなし) 245

学習データについての規制の是非  
タグ付けの問題  
オプトアウト/オプトイン  
絵柄・作風の保護はなされるべきか  
生成AIの利用の明示  
利用のしかたの明示等  
違法コンテンツ出力があったときにサービス停止を要求することの是非  
実効性と妥当性  
あるべき未来

### おわりに 265

### 参考文献 268

#### ■はじめにお読みください

- 本書に記載された内容は情報の提供のみを目的としています。したがって、本書を参考にした運用は必ずお客様自身の責任と判断において行ってください。これらの情報の運用結果については、技術評論社および著者はいかなる責任も負いません。
- 本書籍の内容は書籍執筆時点である2023年末～2024年9月時点の情報を基としております。
- 本書籍中で記載している解説の記述はいずれも著者自身の研究によるものです。
- 製品の開発元、発売元、販売元その他関係者の統一的、公式的な見解を示すものではありません。
- 本書に記載した会社名、システム名などは日本、米国およびその他の国における登録商標または商標です。本文中では™マーク、®マークは明記していません。

### ▶しょうごん事件

ガラス繊維を指定商品として「氷山印」という文字とともに、海に浮かぶ氷山の絵柄を表したマークで商標出願をしたところ、特許庁が、「糸を指定商品とする『しょうごん』という商標が既にあるから登録しない」と判断したので、その判断を争って裁判所に訴えたという事件になります。ですからこれは侵害の問題ではないのですが、商標の類否を判断するにあたっては広く引用される事件になっています。その判断の要旨は、

「商標の外観、観念または称呼の類似は、その商標を使用した商品につき出所の誤認混同のおそれを推測させる一応の基準にすぎず、従つて、右三点のうちその一において類似するものでも、他の二点において著しく相違することその他取引の実情等によつて、なんら商品の出所に誤認混同をきたすおそれの認めがたいものについては、これを類似商標と解すべきではない。」

というもので、つまり外観とか称呼とかは一基準であって、具体的な取引の事情で違いがあるといえるものは違うと言ってよいでしょう、というわけです。もっとも、この裁判例自体はともかく、これを濫用して具体的な取引の事情を考えないまま非類似として登録している事例があるとして、適用に慎重になるべきとする考え方もあります[007]。

### ■ 著作権はどうなると侵害か

特許や商標と違って、登録された権利というものがない著作権の場合は、どのような場合に侵害したと言われるのでしょうか。この判断の方法も、裁判例を通じて概ね確立されています。その判断の方法の一例は次のとおりです。

- (1) 侵害されていると主張したい著作物と、侵害品とを比較して、
  - (a) 表現が共通し、かつ
  - (b) 「創作性がある」と判断されるものを抽出。
- (2) 抽出したものが、複製や翻案といえるか、依拠しているか、など、侵害と言え要件があるかを判断する。

このうち(1)の(a)、表現が共通するものを見つけることは簡単そうですが、実は議論のあるところなので、後の章で具体的な例とともにご説明します。ここではひとまず「似ている部分に注目する」という程度に考えておいてください。

(1)の(b)では、見つけた共通点に創作性があるかを検討します。この共通点が、描かれているキャラクタ(設定など概念的な部分)が共通するだけだった、とか、小説のプロット(アイディア)が共通するだけだった、という場合は、キャラクタやアイディアが著作権法上、表現とは言えない以上、著作権に基づく権利主張はできないこととなります。

ただし、アイディアなのか表現なのかの区別は簡単ではありません。先ほど小説のプロットなどはアイディアであって表現とはいえないと書きましたが、プロットに基づいて作られた小説自体は表現ですから、ストーリーだけでなく、と類似する部分が多すぎるなどの事情があれば、表現の類似が判断されることもあります(昭和63年(ワ)第6004号「悪妻物語事件」)。

アイディアではなく表現だと判断されれば(1)(b)はクリアかというところでもありません。表現であっても、ありふれている表現だと創作性がない、と判断されます。例えば人物の画像データの著作権に関連して、自分の著作物と被疑侵害品との共通点が、被写体のポーズや配置にある、という場合、そのポーズや配置がほかでもよく見られるようなものであれば、そのポーズや配置といった共通点に創作性がないと評価されることがあります。

なお、(1)で割り出した共通点の創作性がある部分があったとして、その全部が自分の創作でなくても構いません。例えば二次創作であった場合、先行する創作物(原作)の表現部分を除いてまだ著作権の対象となる表現があるかを検討することになります。

後の章でご紹介しますが、ファンアートやファンフィクションのような二次創作であっても、原作にない部分を足したのであれば、その部分には著作権が発生しています(令和2年(ネ)第10018号「BL同人誌著作権侵害事件」)。詳しくはP.161参照)。

このように(1)共通する点であって、かつ、「創作性がある」と判断されるものを抽出する、という作業は簡単ではありません。

そうして、なんとか被疑侵害品との共通点のうち「創作性がある」と判断されるものを抽出できたとして、さらに(2)抽出したものが、複製や翻案といえるか、依拠しているか、など、侵害と言える要件があるかを判断することになります。

後の章では、生成AIの生成物との関係で、こうした著作権侵害の判断がどのようなものか、それを考えてみたいと思います。

### 悪妻物語事件

「悪妻物語」というドラマが、翻案権の侵害とされた事案です。このドラマは、「目覚め」というタイトルのルポルタージュをベースに作られましたが、その後半部分が大幅に改変されています。簡単に言えば、かなりテーマ性のある物語が、ありがちなHappyエンドっぽいドラマに改変されてしまっています。話の前半はほとんど類似しており、裁判においては、類似点を列挙した対比表に基づき「ストーリーの細部も類似しており、その表現の具体的な文言までが共通している部分もあることが認められる」と認められました。セリフの表現まで類似していたとされていますから、こういった場合は、共通部分は「表現」であるとして判断されるわけです。

### ■ 新しい技術と知的財産権侵害

AIは、新しい技術です。近年では、こうした新しい技術が次々に生まれています。例えばメタバース（仮想現実世界）もそのようなもののひとつです。

一時期流行したリンデン・リサーチ社のSecond Lifeをご記憶の方もいらっしゃるでしょう。Second Lifeは、どこの国からでも同じ仮想空間にアクセスできたため、ユーザは、いろいろな国の人たちと交流できる楽しみがありました。さらに仮想空間内での仮想通貨が設定され、仮想空間内で商品を売るなどして「稼ぐ」ことができ、これが現実の通貨にも換金可能とあって、マネタイズを狙う人たちも注目していました。

一方で、こうした換金がマネーロンダリングに利用される懸念であるとか、現実世界の商標が使用された場合に、商標権者が差し止められるのかといった問題もありました。各国からアクセスができるのですから、どこの国の法律を適用するのか、どこの国の商標権に基づいて権利行使ができるのかわからないわけです。

商標法は日本の法律で、その保護は国内にしか及びません。他の国での保護が欲しければ、その国で権利を取得する必要があります（属地主義）。特許も同じで、「国際特許権」というものはありません（紛らわしいことに、「国際特許出願」というものはあります。しかし、これで得られるのは各国の権利です）。

ではメタバースでは？ メタバースにはいろいろな国の人が参加しています。この場合、どの国の法律や登録に基づいて権利が守られるのでしょうか。

なかなか難しい問題であることを感じ取っていただけたでしょうか。新しい技術ができるたびに、それまでの法律が十分機能しないこともあるのです（現実にはホストサーバが置かれた地の法の適用を考えると、サービスの提供を受けた人の所在地で考えるということが行われると考えられます。詳しい方は法例7条や法例13条を思い浮かべられるかもしれませんが）。AIについてはどうでしょうか。

### Point

- ・ 権利侵害の判断のしかたは、権利の種類によってさまざま。
- ・ 過去の裁判例の蓄積でだいたいの判断方法が決まっている。

例えば著作権侵害（複製権・翻案権侵害）では、

- (1) 侵害されていると主張したい著作物と、侵害品とを比較して共通点を見つける。
- (2) 見つけた共通点のうち、「創作性がある」と判断されるものを抽出。
- (3) 抽出したものが、複製や翻案といえるか、依拠しているか、など、侵害と言える要件があるかを判断。

という判断方法になる。

# 3章 AI関係者が知るべきこと

ここではAIの関係者が知っておくべきことをまとめます。

まずAIの利用者が知るべきことをまとめ、次に、AIの製作者や提供者が知っておくべきことを考えてみたいと思います。

## AI利用者が知っておくべきこと

まず、生成AIの出力が著作権侵害となる可能性に関連して、主に生成AIについて考えます。ChatGPT等の生成AIを使って得られたAI生成物は、誰の著作物となるのでしょうか。

### ■ AI生成物の権利は誰のものか

AI生成物についての著作物性については文化庁が一定の見解を示しています。

文化庁の『著作権審議会第9小委員会（コンピュータ創作物関係）報告書』（平成5年）（以下、「平成5年報告書」として引用します）では、AI生成物を、

- (1) AIが自律的に生成した場合
- (2) 人が思想感情を創作的に表現するための「道具」としてAIを使用して得た場合

とに分けて考えています。

そして(1)は著作物性がないとしており、(2)について著作物性があるとしています（平成5年報告書第3章I.1）。

この平成5年の時点では、「コンピュータ創作物」（このことばが現在の生成AIによる創作物を含むことには異論はないでしょう）を得るには、人が道具として使うことが多いとの認識がありました。しかしながら将来の展望として、人為的

な調整もないのに、外見上著作物になり得るものが生み出されないとも限らない、として「AIが自律的に生成した場合」も想定されています。

この報告書は多少古いものではありませんが、基本的な考え方は令和5年の文化庁による生成AIに関する著作物性の考え方に踏襲されています（令和5年度著作権セミナー「AIと著作権」の公演資料<sup>①</sup>）。

なお、このようにAI生成物を分類して、(1)は著作物性がなく(2)はある、とする認定は、国際的にも同様で、EUの報告書<sup>[033]</sup>（以下、EU2022<sup>②</sup>として引用します）にほぼ同様の記述があります。

報告書では、(2)「道具として」AIを使用したといえるためには、

- (a) 創作意図
- (b) 創作的寄与

があったと言えればよい、としています（P.155-）。このうち(a)創作意図の要件は、「こういうものを創作しよう」と観念すればよいので、自ら創作の意図を持ってプロンプトを入力している以上、満足しているのではないかと思います。

一方、(b)創作的寄与の要件はどうでしょう。

これまでご紹介しましたように、生成AIを利用する場合、例えばChatGPTで欲しい文章を手に入れるには、ただ漫然と欲しいものを伝えるプロンプトを入力するだけでなく、対話的に修正をさせながら最終結果を得ることになっていました。画像の生成の場合はさらに、いくつかのプロンプトやパラメータの調整を経て、ようやく欲しい画像データを得る、というものでした。さらにどんなにAI生成物があるままでもさそうに見えても、文章についてはある程度推敲し、画像ならば何らかの後加工をするのが普通ではないでしょうか。

創作的寄与があるかどうかを検討する場合、こうしたプロンプトやパラメータ調整の過程、加工の程度といった行動全体を判断する必要があると考えられます。例えば画像データを生成させる際には、どのようなものが、どのように配置されているかをプロンプトにして入力する必要がありました。例えば「プールの中で」「宇宙服を着た犬が」「泳いでいる」というように、背景や、そこに配置される対

① <https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/93903601.html>

② <https://data.europa.eu/doi/10.2759/570559>



による、このbotに関する記事<sup>[039]</sup>®では、あるAI研究者が、「このような実験は不意打ちの人体実験だ」と批判したと紹介しています。さらに同記事では、Kilcher氏が批判への反論として、この実験が「単なるいたずら」で、「実害はなかった」と主張していると紹介していますが、結局、現在Hugging Face（モデル配付サイト）では、このGPT-4chanは「有害」なモデルだとして、当該サイトでの配付を停止しています®。

今回はたしかに実害はなかったかもしれませんが、フェイクニュースを生成する可能性のある生成AIをわざわざファインチューニングで作成して、その出力を検証することなく公の場に投稿させる（botですので自動投稿されます）というのは、倫理的に好ましくはないでしょうし、まがいち何かの害が生じたときに責任問題に発展しかねません。このYouTuberの行動は軽率だったといえるかと思えます。

先の弁護士も、このYouTuberも、生成AIの出力を、その内容を十分検証することなく公の場に持ち出したことが問題となっています。生成AIの利用者は、その出力を公開しようとするときには、その出力が公開の目的に照らして正確といえるか、その内容が倫理的に問題のないものであるかどうかを検証するべきで、正確性や倫理上の問題があると判断したのであれば公開しないようにすべきといえるでしょう。

公開の目的に照らして、と書いたのは、仮に先ほどの弁護士のようなフェイク判例を生成させる場合であっても、例えばそれが自作小説（フィクション）の中で利用するといった目的であれば、問題はなかったわけです。また例えば生成AIの実験（例として批判記事を書くために生成AIの出力を利用する）を行う場合は、どこからどこまでが生成AIの出力であるのかを明確にするべきでしょう。

#### Point

- ・生成AIの出力は、事実に基づかない場合がある。
- ・生成AIの出力は、偏見に基づく場合がある。
- ・生成AIの出力を検証なしに、公開したり業務に使用したりするべきではない。

- ・検証したとしても、生成AIの出力を人為的生成物と偽って公開することは倫理的でない。
- ・生成AIの出力により他人の権利を侵害してしまう場合がある。

#### ■ 教師データの内容を心配するべきか

例えば著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルを利用してAI生成物を得た場合、その利用者に何らかの責任は生じるでしょうか。

著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルだと事前にわかっていたら使わないほうがよいとは思いますが、基本的には、利用者に責任は生じないと考えます。あと（P.148参照）でご説明しますが、生成AIの出力によって、生成AI利用者が他人の著作権を侵害したかどうかを判断するときには、生成AIの出力が、他人の著作物に「依拠」していて、かつその他人の著作物に「類似」しているかを考えます。この点について、通常、AI利用者の立場ではAIの学習データがどんなものかを知らないで、「依拠」しているという主張が考えにくいからです。

著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルを利用したとして、その利用行為が他社の著作物に「依拠」したとか、していないとかを言えるかについては、本書執筆時点でははっきりした結論が出ていません。しかし文化庁による説明のうちに、「生成AI利用時に利用者に悪意があったか（「もとの著作物を知っていた」か）どうかを考慮する」と読める記述があります。そうであれば、仮に著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルを利用したとしても、元の著作物を利用者が知らなければ、依拠したとは言えないことになりそうです（知らなかったと立証できるかは別の問題ですが）。

なお、この場合の「悪意」は、法律の用語で「知っていたこと」を意味します。対して「善意」は「知らなかったこと」を意味します。どちらも一般的なことばの用法と違っていただきます。

また、類似しているかどうかは、生成された結果物を他人の著作物と比較して判断されるものですから、著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルを利用して生成したとしても、生成物が他人の著作物と似たもの

⑨ <https://www.vice.com/en/article/ai-trained-on-4chan-becomes-hate-speech-machine>

⑩ <https://huggingface.co/ykilcher/gpt-4chan>



とならないかぎり、著作権侵害を問われることはないと考えます。仮に似てしまったとしても、依拠性について反論できれば、著作権侵害を問われることはないわけです。

ただし、今後のお話として、著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習された生成AIモデルを利用したことで、依拠性の立証が容易になってしまう、という可能性がまったくないかと言われると、「そうともいえない」としかお答えできません。

現実には、「学習済みモデル内の著作物というデータへのアクセスがあるのであれば、依拠は肯定される」とし、「基の著作物がパラメータに抽象化・断片化されたとしても、AIがコンテンツの生成に際して基にしているのは入力された著作物そのもの」だとして、依拠性が肯定されるべきとする論もあります[040]。

この本の著者の意見としては、モデル内に基のデータの複製は存在しませんし、その特徴を学習しているとしても他の著作物からの特徴と渾然一体になっており、抽象化・断片化といった観念にも相当しないと考えるので、この意見には直ちに賛同できかねます。しかしながらこういった見解も存在することは、知っておいてよいと思います。

一方、著作権侵害の疑いがある教師データで機械学習されたことが明らかな生成AIモデルを利用する場合、例えば特定のアニメキャラクターの画像を出力するためのLoRAを使うといった場合はどうでしょうか。この場合、利用者は、基の著作物があることを知っていて、その複製に相当する画像を得ようとしている（例えばその複製像を生成するためのプロンプトを入力している）のですから、著作権侵害と判断される可能性が大いに高くなります。

要するに、基の著作物があることを「知って」、それに類似した生成物を生成しないようにするべき、ということです。その著作物の複製物を得るために、わざわざ、その著作物を機械学習に利用した生成AIモデルを用意するというのは、侵害の意図があったと自白するようなものではないでしょうか。

### ■ AI自身は著作者にならないのか

ところでAI自身が著作者、著作権者になることはないのでしょうか。

結論から書けば、著作権法は自然人（法人とは違い、生きている人のこと）による創作しか予定していません。つまり、人ならぬコンピュータは（少なくともいまのところ）、法律上の著作者になることはできません。またAIは自然人でも法人でもないで、権利能力があるとは考えられず、著作権者にもなることはできません。このため、自律的に創作するAIによるAI生成物については、現状何らの保護が与えられないという問題があります。

この点に関しては、法律をどのように整備すべきか（立法論）を整理したものがあり[041]、例えば、いまの著作権法にある映画の著作物の規定に似た規定を置いてはどうかなどの議論があると紹介されています。この主張は、全体的に関わった監督のような立場の自然人を著作権者として、その利用を図ろうという考え方と思われれます。

他国でも、AIや仮想的なキャラクターは著作権者となり得ないと判断されています。中国での事件として、魔法科技(実際には「法」の文字は現地の文字で王偏)という会社が、AIを用いて生成したという仮想キャラクターAdaの動画を作成していました。被告となった企業Yは、この動画の一部を取り出して使用し、自社の広告動画を制作、公開したようです。

魔法科技は、杭州インターネット法院に権利の侵害があったと訴えましたが、企業Y側は、仮想キャラクターには侵害される権利がないという主張をしたようです。そして杭州インターネット法院は、仮想キャラクターは著作権を享有できない(著作権の主体とならない)と認定しました。ただ判決としては、仮想キャラクターの表現が美術作品であり、魔法科技がその著作権等を有するとして企業Y側による魔法科技の権利侵害を認めています。

### ■ 創作者が知っておきたいこと

この節ではAIの学習に作品が利用される創作者の立場から考えていきます。自身の作家性を守る、不利益を受ける可能性を減らすことは可能でしょうか。

はなりません。それらの文字や画像を、指定された商品やサービスの販売・提供等に使用して初めて商標権侵害かどうかという話になるのです。生成AIを利用して生成した画像をUI用のイメージに使用したり、何かのサービスや、商品の販売等に使うロゴなどを作ろうとしたりするときになって、その生成物が意匠権や商標権の侵害とならないか、また自分の権利として登録できるかどうかを確認することになります。

それでも心配な場合や、調査・出願の必要があるときには、お近くの弁理士に相談してください。

#### Point

- ・産業財産権について言えば、AI生成物を使うことで、産業財産権の侵害になる場合がないとはいえないが、単にコンテンツ生成に使うというだけであれば問題にならないことが多いと考えられる。
- ・ただし、UIデザインや、商品・サービスのロゴデザインにAI生成物を用いる場合は注意が必要。
- ・生成AIを使って創作した創作物（AI生成物）は、「いくつかの条件をクリアしていれば」生成AI利用者が著作権を有する。
- ・生成AIの利用には一定の責任も生じる。
- ・自己の作品が機械学習に使われることを避けることは難しいが、オプトアウトの要求を検討すべき。

### 著作権侵害の判断基準

ここまで説明しましたように、生成AI利用者は、「生成AIを利用することで他者の著作権を侵害してしまうことがある」ことを知っておくべきでしょう。また生成AI利用者は、生成AIで生成したものが、自己の著作物としてよいものなのか判断できるとよいでしょう。

さらに、生成AIを利用して生成したものが自分の著作物であるとしたとき、その著作物に係る著作権が侵害されることもあり得るのかどうか、ということも

知っておいてよいと思います。この章では、著作権侵害に該当するかどうかの判断の基準をお伝えします。

#### ■ 著作権問題の検討のしかた

著作権の問題に関して検討すべき事項は、だいたいいつも同じです。次の1から4のポイントを検討することになります。

- 1.侵害されていると言われるもの（検討の対象なので対象物とも呼びましょうか）は著作物性を備えるか
- 2.著作物性があるなら、その対象物に誰の著作権が発生しているのか
- 3.他人の著作権が発生しているならば、自分の行為は侵害行為に相当するか
- 4.他人の著作権の侵害行為であっても、権利が制限されている行為に該当しないか

これら4つのポイントを経て、

- 1.対象物が著作物性を備え
- 2.その対象物に他人の著作権が発生している
- 3.自分の行為が侵害行為に相当し
- 4.自分の行為が、権利が制限されている行為にも該当しない

を満たすときには、あなたは他人の著作権を「侵害している」と言われることになります。

ですから「侵害していない」と主張する側になるならば、

- 1.対象物は著作物性を備えていない
- 2.その対象物には、他人の著作権が発生していない
- 3.自分の行為が侵害行為に相当しない
- 4.自分の行為は権利が制限されている行為に該当する

のポパイの絵の複製に当たり、第一回作品の著作権を侵害する」としつつ、その一方で

「一定の名称、容貌、役割等の特徴を有する登場人物が反復して描かれている一話完結形式の連載漫画においては、当該登場人物が描かれた各回の漫画それぞれが著作物に当たり、具体的な漫画を離れ、右登場人物のいわゆるキャラクターをもって著作物ということはできない。ただし、キャラクターといわれるものは、漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいふべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものである。」

として、具体的表現から離れた登場人物の人格自体は、著作権の対象でないと述べています。

### ▶ 第一回作品

この点は実はこの本でご説明している趣旨とはあまり関係のない部分ですが「第一回作品」について念のため補足だけしますと、ポパイ漫画が連載形式の漫画で(かつ法人著作で)あったため、「第一回」のように言わなければならなくなったのです。もうちょっと蛇足を付け足しますと、裁判所は、

「連載漫画の著作物については「著作物ごと」(つまり一話ごと)に独立していて、その保護期間は一話ごとに独立して進行する」

と述べ、そのうえで

「後続の漫画に登場する人物が、先行する漫画に登場する人物と同一と認められる限り、当該登場人物については、最初に掲載された漫画の著作権の保護期間によるべき」

というのです。この例の場合、ポパイは当然「第1話」(ここでいう「第一回」)から登場していますので、ネクタイに描かれたポパイの絵柄は、その「第一回作品」の漫画の著作権を侵害するものだ、というわけです。したがってこの件では第一回作品の公表から(当時の法人著作の存続期間である)50年を経過する前の侵害についてだけ損害賠償を認めたという経緯になっています。

ですからまず、漫画の著作物などの登場人物を利用したサイドストーリー(SS)やFF(Fan Fiction)等の創作小説は、画像による二次的著作に比べると、著作権の侵害行為に該当する可能性が低いことになります。生成AIを利用する場合でも同じことで、キャラクタを文章で表現する場合にはそもそも著作権の侵害行為になる可能性が低いわけです。もっとも、どんな場合でも小説なら大丈夫、とまでは言いきれないでしょう。例えば原作の描写をなぞった箇所があれば、その部分について著作権の侵害に該当することがあり得ます。

また画像(ファンアート)の場合でも、キャラクタ自体が著作権の対象でないということは、ファンアートとして生成されたキャラクタの画像と、著作権者により創作された具体的な漫画のコマやアニメーションのシーンとの間に類似性がなければ、著作権の侵害行為とは言いにくいことになります。このことは著作権者側から見れば、キャラクタの画像について著作権侵害を申し立てたければ、その画像に類似するアニメのシーンの画像などを具体的に指摘して、そのシーンの画像等の複製権や翻案権の侵害であると主張する必要があるということです。

ただ、生成AIの場合、I2Iが利用されているときや、LoRAなどで既存の著作物が追加学習に利用されているときには、新しい創作部分が少なくなり、実質的に原著作物の複製になってしまうことがあろうかと思います。この場合は依拠している画像の著作権の侵害(複製権あるいは翻案権の侵害など)になるわけですから、ガイドラインに照らして許容された表現になっているかどうかポイントになりそうです。

二次創作をめぐるのは、このほかにも知っておいたほうがよいポイントがいくつかあります。例えば(原作にはない)ポルノ描写を含めたようなものは必ずNGなのか、であるとか、二次創作物にも著作権があり得るのか、といったことです。

こうした例について実際に争われた事件がありますので、この節の最後に、この事件をご紹介します。

この事件は、「BL同人誌著作権侵害事件」(令和2年(ネ)第10018号)と呼ばれています。事案はかなり複雑です。

その前に。「BL」というのはBoys Loveの略で、要して言えばゲイセクシャルな描写を含む変更を加えたものを指しています。かつて女性向け創作とか呼ばれ

てしまった場合の対策を、生成AIのサービス提供者が持っているかどうかを確認すべきです。

また生成AIのサービス提供者は、ユーザからカスタマイズなどのために提供された学習データを、どの範囲で利用できるのかを管理し、誤った使用をしないようにしなければいけません。

この点についてさらに問題があるとすれば、現実的には、実際にその学習データが他社の利用する生成AIのモデルの機械学習に使われてしまっても、モデルだけからそのことを立証することは難しいだろうと考えられることです。New York TimesとOpenAIの訴訟(P.131参照)を思い出してください。NYT側は、かなりの回数の試行を重ねて自社の著作物とほとんど同じものが生成されるプロンプトを見つけ出したと見られています。モデルだけを与えられて学習データを見いだすことは相当難しいのです。

## ■ 著作権侵害

生成AIによる著作権侵害の可能性については(その発生時の対応や主張の方法なども含めて)前章で詳しい説明しましたので、ここでは繰り返しません。問題点として標題だけは再度掲げておきます。

### Point

- ・生成AIは嘘情報、ヘイト情報を拡散するおそれがある。
- ・生成、学習に関わらず著作権の面からみたトラブルも多い。
- ・意図せず入力した情報が漏洩するケースも。
- ・問題への対応コストが発生する点も考慮すべき。

## 生成物が拡散される以外の問題点

引き続き生成AIの問題点の話題になりますが、生成AIによる生成物の利用方法は、拡散だけではありません。

生成AIが学習したデータを引き出して利用したいこともあるでしょう。この

場合も、次のような懸念があります。

## ■ 攻撃のための情報生成

生成AIを使ってフィッシングメールを作成したり、悪意のあるプログラムを書かせたりすることができます。このほかにも暗号解読などの生成AIの応用例が指摘されています<sup>[060]</sup>。

これらの例は、最初から他者の権利侵害の意図をもって生成AIを利用しようというのですから、そもそも生成AIのサービス提供者側で、生成AIが犯罪のために利用されないようにプロンプトや回答に制限するのが妥当でしょう。こちらも制限が技術的に回避される可能性も考慮して、回避策が見つけられてしまったときにはすぐに対応していく必要があります。

悪い冗談みたいな話ですが、こうした攻撃からの防御にも、生成AIが利用できます。上のYagmurらの論文では脆弱性の発見や、安全なプログラムの生成を行わせる例が紹介されています。

また生成AIはいろいろな知識を記述した文書を学習しているはずですから、例えば爆薬の製造方法であるとか、殺傷能力のある銃の作り方を生じた文書を生成できるかもしれません。こういった物理的な攻撃に使える情報も、何らかのかたちで制限していかなければ、こういう情報を生成させて悪用する者も現れないとは限りません。

## ■ 教育・研究の現場での問題点

米国スタンフォード大学の学生新聞The Stanford Dailyの2023年1月の記事によると、彼らが行った非公式のアンケートの結果、かなりの数の学生が期末試験でChatGPTを使用したと白状したそうです。

これを受けてスタンフォード大学側は、2月にはポリシーガイドを公開して、指導者側は生成AIを利用してよいかどうか自由に決めてよいとして、一方で、学生ははっきりと使ってよいと言われていないのに生成AIを使った場合、他人の助けを得て課題を行ったと見なす、としました<sup>⑧</sup>。

自己自身の能力を評価する試験で生成AIを使用するとか、また作品を創作す

⑧ <https://communitystandards.stanford.edu/generative-ai-policy-guidance>

に十分注意を払う必要があります。

## ■ 中国

実のところ、生成AIに対して最も速く規制を打ち出したのが中国でした。中国が「生成人工知能サービス管理暫定弁法」を打ち出したのが2023年7月。そして8月には早くもこの法が施行されています。

各所で発表されている仮訳を参考にその内容を調べてみますと、まず差別的表現のほか、ポルノに相当するものや、虚偽情報などを生成しないよう求め、さらに知的財産権を尊重するよう求めているという点では他の多くの国とさほどの相違はないようです。

サービス提供者に対しては、出所が合理的なモデルを使用せよとあり、他人の知的財産権を侵害しないよう求めています(7条)。また学習データにラベルを付けるときの基準を明確にせよと求めています(8条)。このあたりは生成物の品質(著作権侵害品などが出力されないようにするなど)を保証しようとしているものと解釈できます。また生成された情報にはマークをするよう求める規定がおかれています(12条)。生成物のトレーサビリティのためと考えられますが、具体的な方法についての規定はないようです。

サービス提供の持続性についても求めがあり(13条)、サービス依存によるリスクにも一応備えているかに見えます。また違法コンテンツがあったら即時の提供中止を求めています(14条)が、生成AIの提供者がコンテンツ提供をしていると言えるかはわかりませんので、この規定は対象がすこし明瞭でないようにも思えます(ただしこれを適用した裁判例が既に出ています。P.259参照)。

そして「透明性」に関連しては、データのソースやアルゴリズムを提示することを求めることがあるとして、その場合説明責任を果たすよう要求する規定があります(19条)。中国はこれまでもリコメンデーション(商品の推薦など)のアルゴリズムを使う場合、それを開示するよう求めていますので、19条はこれと同様の要求をするためのものと考えられます。

## ■ 日本

日本では2023年の10月末、G7の関連閣僚がAIに関する広島AIプロセス(実質的にOECDのAI原則と同様のもの)を掲げて首脳声明を出しました。その後の12月、G7において「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」などの成果を発表しています。

この成果のうち「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」では、リスク・ベースのアプローチを推奨しています。生成AIとの関連でいえば、具体的には、兵器開発などに利用されることや脆弱性の発見などをリスクのひとつとしています。攻撃プログラムを生成させたりすることがないように注意を払うべきだとしているものでしょう。また、偏見や「偽情報」などについても言及があります。

ここまでは国内で行われた国際的な会議等での日本の動きですが、国内向けの動きでは内閣府、総務省、経済産業省がそれぞれ各種検討を行っているほか、文部科学省の外局である文化庁ももちろん、著作権との関係で検討を続けています。

内閣府では2023年5月からAI戦略会議が数回にわたって開催され、その第6回では

1. リスク対応
2. 生成AIの利用促進
3. AI開発力の強化

が経済施策として挙げられ、具体的には国産のLLM開発、リスク対応強化、生成AIの透明性の確保に向けた研究開発、AI人材育成などを行うとしています。

またこの第6回の会議では、「AI学習データの提供促進に向けたアクションプラン」が示され、「政府等保有データ」に関しての学習データの提供のための動きがありました。これは政府等が保有するデータの多くが、作成者などが分かっている、また著作権の権利処理が要らず、二次利用の承認が得られているといった点に着目したもので、今後の動きによっては有効な取り組みに見えます。

総務省でも、AI事業者ガイドライン案(2024)がまとめられており、いくつか