

生成 AI と知的財産権に関する横断的見地からの検討 (討議用)

1. 問題意識

生成 AI については、本検討会におけるヒアリングや意見募集を通じ、AI 技術の進歩を促進することの必要性や、コンテンツ業界において生成 AI を活かしていくことの可能性について意見が出された一方で、偽情報・誤情報を生み出す「ハルシネーション」(幻覚)の危険性も含め、生成 AI のリスク・問題点を指摘する意見も出された。

生成 AI のリスクや問題点に関し、知的財産権との関係においては、特に、著作権の侵害リスクが指摘されるとともに、労力や作風、声といった、著作権法等が必ずしも保護対象として明記していないものの利用や生成についての懸念も示されている。

著作権の侵害リスクについては、著作権法 30 条の 4 等の適用範囲の明確化により、リスクの低減や解消に貢献できる側面がある一方で、そもそも論として、著作権法の保護対象となる創作的表現と、著作権法の保護対象外であるアイデアとの区別について、画一的な線引きは困難な側面があることにも留意が必要である。なお、アイデアは著作権法上の保護対象ではないという点は、例えば、いわゆるキャラクターの保護の是非をめぐるも見られる論点であり、キャラクターの利用が、創作的表現として観念し得るイラスト等の利用でなく、登場人物の人格ともいべき抽象的概念の利用にとどまる場合には、著作権法の保護は受け得ないと考えられるところである。

いずれにしても、保護対象といえるか否か、著作権侵害といえるか否かについては、個別の判断が必要となる。

他方、生成 AI については、大量のデータを基に、大量の生成物が生み出される実態があることから、それら全ての生成物の一つひとつについて、著作権侵害等の有無を個別に判断するには限界があるという側面もある。

このような状況に加え、著作権法等が必ずしも保護対象として明記していないものの利用や生成についての懸念が示されていることも踏まえれば、生成 AI をめぐる懸念や侵害リスクに対する対応策としては、著作権に限らず、知的財産権全般との関係についての法的な整理とともに、そのことに加えて、法律、技術、契約(収益還元)の各方策を通じた横断的な見地から、検討を行う必要がある。

2. 労力・作風・声の保護について

(1) 「労力」の保護について

- 生成 AI につき、他人が労力を費やして収集・構築した事実・データ等を AI に学習させることや、それらを含む情報が生成されること等は、労力に対するフリーライドであるとする意見があるところ、「労力」の保護と知的財産権法等との関係については、以下の整理が可能か。

(1-1) 知的財産権の保護と一般不法行為責任との関係

労力を費やして収集・構築した事実・データ等は、著作物等に該当しないものであれば、著作権法の保護の対象外である。もっとも、限定提供データに該当する場合には、不正競争防止法により保護され得る。

また、一般不法行為責任により、労力を保護したとも評価し得る裁判例が存在する。

【参考 1】知財高判平成 17 年 10 月 6 日〔ヨミウリ・オンライン (YOL) 事件〕

「不法行為 (民法 709 条) が成立するためには、必ずしも著作権など法律に定められた厳密な意味での権利が侵害された場合に限らず、法的保護に値する利益が違法に侵害がされた場合であれば不法行為が成立するものと解すべきである。」

「相応の苦労・工夫により作成されたものであって、簡潔な表現により、それ自体から報道される事件等のニュースの概要について一応の理解ができるようになっていること、YOL 見出しのみでも有料での取引対象とされるなど独立した価値を有するものとして扱われている実情があることなどに照らせば、YOL 見出しは、法的保護に値する利益となり得るものというべきである。一方、前認定の事実によれば、被控訴人は、控訴人に無断で、営利の目的をもって、かつ、反復継続して、しかも、YOL 見出しが作成されて間もないいわば情報の鮮度が高い時期に、YOL 見出し及び YOL 記事に依拠して、特段の労力を要することもなくこれらをデッドコピーないし実質的にデッドコピーして LT リンク見出しを作成し、これらを自らのホームページ上の LT 表示部分のみならず 2 万サイト程度にも及ぶ設置登録ユーザのホームページ上の LT 表示部分に表示させるなど、実質的に LT リンク見出しを配信しているものであって、このようなライントピックスサービスが控訴人の YOL 見出しに関する業務と競合する面があることも否定できないものである。

そうすると、被控訴人のライントピックスサービスとしての一連の行為は、社会的に許容される限度を越えたものであって、控訴人の法的保護に値する利益を違法に侵害したものとして不法行為を構成するものというべきである。」

ただし、その後に登場した最高裁判決では、著作権法6条各号所定の著作物（著作権法の保護を受ける著作物）に該当しない著作物の利用行為は、同法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成しないとの見解を示している。（最判平成23年12月8日 民集第65巻9号3275頁〔北朝鮮事件〕）。

1

【参考2】最判平成23年12月8日〔北朝鮮事件〕

「著作権法は、著作物の利用について、一定の範囲の者に対し、一定の要件の下に独占的な権利を認めるとともに、その独占的な権利と国民の文化的生活の自由との調和を図る趣旨で、著作権の発生原因、内容、範囲、消滅原因等を定め、独占的な権利の及ぶ範囲、限界を明らかにしている。同法により保護を受ける著作物の範囲を定める同法6条もその趣旨の規定であると解されるのであって、ある著作物が同条各号所定の著作物に該当しないものである場合、当該著作物を独占的に利用する権利は、法的保護の対象とはならないものと解される。したがって、同条各号所定の著作物に該当しない著作物の利用行為は、同法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成するものではないと解するのが相当である。」

（1－2）不正競争防止法による保護

営業秘密、限定提供データ、周知又は著名な商品等表示（人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するもの）、形態等に該当するものは、不正競争防止法が定める一定の要件及び対象行為に対して規制が及ぶ（2条1項各号）。

¹ 同最高裁判決の登場により、個別の知的財産法により保護されないものについては、原則として不法行為を構成することはないことになるとも考え得る。他方、同判決は、著作権法6条についての説示であり、同条は、「著作物」が日本の著作権法で保護される要件を定める規定であることから、同判決は、著作物性が否定されるものの保護要件を示したものではない（著作物性が否定されるものの不法行為責任の成否については、民法709条等の要件に照らして独自に判断すれば足りる）との考え方もあり得る。

(2) 作風の保護について

- **生成 AI においては、他人の著作物を AI に学習させ、その著作物と類似する作風を有するコンテンツが生成されるような事例が考えられるが、「作風」の保護と知的財産権法等との関係については、以下の整理が可能か。**

(2-1) 知的財産権の保護と一般不法行為責任との関係

「作風」が、思想又は感情の創作的表現に至らない「アイデア」にとどまるものであれば、著作権法の保護対象ではない。この場合、一般の不法行為責任との関係については、上述(1)(労力の保護)の考え方が原則として当てはまると考えられる。

(2-2) 著作権法による保護の可能性

他人の著作物を、情報解析目的で AI に学習させること自体は、「当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合」には、原則として、著作権者の許諾は不要である(30条の4)。

どのような場合が享受目的に該当するかについては、文化審議会著作権分科会法制度小委員会で審議されており、現在の検討においては、他人の著作物に含まれる作風を意図的に出力させる目的で AI に学習させる場合には、それが「作風」(アイデア)にとどまらず、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であると評価される場合は、享受目的が併存するものとして、許諾が必要な場合もあり得ると整理されている(参考資料2(5(1)イ(イ))参照)。

- ある利用行為が、情報解析の用に供する場合等の非享受目的で行われる場合であっても、この非享受目的と併存して、享受目的があると評価される場合は、法第30条の4は適用されない。
- 「学習データに含まれる著作物の創作的表現をそのまま出力させる意図までは有していないが、少量の学習データを用いて、学習データに含まれる著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物が出力されるような追加的な学習を行うため、著作物の複製等を行う場合」に関しては、具体的事案に応じて、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であると評価される場合は、享受目的が併存すると考えられる。他方で、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であるとは評価されない場合は、享受目的が併存しないと考えられる。
- 近時は、特定のクリエイターの作品である少量の著作物のみを学習データとして追加的な学習を行うことで、当該作品群の影響を強く受けた生成物を生成する

ことを可能とする行為が行われており、このような行為によって特定のクリエイターの、いわゆる「作風」を容易に模倣できてしまうといった点に対する懸念も示されている。

この点に関して、生成 AI の開発・学習段階においては、当該作品群は、表現に至らないアイデアのレベルにおいて、当該クリエイターのいわゆる「作風」を共通して有しているにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もあると考えられる。このような場合に、意図的に、当該創作的表現の全部又は一部を生成 AI によって出力させることを目的とした追加的な学習を行うため、当該作品群の複製等を行うような場合は、享受目的が併存すると考えられる。

また、生成・利用段階においては、当該生成物が、表現に至らないアイデアのレベルにおいて、当該作品群のいわゆる「作風」と共通しているにとどまらず、表現のレベルにおいても、当該生成物に、当該作品群の創作的表現が直接感得できる場合、当該生成物の生成及び利用は著作権侵害に当たり得ると考えられる。

- なお、生成・利用段階において、AI が学習した著作物に類似した生成物が生成される事例があったとしても、通常、このような事実のみをもって開発・学習段階における享受目的の存在を推認することまではできず、法第 30 条の 4 の適用は直ちに否定されるものではないと考えられる。他方で、生成・利用段階において、学習された著作物に類似した生成物の生成が頻発するといった事情は、開発・学習段階における享受目的の存在を推認する上の一要素となり得ると考えられる。

(3) 「声」の保護について

- 生成 AI においては、他人の声を学習させ、本人類似の合成音声²が生成されるような事例が考えられるが、「声」の保護と知的財産権法等との関係については、以下の整理が可能か。

(3-1) 肖像権・パブリシティ権による保護の有無²

(A) 肖像権

現在、我が国には、肖像権を明文化した法令は存在しない。もっとも、判例上、みだりに自己の容貌、姿態を撮影されたり、撮影された写真等をみだりに公表されないことについて、法律上保護されるべき人格的利益として、法的に保護されている（最判 H17. 11. 10 民集 59 卷 9 号 2428 頁〔法廷内撮影事件〕等）等）。

ここにいう「容貌」「姿態」とは、一般に顔や身体を視覚的にとらえた対象物と考えられる。そのため、「肖像」に声が含まれると解するには難があり、肖像権として保護される可能性は高くないと思われる。

(B) パブリシティ権

パブリシティ権についても、その保護を明文化した法令は存在せず、判例上の認められている権利である（最判 H24. 2. 2 民集 66 卷 2 号 89 頁〔ピンク・レディー事件〕等）。パブリシティ権の客体である「肖像等」については、本人の人物識別情報を指し、「声」は「肖像」そのものではないとしても、「肖像等」には、「声」が含まれると考えられている（中島基至「判解」最判解民事篇平成 24 年度版 18 頁、41 頁）。

また、判例上、パブリシティ権侵害が成立するケースは、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」と示されており、その例として、主に以下の三類型が挙げられている。

- ① 肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用する場
合
- ② 商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付す場合

² 外国法において、例えば、米国では、パブリシティ権は州のコモンロー（判例法）や州の制定法によって規律されている。例えば、カリフォルニア州民法（3344 条）やニューヨーク州公民権法（50 条及び 51 条）においては、事前の同意なしに、広告目的等で他人の氏名、肖像、写真、声等を使用することにつき、損害賠償責任等が認められている。

なお、パブリシティ権に関する不正競争法リステイトメント（第 3 版）では、「他人の氏名、肖像、その他アイデンティティの特徴（indicia）」を商業目的で使用することによって他人のアイデンティティの商業的価値を盗用する者の責任が規定されているところ、「声」は「氏名」や「肖像」のように独立した対象として明示されていない。

③ 肖像等を商品等の広告として使用する場合

(3-2) 知的財産権法による保護の有無

(A) 著作隣接権（著作権法）

音声データが著作権法上の「実演」に該当する場合は、著作隣接権として保護される。もっとも、実演の学習行為には、著作権法 30 条の 4 が準用されるため（102 条 1 項）、同条が適用される範囲内の利用については、原則として許諾を得る必要がない。

(B) 商標権（商標法）

人の音声を含む標章は、音商標として登録の対象となる（2 条 1 項）。ただし、その保護範囲は、当該商標及び指定商品又は指定役務と同一又は類似の範囲において、商標として使用する場合に限定される（25 条、26 条及び 37 条）。

なお、音商標の類否の判断は、音商標を構成する音の要素及び言語的要素（歌詞等）を総合して、商標全体として考察するものであり、声そのものの類否は問題とならないと考えられる。

(C) 不正競争防止法

音声データが不正競争防止法上の「営業秘密」、「限定提供データ」、周知又は著名な「商品等表示」（人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するもの）、「品質」等に該当する場合や、音声データを用いて他人の営業上の信用を害する虚偽の事実を告知・流布する場合など、一定の要件及び対象行為に対して規制が及ぶ（2 条 1 項各号）。

(3-3) その他

合成音声を用いて他人になりすます等による行為は、詐欺罪、業務妨害罪、名誉毀損、名誉感情侵害等の責任が生じ得る。

3. 各主体において採用が推奨される取組

AI 技術の進歩の促進と知的財産権の保護の両立を実現するエコシステムの確立を目指す観点から、法律、技術、契約の適切な組み合わせを通じた望ましい解決策の在り方として、生成 AI 事業者、権利者（クリエイター）、利用者の各主体においては、どのような取組を推進していくべきか。

(1) 生成 AI 事業者（開発・提供）

- AI 開発においては良質なデータが求められるところ、どのように確保すべきか。
 - AI 事業者としては、AI 技術の進歩の促進と知的財産権の保護の両立の観点からも、ライセンス市場を通じ、良質なデータを獲得していくことが望まれるといえるか。
- 生成 AI 事業者としては、どのような技術的手段を講じるべきか。
 - 特に、法的な観点の整理として、①既存の著作物等の類似物の生成を抑止する技術的手段を施していない場合には、AI 生成物の利用者のみならず、生成 AI 事業者が、著作権等侵害の責任を負う場合があり得ること、②ファインチューニングにより「作風」を意図的に出力させる目的で AI に学習させる場合であっても、創作的表現が共通する作品群について、その表現の全部又は一部を生成 AI によって出力させることを目的としていると評価できる場合には、享受目的が併存し、権利者の許諾が必要とされ得ることが検討されている。

このことを踏まえ、AI 事業者としては、どのような技術的手段を採用することが推奨されるというべきか。
- 上記のほか、AI 事業者としては、どのような取組を推進していくべきと考えられるか（例：透明性の確保等）。

(2) 権利者（クリエイター）

- AI 技術の進歩の促進と知的財産権の保護の両立の観点から、クリエイターとしてはどのような取組が考えられるか。
 - 例えば、情報解析用の有償提供データベースの利用は、著作権法 30 条の 4 ただし書きにより、権利者の許諾が必要と考えられること等を踏まえると、クリエイター側で AI 学習用データセットを作成し、有償提供することは有効な収益還元策といえるか。

- 上記のほか、権利者としては、どのような収益還元策を講じ、また、収益還元策等を効果的に実現していくに当たり、どのような技術的手段を講じることが考えられるか。
- また、自らが権利者であるコンテンツ等について、AI 学習をブロックしたいクリエイターについては、自動収集プログラム（クローラ）による収集を拒絶する等の技術的手段を主体的に活用することが望まれるといえるか。

（3）利用者

- **生成 AI 利用者は、AI 生成物の利用により、意図しない知的財産権侵害を避けるために、何に留意し、どのような取組が推奨されるか。**
 - 例えば、プロンプト入力や、AI 生成物の利用に当たっての留意点としては、どのようなものが考えられるか。
- **生成 AI 利用者としては、利用しようとする生成 AI について、クリーンなデータを学習対象としているかや、フィルタリングに取り組んでいるか等を確認した上で、選択することが推奨されるか。**

【参考】技術的手段の例（再掲）

- AI が生成したコンテンツを利用者が識別できる仕組み
 - ・ AI 生成物であることの表示
 - ・ コンテンツの信頼度を出元によって付与
 - ・ 生成物が AI によってつくられたものか否かの判定
- フィルタリング
 - ・ AI が出力するコンテンツが、他のコンテンツに類似していないかを判定（類似判定）
 - ・ 知財権を侵害するおそれのあるデータ・コンテンツの AI 入出力抑制
- 自動収集プログラム（クローラ）による収集を拒絶する技術
 - ・ 「robots.txt」の記載による収集制限
 - ・ ID・パスワード等によるアクセス制限
- 画像に特殊な画像処理を施すことで学習を妨害する技術
 - ・ 学習を妨害するノイズを画像に付与

（以上）