

執筆者:

[E-mail](#)  [福岡 真之介](#)

## 目次

- I はじめに
- II 生成 AI の法的リスク
- III 生成 AI の利用の 4 段階
- IV 著作権侵害となるかどうかの問題
- V AI 生成物に著作権があるか？
- VI 終わりに

## I はじめに

最近、生成 AI が大きな話題になっています。これらは人間の生産性を大きく上げるものですが、その開発・利用には法的な問題もあります。そのため、生成 AI の開発・利用にあたっては、何が法的に問題になるかを理解することが望ましいといえます。本稿では、生成 AI における法律問題のうち、まず著作権について解説します。

## II 生成 AI の法的リスク

生成 AI の利用にはどのような法的リスクがあるのでしょうか。

リスクとしては、①著作権侵害、②誤情報の利用、③秘密情報の漏えい、④個人情報の不適切な利用、⑤悪用などがあげられます。

例えば、学習用データやプロンプトに他人の著作物を利用する場合や、生成した物が他人の著作物に似ている場合には、著作権侵害の問題が生じます。生成 AI が誤った情報を生成し、人間がそれを鵜呑みにして誤った判断・行動をした場合にも問題が生じます。

秘密情報や個人情報を学習用データやプロンプトに入れた場合には、秘密情報の漏えいや個人情報の不適切な利用が問題になります。

生成 AI を悪用してフェイクニュースやウイルスを作成することも問題になります。

今回は、これらの問題のうち著作権について以下で解説します。

## III 生成 AI の利用の 4 段階

生成 AI に関する著作権の問題は、生成 AI の利用段階を分けて考える必要があります。

生成 AI を作成・利用する段階としては、

①大規模言語モデル(LLM)を作成する段階、②特定の分野のデータを学習させて作成する段階(ファインチューニング)、③ユーザがプロンプトを入れる段階(ChatGPT だとチャットの入力)、④プロンプトに基づいて AI がアウトプットを出力する段階の 4 段階があります。

②の段階は、イメージが湧かないかもしれませんが、GTP-3・4、PaLM といった大規模言語モデルに追加でデータを学習させる

ことで、自社向けの AI モデルを作成することをいいます。セミオーダースーツのようなものです。

これらの 4 つの段階を区別せずに議論するのは混乱を招きますので、分けて議論することが適切です。

大規模言語モデルを生成する①の段階は高度な AI 技術力と多額の資金が必要なため、通常の企業では、第 2～4 段階における問題を検討することになります。

生成 AI には、ChatGPT のような文章生成系と、Midjourney のような画像生成系がありますが、法律的には考え方は同じです。

## IV 著作権侵害となるかどうかの問題

### ①LLM 作成段階、②ファインチューニング段階

LLM 作成段階とファインチューニングの段階では、他人の著作物を学習用データとして利用することが問題となります。

著作権法 30 条の 4 は、著作物に表現された思想や感情を、自分や他人といった人間に「享受」させることを目的としない場合には、必要と認められる限度で、著作物を著作権者の許諾を得ないで利用することを認めています。そして、人間に「享受」させることを目的としない場合として同条 2 号で「情報解析」をあげています。

(著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない利用)

第 30 条の 4 著作物は、次に掲げる場合その他の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、その必要と認められる限度において、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りでない。

- 一 著作物の録音、録画その他の利用に係る技術の開発又は実用化のための試験の用に供する場合
- 二 情報解析(多数の著作物その他の大量の情報から、当該情報を構成する言語、音、影像その他の要素に係る情報を抽出し、比較、分類その他の解析を行うことをいう。第四十七条の五第一項第二号において同じ。)の用に供する場合
- 三 前二号に掲げる場合のほか、著作物の表現についての人の知覚による認識を伴うことなく当該著作物を電子計算機による情報処理の過程における利用その他の利用(プログラムの著作物にあつては、当該著作物の電子計算機における実行を除く。)に供する場合

そして、AI の学習用データとして他人の著作物を利用する場合は、この「情報解析」にあたるのが通常であることから、必要な範囲内であれば、著作権者の許諾を得ずに利用できることとなります。

ただし、著作権法 30 条の 4 は、利用対象となる著作物の種類・用途・利用の態様から判断して「著作権者の利益を不当に害する場合」には、著作権者の許諾が必要であると規定しています。これは、著作権者と利用者の利益を調整する規定です。

「著作権者の利益を不当に害する場合」にあたるかについては、その著作物の種類・用途・利用の態様からケースバイケースで判断することになります。

この点、文化庁著作権課の「[デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した 柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方](#)」では、「著作権者の利益を不当に害する場合」にあたるか否かは、①著作権者の著作物の利用市場と衝突するか、②将来における著作物の潜在市場を阻害するかという観点から判断されるとしています。そして、例えば、大量の情報を簡単に情報解析に活用できるように整理したデータベース著作物が販売されている場合に、これを学習用データとして無断で利用することは「著作権者の利益を不当に害する場合」にあたるとしています。

もっとも、「不当に害する場合」という抽象的な規定であることから、どのような場合がこれにあたるかは、現時点では不明確といわざるを得ません。

また、ウェブサイトのデータを学習用データとする場合に「このサイトのデータは商用利用をしてはならない」「AI 学習用に利用してはならない」という利用規約がある場合や、契約では目的外利用を禁止しているデータを学習用データとして利用する場合に、利用規約・契約に反してデータを利用してよいのか、という「著作権オーバーライド」という問題もあります<sup>1</sup>。

<sup>1</sup> この点についての議論は複雑ですが、「[令和 3 年度産業経済研究委託事業\(海外におけるデザイン・ブランド保護等新たな知財制度上の課題に関する実態調査\)調査報告書](#)」において詳細に論じられています。

### ③プロンプト入力段階

プロンプトに入力する段階では、ユーザがプロンプトに他人の著作物を利用する場合があります。プロンプトに入れる他人の著作物としては、イラストなどの画像や記事などの文章などのほかに、他人が作成したプロンプトも考えられます。

プロンプトとして他人の著作物を利用することについても、著作権法 30 条の 4 の適用の有無が問題となり、先ほど述べたことがあてはまります。

もっとも、プロンプトによる著作物の利用は、学習用データとして利用することと違って、大量のデータを読み込ませるものではないため、著作権法 30 条の 4 第 2 号の「情報解析」にあたらぬことが一般的なため、自分や他人といった人間に「享受」させるかが問題になりやすいでしょう。例えば、自分の好きなキャラクターの画像を生成することを狙って、そのキャラクターの画像や名前の文章をプロンプトに入れる場合には、人間に享受させる目的があると判断される可能性があります。

また、プロンプトの入力内容によっては、「著作権者の利益を不当に害する場合」にあたる場合もあるでしょう。

### ④アウトプット段階

アウトプット段階では、アウトプットが他人の著作物と似ている場合に著作権侵害が問題となります。

著作権侵害は、アウトプットが、①他人の著作物に依拠し、②他人の著作物と類似性がある場合に成立します。

生成 AI の学習用データには膨大なデータが使われていることから、そのごく一部に著作物が使われているにすぎないような場合に「依拠」していたといえるかについては、議論があります。大きく分けると、断片になっておりアイデアにすぎないから依拠していないという説と、学習用データに入っている以上、依拠しているという説があります。ただ、ユーザとしては、学習用データにどのような著作物が利用されているのかは知ることができないのが通常でしょう。そのため、著作権者からユーザに対する利用差止請求は認められても、故意・過失が必要な損害賠償請求は認められない可能性が高いでしょう。

他方で、ユーザがプロンプトとして他人の画像などの著作物を利用した場合には、依拠が認められることは明らかでしょう。

では、プロンプトとして、アーティストやキャラクターの名前を入力した場合には依拠が認められるでしょうか？例えば、「村上春樹風の文章を作ってください」とか「ポケモン風のキャラクターを作ってください」などをプロンプトに入力する場合は、直接的にアーティストの作品やキャラクター画像という著作物を使ってはいけません。もっとも、このプロンプトをきっかけに生成 AI が学習した村上春樹の文章やポケモンの画像から村上春樹風の文章やポケモン風のキャラクターを作成することは考えられ、その場合には依拠が認められやすくなるように考えられます。

なお、個人でプロンプトを入れて、そのアウトプットを見たりダウンロードするだけであれば、「私的使用」として著作権侵害になりません(著作権法 30 条)。もっとも、アウトプットをネットで公開すると、この私的使用の例外は使えません。

ちなみに、商標権についてですが、商品やサービスにつける画像を AI で生成する場合、アウトプットが他人の商標権と同一・類似していることも考えられます。その場合、そのアウトプットが作成されたこと自体は、商標権侵害となる「商標的使用」とならないので商標権侵害にはあたりませんが(商標法 26 条 1 項 6 号)、他人の商標権と同一・類似のアウトプットを、その商標権の同一・類似の類のビジネスで利用することは商標権侵害になる可能性が高いので注意が必要です。同一・類似の商標権がないかチェックする必要があります。

## V AI 生成物に著作権があるか？

著作権は、著作権法が創作を保護する法律であるため、人間の創作意図と創作的寄与がある場合に発生するとするのが通説です。

AI に簡単な指示を出しただけでは、通常は、創作意図と創作的寄与は認められないため、AI 生成物には著作物性が認められず、指示を出した人間が著作権を持つことはありません。その場合には、AI 生成物は誰のものでもなく、誰もが自由に使ってよいこととなります。

他方で、人間が AI を利用して作りたい画像・文章のイメージがあり、そのイメージを実現するために、プロンプトを工夫するなどして時間と手間をかけた場合には、創作意図と創作的寄与があるとして、著作権が認められる場合があると考えられます。

したがって、AI で生成した画像を誰かに真似された場合に、著作権を主張できるかは、どれだけ人間が創作に関与したかによって、ケースバイケースで決まると考えられます。今後、AI を使ったクリエイティブが増えていくことが想定されますが、AI を利用して創作するクリエイターは、自らのクリエイティブの著作権を主張するには、創作意図と創作的寄与を証明できるように制作過程な

どを記録していくことが重要になると思われます。

## VI 終わりに

このように生成 AI を利用するにあたっては、著作権や商標権といった知的財産権に注意する必要があります。日本では、機械学習のための著作物の利用が比較的自由といえますが、全く自由というわけではなく、「著作権者を不当に害する場合」などは著作権侵害になることは注意が必要です。

生成 AI には上記のようなリスクがあるものの、過度にリスクを恐れて不必要に利用を禁止すると生産性が落ち、自社の競争力が失われるおそれもあります。一定のルールを設けて、従業員が適切に利用できるような環境を整えることが重要だと考えられます。

当事務所では、クライアントの皆様のビジネスニーズに即応すべく、弁護士等が各分野で時宜にかなったトピックを解説したニュースレターを執筆し、随時発行しております。N&A ニュースレター購読をご希望の方は [N&A ニュースレター 配信申込・変更フォーム](#) よりお手続きをお願いいたします。

また、バックナンバーは[こちら](#)に掲載しておりますので、あわせてご覧ください。

本ニュースレターはリーガルアドバイスを目的とするものではなく、個別の案件については当該案件の個別の状況に応じ、日本法または現地法弁護士の適切なアドバイスを求めていただく必要があります。また、本稿に記載の見解は執筆担当者の個人的見解であり、当事務所または当事務所のクライアントの見解ではありません。

西村あさひ法律事務所 広報室 [E-mail](#) 