

「AI時代における知的財産権」に関する意見

協同組合 日本俳優連合

I. 生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等について

①生成AIと著作権の関係について、どのように考えるか。

AIによる生成物については、著作権が発生しないものとする。著作権法第二条の定義にあるように、「著作物」とは「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」のであり、「著作者」とは「著作物を創作する者をいう」のである。AIは「思想又は感情」を有していないため、その生成物は当然「著作物」たり得ず、AIは人でないことから「著作者」となることもできない。

もちろんクリエイターがAIをツールとして利用し、クリエイター自身の創造性が存分に発揮されている作品であれば、そのクリエイターには著作に関する権利が発生する。しかし、生成AIの学習元のデータが他者の著作物であれば、著作権法第三十条の四「著作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」にあたる可能性が十分に考えられる。

AIが学習データを元として生成する以上、当然のことながら学習元に対して依拠性があることは疑いようもなく、類似性での判断を待たずして著作権侵害のリスクが極めて高くなる。

また、もし生成AI利用による作品が著作物として認められる場合があるとしても、学習元となったデータの著作権こそがまずは最優先されるべきであり、「利益を不当に害することとなる場合」を回避するための方法、現著作権者の許諾を得る必要があるものとする。

なお、生成AIの件に関しては、日本国内だけの議論で完結できるものではなく、国際的な取り組みも不可欠である以上、最終的には世界的な規模での包括的な合意が必要となろう。

②生成AIと著作権以外の知的財産法との関係について、どのように考えるか。

著作権との関係で述べたのと同様に、AIによる生成物については知的財産法の保護の対象外と考えるべきである。

特許法第二条の定義で「知的財産」とは、発明、考案、植物の新品種、意匠、著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるもの」とされており、「人間の創造的活動」だけが法律の対象となるのであって、AIは権利義務の帰属主体として認められる存在にはなり得ないのである。

AIが学習段階において、他者が権利を有する登録意匠・商標などを使用するのは、意匠権・商標権に抵触するとまでは言い切れないであろう。しかし、著作権のときと同様に、AIが他者の意匠などを学習して出力したものについて、それを意匠・商標などで使用すれば、意匠権・商標権の侵害となる可能性は極めて高くなる。

また、不正競争防止法における「周知な商品等表示の混同惹起」「著名な商品等表示の冒用」にあたる可能性も否定できるものではなく、営業秘密や提供限定データを学習用データとして使用し出力されたものについては、人間が同様のことをしたものと仮定すれば自ずと分かるように、「営業秘密の侵害」にあたるのであるからして、不正競争行為に該当することは疑い得ない。よってAIの生成物が、知的財産法の違反となるリスクは大いにありと考えられる。

また、肖像権は、自身の肖像を無断で撮影・利用されないことを主張できる権利であるが、AIが写真を学習して生成したものを商業・私的を問わず本人に無断で利用すれば、権利侵害となるであろう。

パブリシティ権は、人格権に由来する権利として裁判例上において認められた権利であるが、AIによる生成物がその人自身の持つ顧客誘引力という財産的利益を脅かす可能性は否定できない。例えば、「声」はパブリシティ権に含まれる権利とも言えるはずだが、声優の声をAIに学習させ、誰が聞いてもその声優の声だと判定できる状態で利用しているのであれば、パブリシティ権の侵害であると言えるのではないかと考えられる。

③生成AIに係る知的財産権のリスク回避等の観点から、技術による対応について、どのように考えるか。

AIの生成物については、AIで作られたものであることを必ず表記させるべきである。また、学習元とするデータに対しても、すべてにその情報源を特定できるウォーターマーク等を事前に入れるべきであり、入っているデータのみを学習用として利用できるようにすべきである。そうすれば利用素材の追跡つまりトレーサビリティも容易に可能となる。AIはサーチ作業を得意とするのだから、AIによる生成物の学習・生成プロセスをAIによって検索・判定・通知する技術の発展が望まれる。

知的財産権のリスク回避を考えるのであれば、データベースの確立が必要と考えられ、それは各業界・各分野に限定したものではなく、横断的なものとなるべきである。当然、日本国内だけで完結しては意味が無く、国際的な枠組みでの登録されたデータベースとする必要がある。そうやって初めて、AIによる生成物の創作的な分野における健全な利用が可能になるものと考えられる。また、現状ではAIが際限なく学習できるようになっているが、今後はオプトイン・オプトアウトの考え方も積極的に取り入れるべきではないかと考えられる。

生成AIに関しては、とにかく透明性を確保することが大事と考えられる。

④生成AIに関し、クリエイター等への収益還元の在り方について、どのように考えるか。

世界62カ国、90以上の実演家団体が加盟する国際俳優連合（以下、FIA）の提言では、実演家の実演をAIが利用した場合、実演家に対する使用料は都度発生すべきであり、一回のみの買取契約とすべきではないとしている。

今後はその考えに基づき、各国において各実演家団体が制作会社等と交渉していくこととなる。また、既にも買取契約となっている場合でも、期限を設けたものとして再契約し、今

後は使用料が都度発生するものとして再交渉する旨が提案されている。

当然、FIA の考え方は実演家だけに留めて考えるものではなく、全てのクリエイターにおいても敷衍されるべきと考える。買取契約となってしまうと、各クリエイターによる創作的な成果物は永遠に AI で利用されてしまうこととなる。クリエイターへの還元がなく、AI が生成するものだけによって作られたものは、果たして文化と呼べるであろうか。クリエイターへの十分な収益還元がなければ、創作の発展を阻害するだけでなく、最終的には文化・芸能・芸術を殺すこととなるであろう。

契約の自由があるとはいえ、個々人のクリエイターは立場が弱く、不平等な契約を結ばされる可能性が高い以上、国が先導してクリエイターを守ることは不可欠であり、適正な収益還元方法を盛り込んだ法制度を構築すべきと考える。

⑤AI 学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備について、どのように考えるか。

美術館などが保有するコンテンツのデジタルアーカイブを AI 学習用データセットとして整備することは、文化遺産の研究と保存を促進するであろうことから、意義は大いにあると考える。もちろん全てのデータにウォーターマークを付け、学習及び生成プロセスを追跡できるようにすることが大前提である。そして、美術館が権利を有していないデータに関しては、権利者の許諾を得るべきである。

データの技術的な仕様としては、高解像度のデジタルデータであることは最重要である。また、作家名や制作年、利用許諾情報（クリエイティブ・コモンズ・ライセンス等）などのメタデータの充実・整備も必要であろう。

海外の美術館においては、データベースが整備されており著作権の切れた作品については画像のダウンロードを提供しているところが数多くある。しかし、日本の美術館においてはデータベースの整備もままならず、国民の多くがデータにアプローチできる段階にすらなっていないように思えるので、美術館の総合的な活用方法についても国は根本から考えるべきではないか。

⑥ディープフェイクについて、知的財産法の観点から、どのように考えるか。

ディープフェイクは、人の顔や音声を AI が合成することにより、事実と異なる映像や音声を生成する技術だが、実演家の実演を利用してれば当然、著作権侵害であることはもちろんのこと、該当人物の肖像権やパブリシティ権の侵害ともなるであろう。

実演家でない者に関して言えば、人格権の一部としての肖像権という観点からして、無断で利用されることに対して権利侵害の主張はできるものとする。パブリシティ権に関しては、著名であることが条件となってくるため、主張ができるかどうかはケースによるのではないか。

また、ディープフェイクによって、本人が発言・行動していないことを生成し、本人が名誉・信用を害されたと信ずるのであれば、名誉毀損・信用棄損となる可能性は高いはずである。

ディープフェイクの規制について、アメリカでは州によっては禁止する州法が提出され

ている（ニューヨーク州やマサチューセッツ州）。EU では、「偽情報に関する行動規範」を採択し、ディープフェイクに対する措置を強化している。中国でも、ディープフェイク悪用防止のため、中国の法に反した情報の生成・拡散の禁止を義務付ける基本規則を出している。

どの国においても、ディープフェイクは国家・社会・経済の安全を脅かすものと考えており、その観点からの規制となっている。ディープフェイクについては、著作権侵害・名誉棄損・詐欺などのように現行の法律で対応もできなくはないが、その網を抜ける可能性もあることから、日本においても専用の法規制を定めるべきと考える。

⑦社会への発信等の在り方について、どのように考えるか。

社会への発信の在り方は、まず透明性が第一である。そして、一方的な発信で終わるのでなく、絶え間ない対話の機会を設けるべきであり、その対話の中で生まれた内容を往還的にガバナンスへと組み込んでいくことこそが、真の社会への発信と言えるのではないか。そのためにも、十分な情報提供と国民の声を聞く機会の設定を切に望みたい。

【Ⅱ. AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について】

①AI による自律的な発明の取扱いの在り方について、どのように考えるか。

そもそもAIは人間でないため、権利義務の帰属主体として認められた存在にはなり得ない。特許法において「発明」は、「自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のものをいう」と定義されており、「思想」「創作」をAIは為し得ないため、「AIによる自律的な発明」という命題自体が成立しないのではないかと思われる。いずれにせよAIは法的に権利を持つ主体とはならないため、「AIによる自律的な発明」があったとしても、種々の権利は発生し得ない。権利を持たせたいのであれば、生成AIを主体とした法の制定が必要となる。

あくまで人間がAIをツールとして利用した場合、その人間の創作性などの貢献が多大であれば、それを「発明」と看做すことはできるだろう。課題設定、解決手段候補の選択、実効性評価の全てにおいて、人間が能動的かつ積極的にAIに指示を出したことを証明できるのであれば、人間の発明と捉えて然るべきではあるが、利用したAIが生成の際に学習元としたデータに権利が存在するのであれば、その生成AIを利用した「発明」は二次的なものと捉えるべきではないか。

②AI 利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査実務上の課題について、どのように考えるか。

AIの特性を考えるに、AIが特許審査における「進歩性」をクリアする可能性は低いのではないか。AIは学習したデータを基に最大公約数的な回答を見つけ出すのは得意だが、膨大なデータの延長線上で生成したものは、容易に考えつく程度のものに等しく、特許審査における「進歩性」からはかけ離れたものと言える。

今後、いわゆるシンギュラリティが起き、AIが人類の知能を超えて飛躍的な発想を行な

えるようになった場合は再検討が必要だが、AI がそこに到達するには人類の脳器官をそっくりそのままシミュレートする必要があると考えられ、全脳シミュレーションは現在のスーパーコンピュータの性能をもってしても不可能である。

【Ⅲ. その他】

上記の他、本意見募集に関わる項目についての御意見

今回は「AI 時代における知的財産権に関する御意見の募集」ということだが、文化・芸能・芸術分野に関する AI の在り方についても議論が未だ十分に起きていない。岸田総理は、生成 AI 活用のルールづくりにおいて日本が主導的な役割を取ると明言しているのであるから、芸能の分野であれば実演家団体や制作団体からの意見を聞くべきである。

懸念すべき点として、AI に対して人の人智、精神を超えた世界観を学習させることに情熱を燃やす人が現れたらどうであろうか。AI が人の及ばぬ特殊な判断能力で、新しい世界を創造することは技術的に可能なのではないだろうか。その AI が自分でさらに学習し、人間に勝る神に似たものとして人に君臨する状態を作り出すことが出来るのではないだろうか？

AI は、悪意を持った利用者によって拡散され、被害が甚大になる性質を持つことから、AI の悪用に対しては従来の人間社会での罰則の設定とは異なる厳しさが求められるように思われる。

上記の他、本意見募集に関わる項目についての情報提供

弊連合（日本俳優連合）は、生成 AI に対し独自に提言を行なっている。また、業界のガイドラインを独自に策定する予定である。弊連合の用意する提言やガイドラインは、国際俳優連合（FIA）に同調する形を取り、世界的な潮流に沿ったものとなる。

もし生成 AI について日本だけが突出したルールを作ってしまうと、日本は国際的な流れから取り残され、世界的に合意された決まりを後追いで飲むこととなるであろう。

AI に関する取り組みについては、スピード感も大事ではあるが拙速であってはならない。日本政府は、各業界の当事者の声にもっと耳を傾けるべきではと考える。

以上