

AIと知的財産権検討会 「中間とりまとめ」

— 権利者のための手引き —



内閣府知的財産戦略推進事務局

Contents

- 1. はじめに ……p. 2
 - 1-1. 本手引きの位置づけ
 - 1-2. 本手引きの構成について
- 2. AIと知財が両立するエコシステムとは? ……p. 5
- 3. 権利者に期待される取組事項例 ……p. 8
- 4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要 ……p.19
 - 4-1. 法的ルール(AIと知的財産権) …… p.20
 - 4-2. 技術による対応 …… p.34
 - 4-3. 契約による対価還元策 ……p.36
- 5. 留意事項・相談窓口等 ……p.40

1.

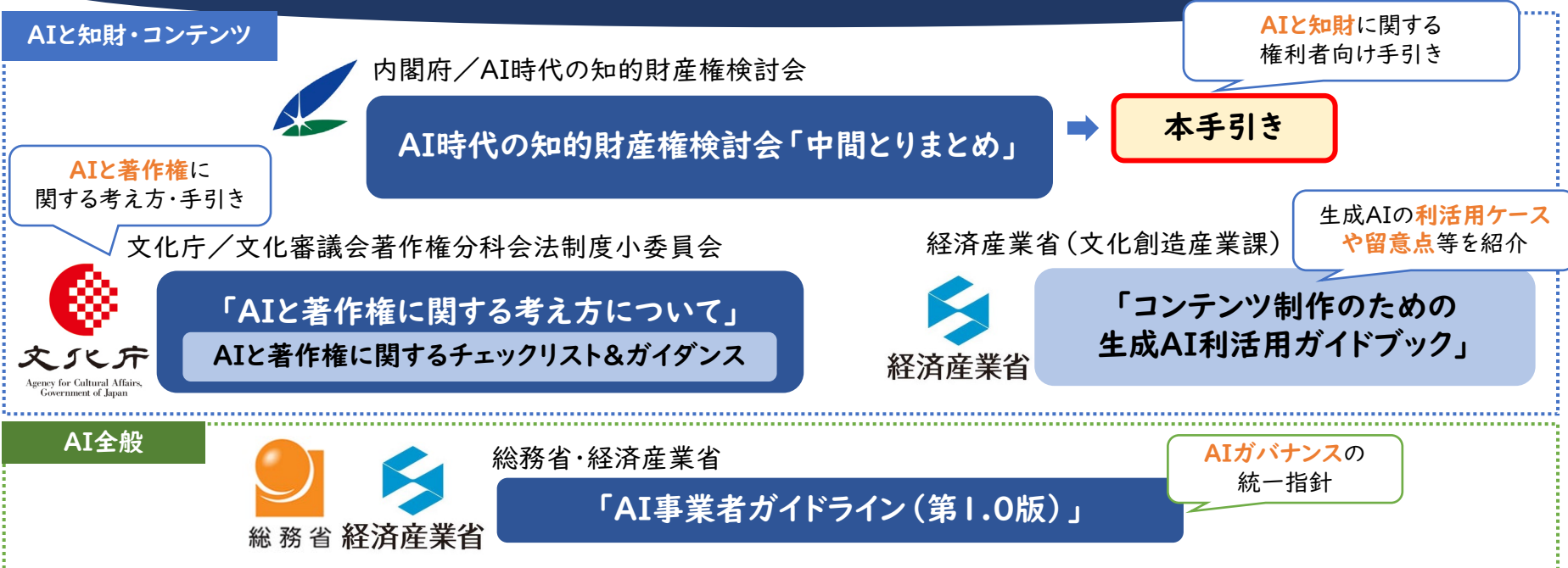
はじめに

1. はじめに

1-1. 本手引きについて

- この手引き(以下「本手引き」といいます。)は、AI時代の知的財産権検討会「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」(令和6年5月)(以下、「中間とりまとめ」といいます。)のポイントを、**権利者の視点から**紹介し、解説をするものです。
- 「中間とりまとめ」以外にも、関係省庁からは以下のガイドライン等が示されていますので、目的と必要に応じ、本手引きとあわせてご参照ください。(URLは巻末に紹介しています)
- なお、本手引きに記載した内容は、**法的な拘束力を有するものではなく**、公表時点における考え方の一例を示すにとどまるものであって、確定的な法的評価を行うものではないことにご留意ください。

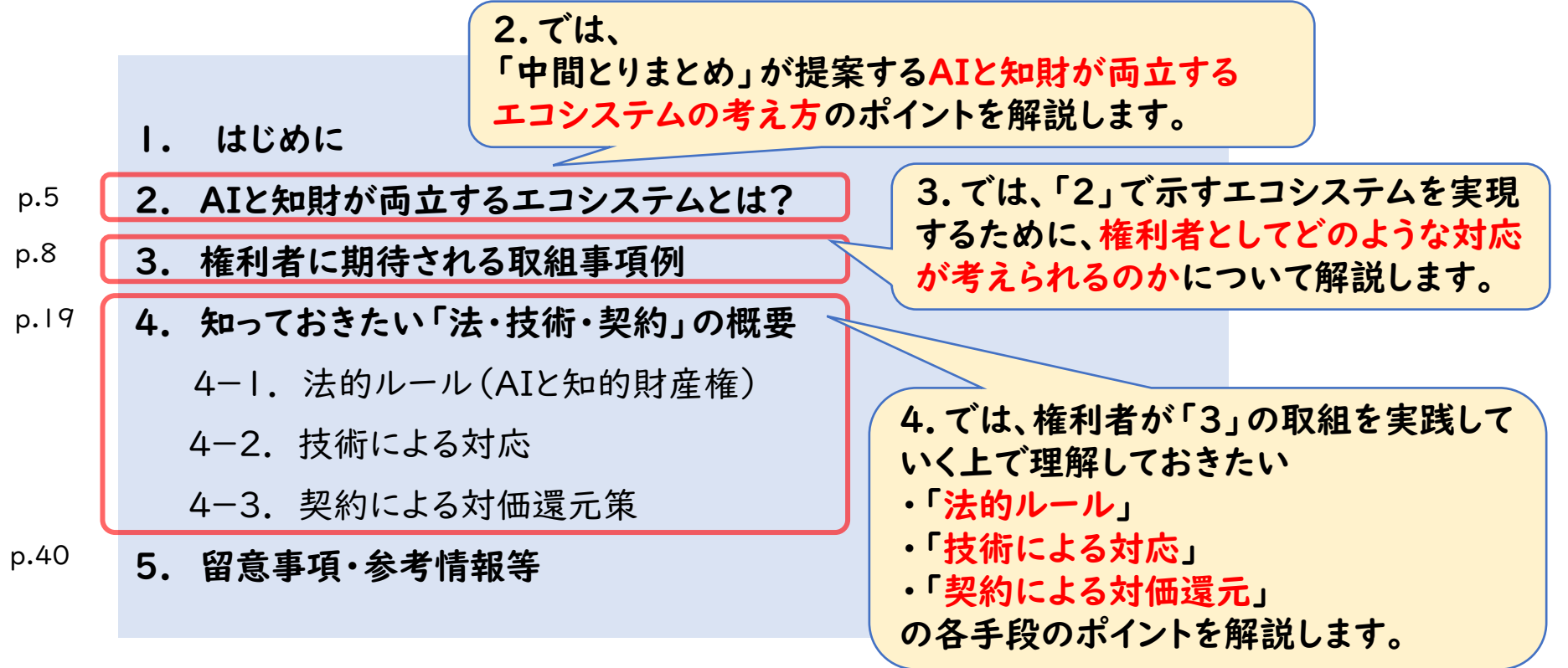
政府によるガイドライン等の概観



1. はじめに

1-2. 本手引きの構成について

- 本手引きは、以下の5章から構成されています。




- なお、本手引きでは「作品」という記載をしていますが、本手引きでは、知的財産権全般を取り扱っており、ここでいう「作品」は著作権法の保護対象（「著作物」に該当するもの）のみを指すものではありません。例えば、商標登録を行ったブランド名やロゴマーク、意匠登録を行った商品のデザインも、それが著作物と評価されるか否かにかかわらず、本手引きでいう「作品」に含まれます。

2.

AIと知財が両立する エコシステムとは？

AIと知的財産権は、どのような関係性が望ましいといえるでしょうか？

 本章では、「中間とりまとめ」が提案する、目指したい姿について紹介します。

中間とりまとめ p.67

2. AIと知財が両立するエコシステムとは？

2-1. そもそも、なぜ「エコシステム」が必要なのか？

AI（人工知能）の技術の進歩のみを追求すると、他人の知的財産権を侵害し、権利者の適切な保護を図ることができない場合があります

権利の保護のみを追求すると、通常あるべきAI技術の進歩を遅らせ、AIの活用からもたらされる便益を享受し損なう場合があります

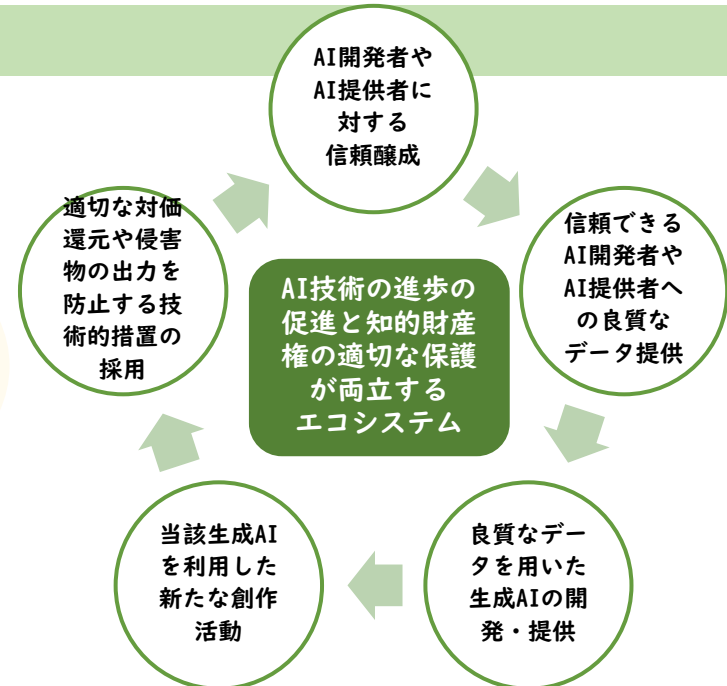
そこで

AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現が必要

です！

2-2. ここにいう「エコシステム」とは？

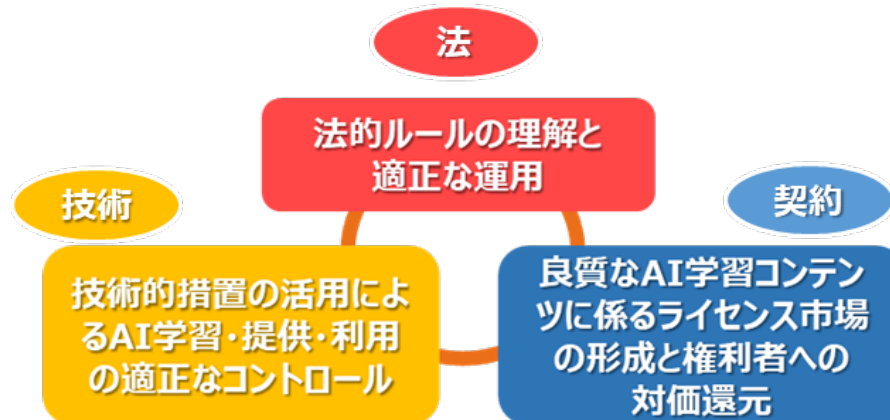
- コンテンツを創作した権利者にとって信頼できるAI開発者やAI提供者の下に多数の良質なデータが集められ、その良質なデータを用いて高度な生成AIが開発・提供されることで、コンテンツ創作の現場で新たな創作活動につながっていくという好循環を意味しています。



2. AIと知財が両立するエコシステムとは？

2-3. “エコシステム” 実現に向けて必要な観点とは？

- 生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等については、法・技術・契約の3つの手段を適切に組み合わせて対応することが必要です。これらの手段は、相互補完的な関係にあるとともに、いずれかの手段のみで解決できるというものでもありません。
- さらに、AI開発者、AI提供者、権利者（クリエイター等）、AI利用者（事業利用者・一般利用者）の各主体は、連携して取り組むことが重要です。相互の信頼関係と連携があることで、AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立を、よりよく実現することができます。




3.

権利者に期待される 取組事項例

「AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現に向けて、各主体には、どのような取組が期待されるといえるでしょうか。

「中間とりまとめ」では、各主体が講じることが有益と考えられる事項を、「各主体に期待される取組事項例」として紹介しています。

 それらの取組事項例のうち、本手引きでは、権利者（クリエイター等）に期待される取組事項例（①生成AIと知的財産権に関する情報の収集等、②AI学習との関係における必要な対応策の検討）を紹介します。

中間とりまとめ p.75

3. 権利者に期待される取組事項例

① 生成AIと知的財産権に関する情報の収集等



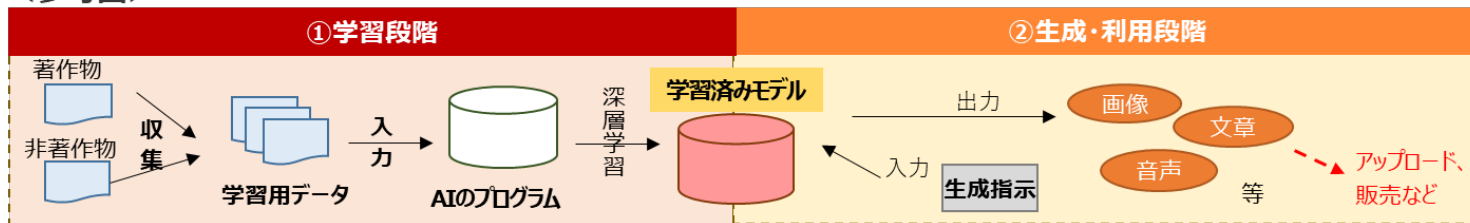
生成AIの仕組みや特徴を理解する

生成AIの仕組み

中間とりまとめ p.5

- まず、生成AIの仕組みや特徴を理解しておきましょう。生成AIを開発するには、データが必要です。学習用プログラム（AIのプログラム）に学習用データ（著作物や非著作物）を読み込ませ、これにより、**学習済みモデル（AI）**が開発されます。その学習済みモデル（AI）に対し、利用者が生成したい内容などを指示（プロンプト入力）し、その生成指示に基づいて、学習済みモデル（AI）が画像、文章、音声等を出力します。そして、その出力されたAI生成物を利用する、という流れです。
- こうした生成AIの仕組みは、大きくみれば、**【学習段階】**と、**【生成・利用段階】**に分けることができます。この区分は、法的ルールの理解において必要なポイントですので、意識しておきたいところです。

<参考図>



3. 権利者に期待される取組事項例

生成AIの仕組みや特徴を理解する(つづき)

生成AIの特徴

- 学習済みモデル(AI)は、多量のデータからパターンやルール、傾向を学習したもので、画像ファイルなどの作品それ自体のデータが格納されているわけではありません。
- このほか、学習データの誤りは出力結果に悪影響(誤りを含むものが生成される等)を及ぼす可能性があるという特徴も理解しておきましょう。



生成AIと知的財産法に関する法的ルール等について理解する

- AIが学習するデータは、著作権法で保護されるもの(「著作物」)もあれば、著作権法以外で保護され得るものもあります。著作権法などの、知的財産を保護する法律は、「**知的財産法**」と呼ばれていますが、知的財産法にはどのようなものがあり、自分の作品がどの法律で保護され得るのかについて、理解しておくことが必要です。

著作権法	特許法	意匠法	商標法	不正競争防止法
------	-----	-----	-----	---------
- 著作権は、創作と同時に権利が発生しますが、特許法、意匠法及び商標法(これらは「**産業財産権法**」と呼ばれています)による保護を受けるためには、特許庁による審査の結果、権利の設定登録がなされることが必要です。
- また、登録を受けていない作品についても、不正競争防止法による保護の可能性はあります。マークについては「**商品等表示規制**」(不正競争防止法2条1項1~2号)、デザインについては「**商品形態模倣規制**」(不正競争防止法2条1項3号)の対象となり得ます。

3. 権利者に期待される取組事項例

生成AIと知的財産法に関する法的ルール等について理解する(つづき)

□ 知的財産法について、それぞれの目的や保護対象は以下のとおりです。

中間とりまとめ p.22

	目的	保護対象
著作権法	権利の保護と公正な利用のバランス →文化の発展	著作物 知的創作物 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 *著作物の他にも、実演・レコード・放送・有線放送
特許法	発明の保護・利用を図ることにより、 発明を奨励 →産業の発達	発明 知的創作物 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
意匠法	意匠の保護・利用を図ることにより、 意匠の創作を奨励 →産業の発達	意匠 知的創作物 物品や建築物の形状等、画像(操作画像又は表示画像に限る)であつて、視覚を通じて美感を起こさせるもの
商標法	商標を使用する者の業務上の信用を維持 →産業の発達+需要者の利益保護	商標 営業標識 文字、図形、記号、立体的形状、色彩等であつて、業として商品・役務について使用するもの
	目的	規制対象
不正競争防止法	事業者間の公正な競争の確保等 →国民経済の健全な発展	不正競争 知的創作物 営業標識 ・商品等表示に関する行為 ・商品の形態に関する行為 ・営業秘密・限定提供データに関する行為 等

産業
財産
権法

3. 権利者に期待される取組事項例

生成AIと知的財産法に関する法的ルール等について理解する(つづき)

- 前ページにあるような知的財産法の全体像を把握した上で、どのような場面であれば自らの作品が生成AIで利用されることにつき許諾が必要なのか、どのような場面であればAIを利用して生成した作品について権利侵害を主張することができるのか(AI生成物が自らの作品と同一又は類似である場合の法的ルール及び具体的な権利主張手続等)といった事柄を把握しておくことは、自らの作品を守るためにも重要です。
- この点、AIの学習段階に注目しますと、法律で許容される範囲内において、権利者の作品をAI学習用に利用されることは、利用者から許諾の求めが無い場合でも、原則として、権利の侵害には当たりません。
- 例えば、著作権法上では、著作物を情報解析(AI学習等)のために利用することができます。しかし、享受目的の場合や著作権者の利益を不当に害する場合には利用できず、例えば、有償提供されているデータベースの著作物については、著作権法上、そのAI学習のための利用には権利者の許諾が必要となります。
- このような、**生成AIと知的財産法に関する法的ルール等の概要については、次章(「4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要」)(本手引きp.19以下)でポイントを解説します。**

<Column> 自分の「作品」は何法で保護される？

- 自分の「作品」がコンテンツであれば、「著作権法」の保護がまず考えられますが、それが商品やサービスのマークであれば「商標法」により、商品等のデザインであれば「意匠法」により、保護される可能性があります。また、それぞれの法が定める要件を満たす限り、同時に複数の法律による保護を受けられる可能性もあります。
- 例えば、イラスト・絵画等の美術作品や、学術的な性質を有する図形等は、**著作権法**の保護対象です(著作権法10条参照)。また、「画像」については、**意匠法**でも保護対象です(意匠法2条1項参照)。ただし、意匠法の保護は、画像の中でも、「機器の操作の用に供されるもの」又は「機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの」に限られています。
- 知的財産法についての理解を深めることは、自分の「作品」の、より適切な保護につながります。

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(1) 積極的にAI学習用にデータを提供したい場合(オプトイン)

(取組事項例I)

- 💡 追加的な学習(ファインチューニング)のため、学習データを提供する
- 💡 AI学習用にデータを積極的に整え、AI開発者等とデータセット提供に関する契約を締結する

- AI学習用にデータ(作品)を提供することを検討する権利者の方は、別途AI事業者(AI開発者やAI提供者)との間で学習用データやデータセットの提供に関する契約を締結することで、対価還元を受けつつ学習データを提供することが可能です。
- 既に示したとおり、著作権法上、AI学習用データベースが販売されている場合に、許諾を得ずにその利用をした場合は、著作権侵害に当たり得ます。このため、**AI学習用データを整え、販売するようにしておくことは、良質な学習データによる良質なAI開発をしたいと考えるAI事業者にとって、契約を締結するインセンティブがより得られやすい場面**であるといえます。


契約による対価還元策については、
本手引き p.36 及び 中間とりまとめ p.44も参照

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(1) 積極的にAI学習用にデータを提供したい場合(オプトイン)

(取組事項例2)

 上記取組事項例1と合わせて、AI学習用データについて、提供先以外によるデータ取得を回避するための工夫をする

- 信頼できるAI事業者に対して **AI学習用にデータを提供する際に、提供先以外によりデータ取得されることがないような工夫**を、自ら施しておくことが考えられます。
- 例えば、①自ら又は掲載するプラットフォームを通じて「robots.txt」を記載することで収集制限をかけたり、ID・パスワード等によりアクセス制限をすることが考えられます。また、②当該データを一般公開する場合には、利用規約にAI学習の用に供することができないことを明示的に記載しているプラットフォームへの掲載を検討することが考えられます。


技術による対応策については、
本手引き p.34 及び 中間とりまとめ p.35も参照

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(2) 他者により自己データがAI学習されないようにしたい場合 (オプトアウト)

(取組事項例1)

 当該データを一般公開する場合には、利用規約にAI学習の用に供することができないことを明示的に記載しているプラットフォームへ掲載する

- 自ら制作した作品を ウェブサイト等で一般に公開する場合、クローラと呼ばれるプログラムによりデータが自動収集されたり、個別に収集される場合をはじめとして、AI学習に当該作品が利用される可能性を生じさせます。このため、自らの作品をAI学習に利用されたくないとする権利者においては、データ管理を行うことが必要であり、その一つの手法として、利用規約にAI学習の用に供することができないことを明示的に記載しているプラットフォームを選択して掲載することが考えられます。
- もっとも、当該利用規約を遵守しないAI事業者が存在した場合において、個別の法律の規定に照らし、当該行為が違法となる場合には、権利者は、当該法律に定められた法的措置を講じることができます。そのほか、利用規約違反に基づき、権利者は、民事上の措置を講じることができます。


※権利者から請求された場合に当該権利者の請求に係る特定のデータを学習に用いるデータから排除することを指して「オプトアウト」という文言を用いています。EUにおけるデジタル単一市場における著作権指令 (Directive on copyright and related rights in the Digital Single Market) 4条3項に定める権利 (主に複製権) の留保とは異なるものであることにご留意ください。

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(2) 他者により自己データがAI学習されないようにしたい場合 (オプトアウト)

(取組事項例2)

 自ら又は掲載するプラットフォームを通じて「robots.txt」の記載による収集制限を行ったり、ID・パスワード等によりアクセス制限を行う

- 他者により自己のデータがAI学習されないようにするため、**技術的措置**を採ることが考えられます。クローラ等の自動収集プログラムとの関係では、自ら制作した作品をウェブサイト等で一般に公開する場合に「robots.txt」の記載による収集制限を行うことで、クローラによるデータ収集を回避することができる場合があります。
- ただし、この「robots.txt」の記載は、基本的にウェブサイト運営者において行うことができるものであること、「robots.txt」の記載による収集制限を尊重しないクローラも存在していること、人力で「robots.txt」の記載による収集制限のあるウェブサイトから作品をダウンロードされて「robots.txt」の記載のないウェブサイトへ転載されてしまった場合、当該ウェブサイトから収集されてしまうなど、完璧な対策ではないことには留意する必要があります。

技術による対応策については、
本手引き p.34 及び 中間とりまとめ p.35も参照


※権利者から請求された場合に当該権利者の請求に係る特定のデータを学習に用いるデータから排除することを指して「オプトアウト」という文言を用いています。EUにおけるデジタル単一市場における著作権指令 (Directive on copyright and related rights in the Digital Single Market) 4条3項に定める権利 (主に複製権) の留保とは異なるものであることにご留意ください。

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(2) 他者により自己データがAI学習されないようにしたい場合 (オプトアウト)

(取組事項例3)

 必要に応じ、画像に特殊な画像処理を施すことで学習を妨げる技術を利用する

- 技術的措置については、収集制限以外にも、**画像に特殊な画像処理を施す技術**があります。これは、画像にノイズを加えることで、AI学習において、別の画像として認識させたり、画像認識をできなくする技術であり、既に公開されています。ノイズが加えられた画像を学習することで、同様の表現又は作風の画像（なお、具体的な表現が出力されなくなるのか、作風のレベルでも出力されなくなるのかは当該技術次第です。）を新たに生成することはできなくなる可能性があるため、自らの作品を直接的にコントロールすることができます。
- ただし、AI側に誤認識を引き起こさせるものであるため、AI事業者の業務を妨害することを目的とした悪質な行為については、刑事罰の対象となる可能性もあり得ることには留意が必要です。

技術による対応策については、
本手引き p.34 及び 中間とりまとめ p.35も参照


※権利者から請求された場合に当該権利者の請求に係る特定のデータを学習に用いるデータから排除することを指して「オプトアウト」という文言を用いています。EUにおけるデジタル単一市場における著作権指令 (Directive on copyright and related rights in the Digital Single Market) 4条3項に定める権利 (主に複製権) の留保とは異なるものであることにご留意ください。

3. 権利者に期待される取組事項例

② AI学習との関係における必要な対応策の検討

(2) 他者により自己データがAI学習されないようにしたい場合 (オプトアウト)

(取組事項例4)

 自らが権利を有するデータを基に学習した生成AIを開発・利用する

- 自らが権利を有するデータについて、他者に勝手にAI学習をされたくないという場合には、自らが利用するという方法が考えられます。例えば、権利を有するデータを基に学習した生成AIを自ら開発し、これを販売して対価を得ることや、自らのデータを基に自ら開発した生成AIを活用しつつ、新たな創作的表現を行い、それにより収益につなげることも考えられます。

契約による対価還元策については、
本手引き p.34 及び 中間とりまとめ p.44も参照

コンテンツ制作における留意点等については、
「コンテンツ制作のための生成AI利活用ガイドブック」も参照

※権利者から請求された場合に当該権利者の請求に係る特定のデータを学習に用いるデータから排除することを指して「オプトアウト」という文言を用いています。EUにおけるデジタル単一市場における著作権指令 (Directive on copyright and related rights in the Digital Single Market) 4条3項に定める権利 (主に複製権) の留保とは異なるものであることにご留意ください。

4.

知っておきたい 「法・技術・契約」の概要

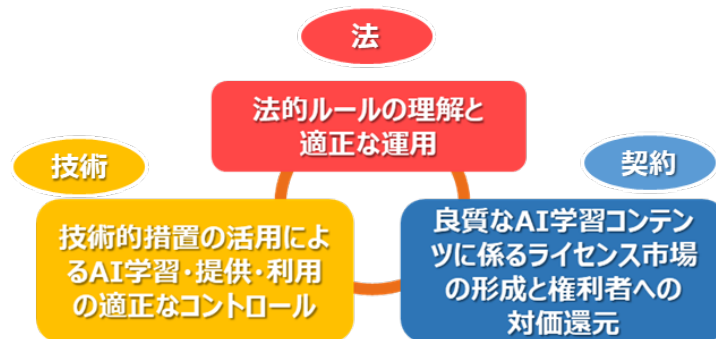
「2」で紹介したように、生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等については、法・技術・契約の3つの手段を適切に組み合わせて対応する必要があります。



本章では、

- ・「法的ルール」
- ・「技術による対応」
- ・「契約による対価還元」

の各手段の内容について取り上げます。



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール (生成AIと知的財産権)

法的ルールの理解と
適正な運用

「3.」において、「生成AIの仕組み」として取り上げた【学習段階】と【生成・利用段階】の区分に注目し、法的ルールの理解を深めましょう。本章では、知的財産法に関する法的ルール(①～③)のほか、知的財産法の周辺領域(④)についても取り上げます。

①【学習段階】(侵害の有無の考え方)

➡ 他人の作品を無断でAI学習することは、権利侵害(違法)といえるでしょうか。

②【生成・利用段階】(侵害の有無の考え方)

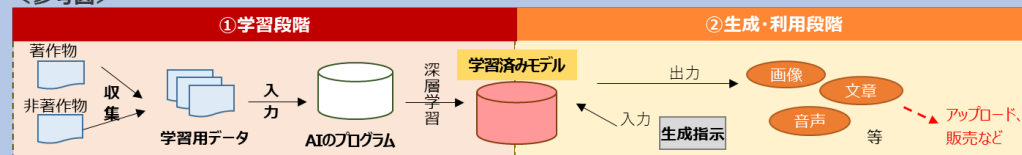
➡ AIによる生成・利用段階において、権利侵害(違法)とされるのはどのような場合なのでしょうか。

③【生成・利用段階】(AI生成物の保護の考え方)

➡ AIを利活用して作成した生成物は、保護の対象になるでしょうか。

④ 知的財産法の周辺領域

<参考図>



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

①【学習段階】（侵害の有無の考え方）

まとめ

まずは、【学習段階】における知的財産法の適用関係についてです。
他人の作品を無断でAI学習することは、権利侵害（違法）といえるでしょうか。
この点について、主な適用関係をまとめてみると、下図のとおりです。

知的財産法と生成AIの学習段階の関係性

	（権利侵害の有無）	（理由）
①著作権法	要件を満たせば 非侵害	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場合は、著作権者の許諾なく利用することが可能とされているため ※ 著作権者の利益を不当に害する場合等は著作権侵害になり得る
②意匠法	原則非侵害	生成AIへの学習は登録意匠の実施に該当しないため
②商標法	原則非侵害	生成AIへの学習は登録商標の使用に該当しないため
③商品等表示規制 （不正競争防止法）	原則非侵害 （規制対象外）	生成AIへの学習は不正競争行為に該当しないため
③商品形態模倣規制 （不正競争防止法）	原則非侵害 （規制対象外）	生成AIへの学習は不正競争行為に該当しないため

以下では、上記のそれぞれの法律の適用関係について、個別に見てみましょう。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

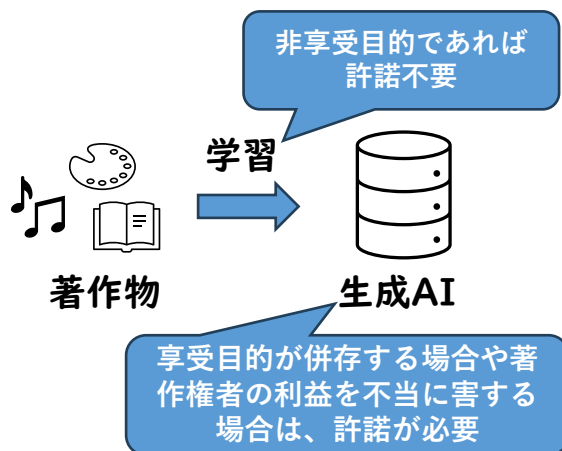
①【学習段階】（侵害の有無の考え方）

著作権法

<①著作権法との関係>

中間とりまとめ p.16
 （「AIと著作権に関する考え方について」より）

- AI開発のような情報解析等において、**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行為（非享受目的の利用行為※）は、著作権者の許諾なく行うことが可能**とされています（著作権法30条の4本文）。
 ※例）AIの学習データとして用いるための著作物の収集（複製）等
- 著作権法第30条の4は、「享受を目的とする利用行為」や、「主たる目的は非享受目的であるものの、これに加えて**享受する目的が併存しているような場合**」には**適用されません**。
 ※例えば、生成AIの基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物（創作的表現が共通したもの）を生成させること目的としたものを行うための、学習データ（著作物）の収集は享受する目的が併存していると考えられます。
- 著作権法第30条の4は、「**著作権者の利益を不当に害することとなる場合**」等も**適用されません**。
 ※例えば、情報解析用に販売されているデータベースの著作物を情報解析（AI学習）目的で複製する場合は著作権法30条の4は適用されません。



<Column>

作風の保護について

中間とりまとめ p.51
 （「AIと著作権に関する考え方について」より）

- 著作権法は創作的表現の保護を行うものであり、**労力や作風は著作権法の保護の対象ではありません**。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

①【学習段階】（侵害の有無の考え方）

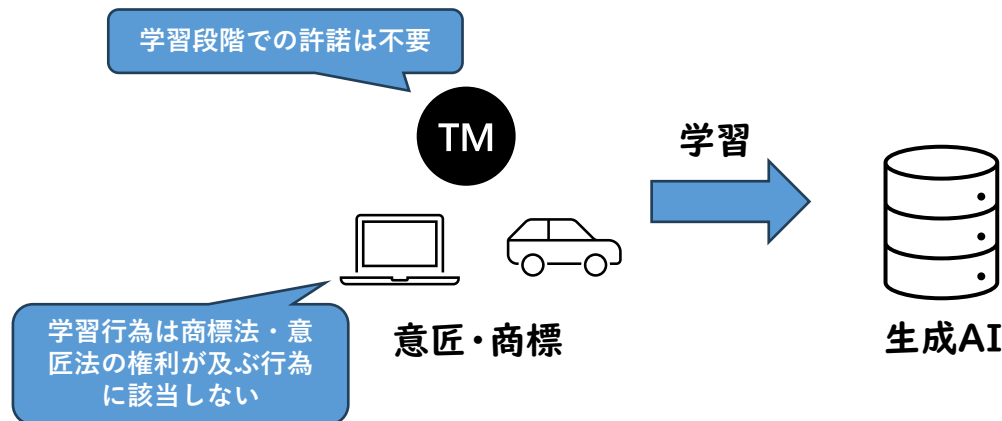
意匠法・商標法

<②意匠法・商標法との関係>

中間とりまとめ p.24, p.27

- 意匠法や商標法との関係についても、他人の作品をAI学習に利用する行為につき、許諾は不要（権利者は利用者に意匠法や商標法を根拠に許諾を得るよう求めることはできない）と考えられます。他人の登録意匠や登録商標又はそれと類似する意匠・商標が含まれるデータをAIに学習させる行為については、意匠法や商標法において権利が及ぶ行為として定める行為(*)に該当しないと考えられるためです。

(*) 意匠法:登録意匠の「実施」
商標法:指定商品・役務についての「使用」



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

①【学習段階】（侵害の有無の考え方）

不正競争防止法

<③不正競争防止法（商品等表示規制・商品形態模倣規制）との関係>

中間とりまとめ p.28, p.29

- 商品等表示規制については、「需要者の間に広く認識されている」商品等表示と同一・類似のものの使用等により、他人の商品・営業と混同を生じさせる行為（不正競争防止法2条1項1号）」や、他人の「著名な商品等表示」の場合には、同一・類似のものを自己の商品等表示として使用等することが、「不正競争」として、規制対象とされています（同法同条項2号）。
- 他人の商品等表示が含まれるデータをAI学習用データとして利用することについては、周知な商品等表示について「混同」を生じさせるものではなく、また、著名な商品等表示を自己の商品等表示として使用する行為ともいえないため、不正競争行為に該当しないと考えられます。
- また、商品形態模倣規制は、他人の商品の形態を模倣した商品の譲渡等を規制対象としています（同法同条項3号）。他人の商品の形態が含まれるデータをAI学習用データとしての利用することは、他人の商品の形態を模倣した商品の譲渡等に該当せず、「使用」は規制の対象外であるため、不正競争行為に該当しないと考えられます。



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

②【生成・利用段階】（侵害の有無の考え方）

まとめ

次に、【生成・利用段階】における知的財産法の適用関係についてです。
AIによる生成・利用段階において、権利侵害（違法）とされるのはどのような場合なのでしょう。
この点について、知的財産法の主な適用関係をまとめると、以下のような関係にあります。

知的財産法と生成AIの生成・利用段階の関係性	
	侵害等の有無の考え方
①著作権法	生成された画像等に既存の画像等（著作物）との類似性（創作的表現が共通していること）及び依拠性（既存の著作物をもとに創作したこと）が認められ、かつ、権利制限規定の対象外である場合は、既存の著作物の著作権侵害となる。
②意匠法	AI生成物と既存の登録意匠を比較し、物品の用途及び機能の共通性を基準として物品が同一又は類似と評価でき、かつ、取引者・需要者の注意を最も惹（ひ）きやすい部分において構成態様を共通にしており、形態が同一又は類似と評価できる場合、権利侵害が認められる。
②商標法	AI生成物と既存の登録商標を比較し、商品・役務が同一・類似及び商標が同一・類似である場合、権利侵害が認められる。
②商品等表示規制（不正競争防止法）	他人の周知な商品等表示と同一・類似のものを使用して他人の商品・営業と混同を生じさせる行為や、自己の商品等表示として他人の著名な商品等表示と同一・類似のものを使用等する行為は規制の対象に該当する。
③商品形態模倣規制（不正競争防止法）	AI生成物に他人の商品の形態が含まれ、それを利用する行為については、その行為が他人の商品の形態に依拠して、これと実質的に同一の形態の商品を譲渡等する行為といえる場合に規制対象に該当する。

以下では、上記のそれぞれの法律の適用関係について、もう少し具体的に見ていきましょう。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

著作権法

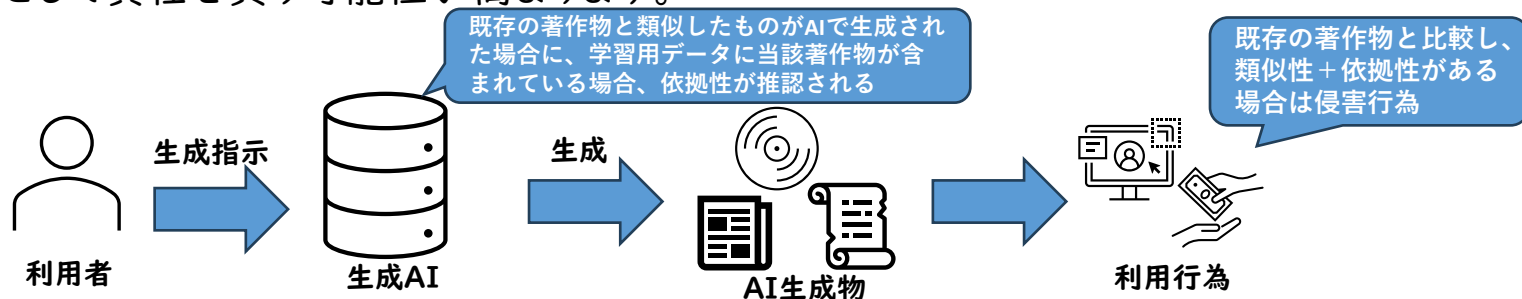
②【生成・利用段階】（侵害の有無の考え方）

中間とりまとめ p.18、20
 （「AIと著作権に関する考え方について」より）

<①著作権法との関係>

著作権侵害の判断基準：**類似性 + 依拠性**

- 生成された画像等に既存の画像等（著作物）との**類似性（創作的表現が共通していること）及び依拠性（既存の著作物をもとに創作したこと）が認められ、かつ、権利制限規定の対象外である場合は、既存の著作物の著作権侵害**となります。
- 既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合、生成物と類似する既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合でも、権利者としては「AI利用者が既存の著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物に既存の著作物との高度な類似性があること」等を立証すれば、依拠性ありと推認させることができます（そのため、**既存の著作物が学習データに含まれているか不明でも、依拠性を立証することは可能**）。**既存の著作物が学習データに含まれていることが立証できる場合、生成AIの開発・学習段階で当該既存の著作物が学習されていた場合は、AI利用者が既存の著作物を認識していない場合でも、通常、依拠性があったと推認されます。**
- 既存の判例からすると、生成物の生成・利用に伴って著作権侵害が生じた場合、例えば、AI開発等を行う事業者が、生成AIが既存の著作物の類似物を生成する蓋然性の高さを認識しているにも関わらず、当該類似物の生成を抑止する措置を取っていないければ、**AI利用者だけでなく、当該事業者が著作権侵害の主体として責任を負う可能性が高まります。**



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

②【生成・利用段階】（侵害の有無の考え方）

意匠法・商標法・
不競法（商品等表示規制）

<②意匠法・商標法・不正競争防止法（商品等表示規制）との関係>

権利侵害（違法性）の判断基準：**〔類似性〕**

意匠法・商標法

中間とりまとめ p.25, p.27

- 商標権・意匠権の権利侵害となるための要件としては、「依拠性」は不要です。**「類似性」の有無によって侵害の有無が判断されます。**
- 生成AIを利用して生成した画像等に登録商標・登録意匠等が含まれ、それを利用する行為についての権利侵害の判断も同様であり、「類似性」の判断も、**「従来の商標権侵害・意匠権侵害の判断と同様**であると考えられます。

不正競争防止法（商品等表示規制）

中間とりまとめ p.29

- また、不正競争防止法上、AI生成物に他人の商品等表示が含まれ、それを利用する行為が不正競争とされる要件についても、「依拠性」は不要です。また、「類似性」の判断についても、AI特有の考慮要素は想定し難いため、AI生成物に関する不正競争か否かの判断は、**「従来の判断基準と同様**と考えられます。
- すなわち、**「他人の周知な商品等表示と同一・類似のものを使用等することにより、他人の商品・営業と混同を生じさせる行為、又は自己の商品等表示として他人の著名な商品等表示と同一・類似のものを使用等する行為か否かにより判断**することになると考えられます。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

②生成・利用段階（侵害の有無の考え方）

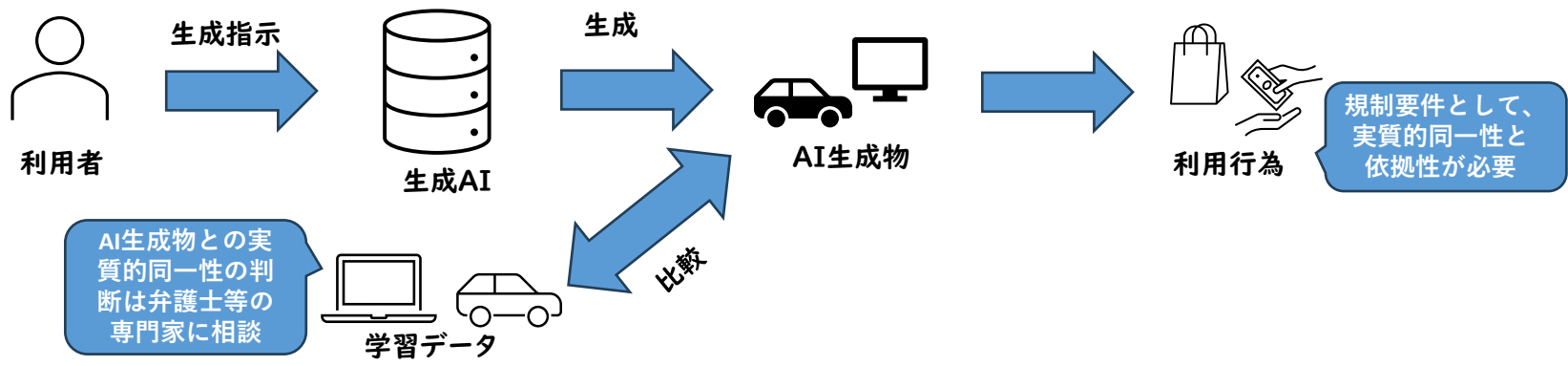
不正競争防止法
（商品形態模倣規制）

<③不正競争防止法（商品形態模倣規制）との関係>

中間とりまとめ p.30

権利侵害（違法性）の判断：**〔実質的同一性+依拠性〕**

- 不正競争防止法による「商品形態模倣規制」は、「他人の商品の形態を模倣（※）した商品を譲渡等する」行為が対象です（不正競争防止法2条1項3号）。
※模倣するとは、「他人の商品の形態に依拠して、これと実質的に同一の形態の商品を作り出す」ことをいう（不正競争防止法2条5項）。
- AI生成物に他人の商品の形態が含まれ、それを利用する行為について、**実質的同一性（実質的に同一の形態の商品といえるかどうか）の判断はAI特有の考慮要素は想定し難い**ところです。
- ただし、「依拠性」については、著作権法における依拠性の考え方を応用できる面も多いとも考えられます。



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

③【生成・利用段階】（AI生成物の保護の考え方）

まとめ

【生成・利用段階】において、AIを利活用した生成物について、知的財産法において保護されるか、という観点では、どのような法的ルールになっているのでしょうか。

この点について、知的財産法の主な適用関係をまとめると、以下のような関係にあります。

知的財産法とAI生成物の保護との関係性

	(保護の可否)	(理由)
①著作権法	可能な場合もある	人が思想又は感情を創作的に表現するための「道具」としてAIを使用したものと認められれば、著作物に該当し、AI利用者が著作者とされると考えられる
①意匠法	可能な場合もある	自然人がAIを道具として用いて意匠の創作に実質的に関与をしたと認められる場合には、保護対象になり得ると考えられる
②商標法	可能	拒絶理由に該当しない限り商標登録を受けることができる
②商品等表示規制 (不正競争防止法)	可能	AIにより生成されたものかを問わない
②商品形態模倣規制 (不正競争防止法)	可能	AIにより生成されたものかを問わない

以下では、上記のそれぞれの法律の適用関係について、もう少し具体的に見てみましょう。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

③【生成・利用段階】（AI生成物の保護の考え方）

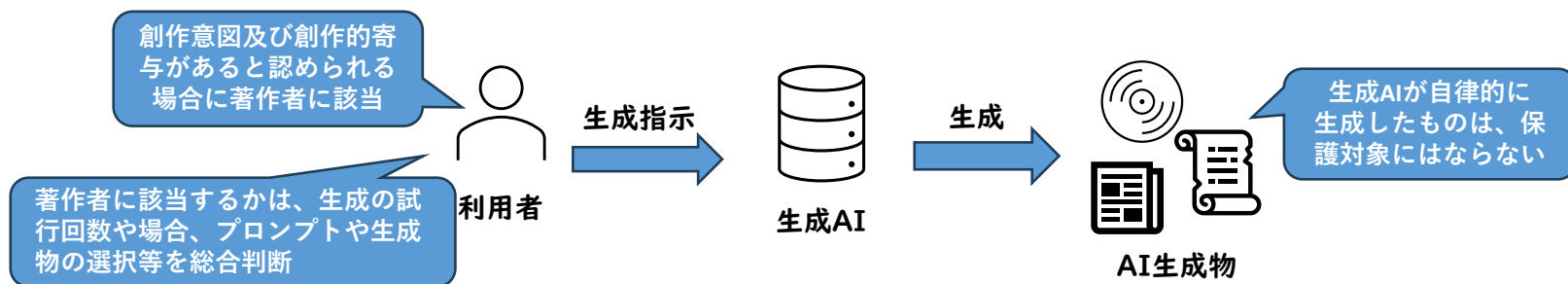
著作権法・意匠法

<①著作権法・意匠法との関係>

中間とりまとめ p.20、p.24

著作権法

- AI生成物について、人が思想又は感情を創作的に表現するための「道具」としてAIを使用したものと認められれば、著作物に該当し、AI利用者が著作者となると考えられます。
- 人がAIを「道具」として使用したといえるか否かは、人の「創作意図」があるか、及び、人が「創作的寄与」と認められる行為を行ったか、によって判断されます。
- 具体的には、AI利用者の行為のうち、単なる労力にとどまらない「創作的寄与」となり得るものがどの程度積み重なっているか等を総合的に考慮して判断されます。例えば、指示・入力分量、生成の試行回数及び複数の生成物からの選択などが著作物性の判断要素となり得ます。



中間とりまとめ p.25

意匠法

- 意匠法は 自然人がAIを道具として用いて意匠の創作に実質的に関与したと認められる場合には、意匠権で保護され得ると考えられます。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

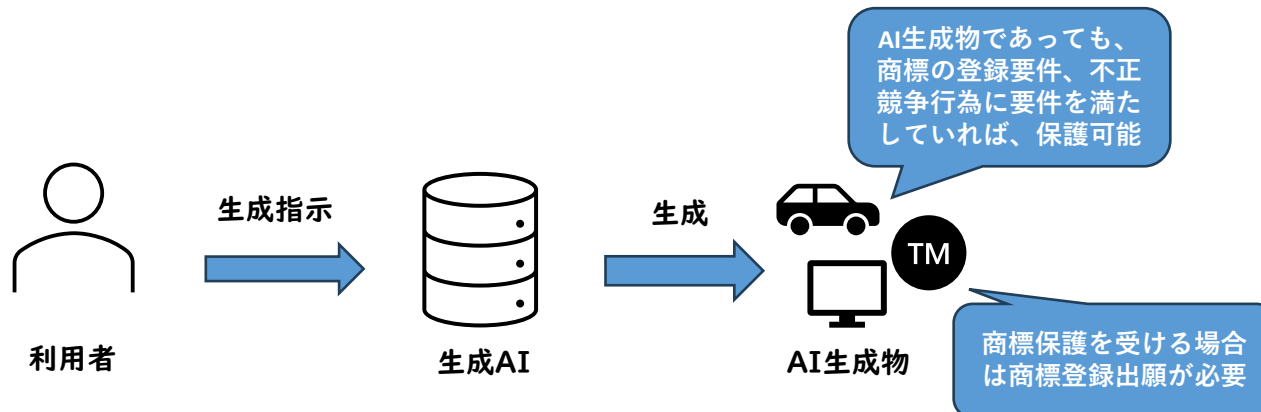
③【生成・利用段階】（AI生成物の保護の考え方）

商標法・不正競争防止法

<②商標法・不正競争防止法（商品等表示規制・商品形態模倣規制）との関係>

中間とりまとめ p.27, p.29, p.30

- 商標法や不正競争防止法（商品等表示規制・商品形態模倣規制）は、著作権法や意匠法と異なり、人による創作物の保護を目的としている法律ではありません。
- 商標法でAI生成物を保護する場合、商標登録の要件を満たすことでAI生成物であっても保護され得ると考えられます。
- 同様に、不正競争防止法でAI生成物を保護する場合、不正競争防止法が示す不正競争行為の要件を満たす限り、AI生成物であっても保護され得ると考えられます。



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

④ 知的財産法の周辺領域

肖像権・パブリシティ権

<肖像権・パブリシティ権>

中間とりまとめ p.33

知的財産法の周辺領域として、肖像権とパブリシティ権が挙げられます。

いずれも法律上の明文の規定はありませんが、**判例で認められている権利**です。

<p>肖像権</p>	<p>判例によれば、「人は、みだりに自己の容ぼう等を撮影されないということについて法律上保護されるべき人格的利益」を有しているとされています。 「被撮影者の社会的地位、撮影された被撮影者の活動内容、撮影の場所、撮影の目的、撮影の態様、撮影の必要性等を総合考慮して、被撮影者の上記人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超える」といえる場合に、肖像権の侵害となります <small>(最判平成17年11月10日(平成15年(受)第281号)民集59巻9号2428頁[法廷内写真撮影事件])</small></p>
<p>パブリシティ権</p>	<p>パブリシティ権は、肖像等が持つ、商品の販売等を促進する「顧客吸引力を排他的に利用する権利」であり、「人格権に由来する権利の一内容を構成する」ものとされています。 例えば、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し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなどの場合に、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするものとして、パブリシティ権の侵害となります <small>(最判平成24年2月2日(平成21年(受)第2056号)民集66巻2号89頁[ピンク・レディー事件])</small></p>

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-1. 法的ルール（生成AIと知的財産権）

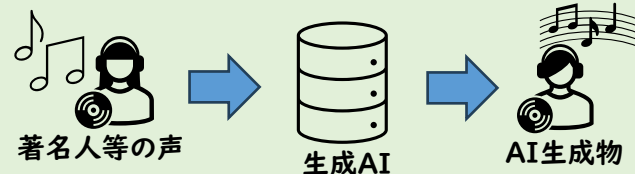
④ 知的財産法の周辺領域

声の保護について

<声の保護について>

中間とりまとめ p.55

生成AIにおける「声」の保護の可能性については、以下のように整理することができます。



パブリシティ権による保護の可能性

- 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ます。**「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ます。**
（最高裁判所判例解説 民事篇平成 24 年度版 18 頁、41 頁）
- よって、少なくとも、上記判例が示した①声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商品等の差別化のために声を商品等に付している場合、③声を商品等の広告として使用している場合には、「声」についてパブリシティ権に基づく保護が可能であると考えられます。

声の保護に向けた民間の取組事例

- 生成AIに声優等の実演家の声を学習させることに関し、民間の取組として、健全なビジネス利用を促すとともに実演家の意思を尊重するべく、システム上に実演家の声と実演家の意思を登録し、ラベルの発行等を通じて登録した声の利用状況を追跡できる仕組みを構築、運用を目指した取組事例もあります。

声を利用したなりすまし行為の責任


- 生成AIにより生成された音声を用いて他人になりすます等の行為は、詐欺罪（刑法246条）、偽計業務妨害罪（刑法233条）などの刑事罰を負う可能性があるとともに、名誉毀損、名誉感情侵害罪等に基づく民事上の責任が生じ得ます。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-2. 技術による対応

技術的措置の活用によるAI学習・提供・利用の適正なコントロール

- AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立を図るためには、法的ルールを確認し、その正確な理解と適正な運用を行うこととあわせて、**技術的措置の活用により、AI学習・提供・利用の適正なコントロールを図ることが必要**です。
- AIの【学習段階】において、自己のデータについて、AIによる学習を回避したい場合に、権利者が対応できるものとしては、例えば、自動収集プログラム(クローラ)による収集を拒絶する方法があります。また、画像に特殊な画像処理を施すことで学習を妨げる技術もあります。
- さらに、【生成・利用段階】の対応として、自分で生成AIを活用する際に、他者の知的財産権を侵害するリスクを回避するため、フィルタリング技術を活用することも考えられます。

 次頁では、こうした【技術例】について、主なものの【特徴】や【留意点】をまとめています。

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-2. 技術による対応

技術例	【特徴】	【留意点】
□ 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 学習段階		
「robots.txt」の記載による収集制限	<ul style="list-style-type: none"> ・所定のウェブサイト上に「robots.txt」という名称のファイルを設定することでクローラに対し、ウェブサイトのアクセスを制限 → 収集を拒否したいクローラは個別に指定（かつ、ウェブサイト単位で指定） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一般的に用いられるクローラの収集は拒否できる ・ただし、記載を無視するクローラには効果がなく、また、「robots.txt」の記載による収集制限のないウェブサイトにも別途アップロードされている場合、当該ウェブサイトから収集される場合がある ・「robots.txt」の記載はウェブサイト設置者が行う（権利者とは限らない）
ID・パスワード等によるアクセス制限	<ul style="list-style-type: none"> ・ペイウォール等により、広く採用 	<ul style="list-style-type: none"> ・ID・パスワード等の回避による不正アクセス行為は、不正アクセス禁止法違反として刑事罰の対象（不正アクセス禁止法2条4項、3条、11条）
□ 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 学習段階		
学習を妨害するノイズを画像に付与	<ul style="list-style-type: none"> ・関連技術が公開 → 画像にノイズを加えることで、AI学習において、別の画像として認識したり、画像認識をできなくする技術 	<ul style="list-style-type: none"> ・業務妨害を引き起こすことを目的とした悪質な妨害行為については、刑事罰の対象となる可能性もあり得ると考えられる（電子計算機損壊等業務妨害罪（刑法234条の2）等）
□ フィルタリング 生成・利用段階		
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）	<ul style="list-style-type: none"> ・関連サービスも存在 〔例1〕論文の類似度判定 〔例2〕類似画像検索（Google, Bing, Yahoo!等） 	<ul style="list-style-type: none"> ・機械判定による類似度判定と知財法上の類似度判定は、必ずしも一致しない ・比較対象とすべきコンテンツの範囲については、Web上の最新情報を想定することが望ましいため、どの時点の情報を元にして類似性を判定しているかには留意が必要 ・知的財産権を侵害するか否かの類似判定については、個別具体的な判断を基礎とするものであるから、厳密な判定には限界がある
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	<ul style="list-style-type: none"> ・出入力情報の管理は、技術的に可能 ・実装サービスも存在 〔例〕DALL-E3（Open AI社）（画像生成AIにおいて、“living artist”（存命中のアーティスト）のスタイルでのプロンプトは受けない仕様） 	

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-3. 契約による対価還元

良質なAI学習コンテンツに係るライセンス市場の形成と権利者への対価還元

- AI技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護の両立を図るためには、法的ルールの理解と適正な運用や技術による対応等と合わせて、**生成AIの利活用に係る対価がクリエイター等に還元され、新たな創作活動の動機付けとなるような方策**を検討する必要があります。
- 「中間とりまとめ」では、コンテンツ創作の好循環の実現の観点から、民間において講じられることが考えられる任意の対価還元の方策例として、以下を示しています。

【方策例1】追加学習（ファインチューニング）のための学習データ提供

【方策例2】クリエイター自身が生成AIを開発・提供

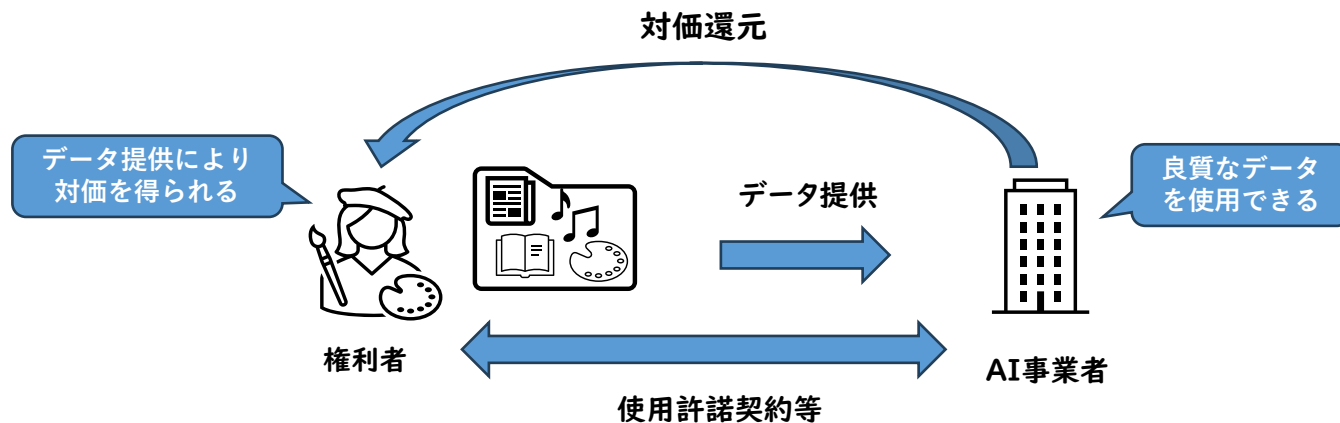
【方策例3】クリエイター自身が創作活動において生成AIを活用

4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-3. 契約による対価還元

【方策例1】追加学習(ファインチューニング)のための学習データ提供

- これは、特定の用途に沿ったファインチューニング済みモデルの作成のため、データを保有する権利者が学習用データを整備し、それを有償で提供する方策です。
- 更に良質なデータを学習するために、AI事業者が契約を通じ、権利者に対して対価を支払い、正式なデータの提供を受けてからこれを利用することができるという手法であり、権利者への対価還元方策例として有効なものであると考えられます。
- なお、当該データについての権利が及ぶ範囲や生成物の利用条件等については、権利者側とAI事業者側とで十分なすり合わせを行い、契約内容を明確化しておくことが望ましいところです。

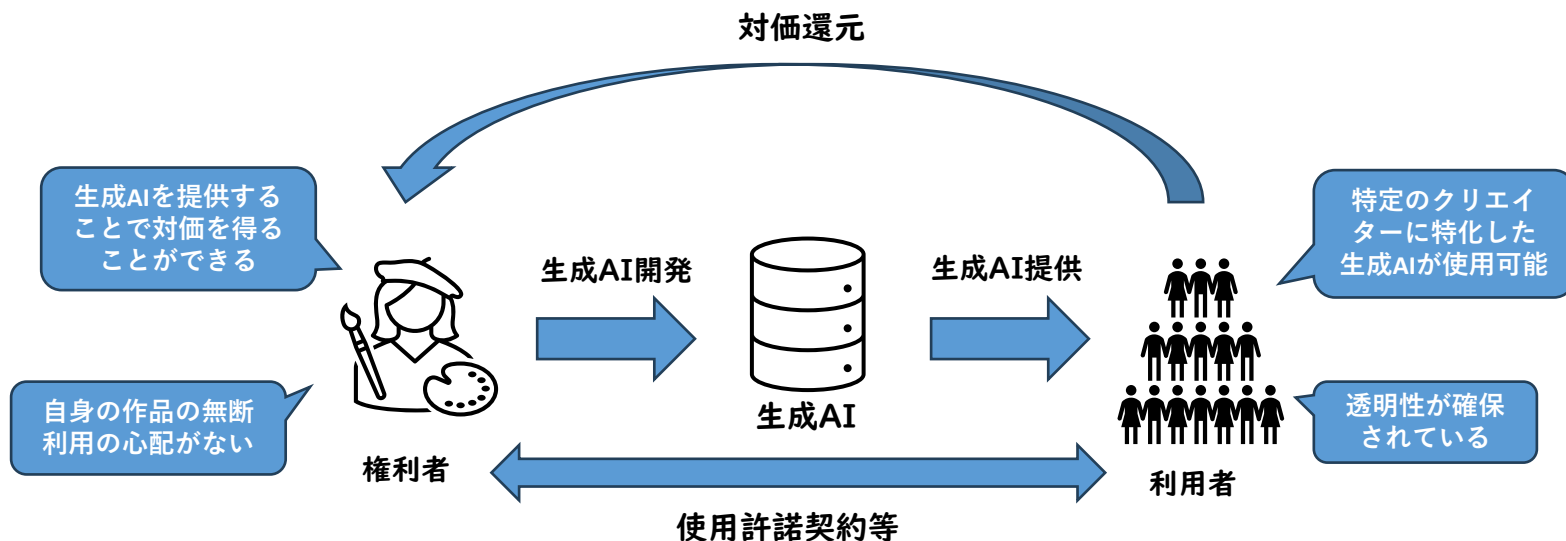


4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-3. 契約による対価還元

【方策例2】クリエイター自身が生成 AI を開発・提供

- これは、クリエイター自身が学習済みモデルを作成したり、自ら開発した生成AIを販売したりして収益を上げるという方策であり、これも、クリエイターに対する対価還元の手法として考えられます。
- なお、クリエイターが自ら開発した生成AIを他人に販売（使用許諾）する場合には、事前学習するデータの権利が及ぶ範囲や生成物の利用条件等について、当事者間であらかじめ明確にしておくことが望ましいところです。



4. 知っておきたい「法・技術・契約」の概要

4-3. 契約による対価還元

【方策例3】クリエイター自身が創作活動において生成AIを活用

- これは、**クリエイター自身がその創作活動において生成AIを活用する方策**です。
- なお、クリエイターが創作活動において生成AIを利用した場合、その生成物が著作権法で保護されるかは、**創作意図があるか、及び単なる労力にとどまらず、「創作的寄与」があるといえるものがどの程度積み重なっているか等を総合的に考慮し、個々のAI生成物ごとの個別具体的な事例に応じて判断されることに留意が必要**です。
- また、そのAI生成物が、**他人の知的財産権を侵害していないかという観点でも留意が必要**です。
- なお、生成AIについては、クリエイターからの懸念の声があるところ、クリエイター自身が生成AIを開発・適用する方法による対価還元策の是非や可能性、そして、コンテンツの創作活動における生成AIの望ましい利活用の在り方については、関係者による議論の深まりも期待されます。

<Column>ディープフェイクについて

中間とりまとめ p.61

- 生成AIの普及に伴い本物又は真実であるかのように偽ってウェブサイト上にコンテンツを公開される事例が増加していますが、ディープフェイクに関する諸問題は、海外における法規制動向も踏まえると、**知的財産法とは切り離して議論すべき要請が強い**と考えられます。国内法でいえば、刑事罰（名誉毀損罪や偽計業務妨害罪等）や民事上の責任（名誉毀損や名誉感情侵害罪等）が生じ得る可能性もあります。
- ディープフェイクは、国際的にも重要な関心事項であり、「広島AIプロセス包括的政策枠組み」（2023年12月）では、偽情報対策に資する研究の促進等の取組が盛り込まれ、また、世界の主要IT20社が「欺瞞的AIに関連するリスクを軽減する技術の開発と実施」等に取り組むことを表明しています（2024年2月）。国内では、総務省及び経済産業省による「AI事業者ガイドライン（第1.0版）」では、「偽情報等への対策」を掲げ、必要な対策を講じることをAI事業者に求めています。

5.

留意事項・相談窓口等

5. 留意事項・相談窓口等

5-1. 留意事項

- 本手引きは、「中間とりまとめ」のポイントを権利者向けに解説したものです。より詳細に内容を確認される場合や、権利者以外の方（AI開発者、AI提供者、AI利用者）の観点については、「中間とりまとめ」や、巻末に示す参考文献をご参照ください。
- また、本手引き及び「中間とりまとめ」は生成AIと知的財産の考え方を整理したものであり、確定的な法的評価を示しているものではないことから、**判断に迷う際は法律の専門家に相談を行ってからAIを活用ください。**
あわせて、生成AIをめぐる相談については、**文化庁等の相談窓口の活用もご検討ください。**

5-2. 相談窓口

生成AIと知的財産権に関する法的な疑問や具体的な相談事項がある場合には、文化庁等が設置している各種相談窓口を利用いただくことが可能です。

- **文化庁「文化芸術活動に関する法律相談窓口」**
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/kibankyoka/madoguchi/index.html
- **特許庁「お問合せ先一覧」**
<https://www.jpo.go.jp/faq/list.html#sec01>
- **文化庁「インターネット上の海賊版による著作権侵害対策についての相談窓口**
(「インターネット上の海賊版による著作権侵害対策情報ポータルサイト」内)
<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/kaizoku/index.html>

5. 留意事項・相談窓口等

5-3. 参考情報

本手引きでも一部ご紹介していますが、生成AIと知的財産法関連の資料については、必要に応じて、以下もご参照ください。

内閣府／AI時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」(2024年5月)

本体	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titek2/chitekizaisan2024/0528_ai.pdf
----	---

文化庁／文化審議会 著作権分科会 法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」(2024年3月)

本体	https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf
----	---

概要版	https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94057901_01.pdf
-----	---

文化庁／著作権課「AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」(2024年7月)

本体	https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94097701_01.pdf
----	---

経済産業省 商務・サービスグループ 文化創造産業課

「コンテンツ制作のための生成AI利活用ガイドブック」(2024年7月)

本体	https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/ai_guidebook_set.pdf
----	---

総務省・経済産業省「AI事業者ガイドライン(第1.0版)」(2024年4月)

本編	https://www.soumu.go.jp/main_content/000943079.pdf
----	---

	https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/ai_shakai_jisso/pdf/20240419_1.pdf
--	---

別添	https://www.soumu.go.jp/main_content/000943081.pdf
----	---

	https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/ai_shakai_jisso/pdf/20240419_3.pdf
--	---

※上記で紹介した資料は、今後、改訂・更新される可能性もあります。今後の検討状況にも留意し、最新情報を参照するようにしてください。