

生成 AI による著作権侵害の一考察

—中国の判例を参考に、日本における侵害主体とサービス提供事業者の責任を中心に—

呉 楠^(*)

生成 AI に関する議論は、2022 年から世界中で行われており、知的財産の領域では、著作権法において熱烈な議論を引き起こした。技術の発展のうち、著作権侵害に関する議論が生じ、世界各国で AI 企業に対する著作権侵害訴訟が提起されている。その中で、侵害主体の認定は重要な検討課題となっている。本稿では、中国における AI が生成するウルトラマン画像の著作権侵害事件を紹介し、その中での責任主体の認定と生成 AI サービス提供事業者の注意義務について論じる。また、日本では中国の暫定弁法などの規定はないものの、現行法の適用下でも、同法と同様に対応可能であるか否かについて検討しつつ、各国の生成 AI に関する規定を踏まえて、AI サービス提供事業者が責任を負うことの合理性を理論的及び実務的な観点から検討する。最後に、AI サービス提供事業者が注意義務を怠った場合に、責任主体となる理由を議論し、各大手 AI 企業が利用規則に定める免責事項とあわせて、AI サービス提供事業者を責任主体とする合理性を論証する。

- I はじめに
- II 生成 AI の現状
 - 1 AI と生成 AI
 - 2 生成 AI と著作権法
- III AI が生成するウルトラマン画像の著作権侵害事件
 - 1 事実の概要
 - 2 裁判所の判断
 - (1) ウルトラマンティガ(複合型)と Tab サイトで AI 生成された画像の比較
 - (2) 複製権について
 - (3) 改編権について
 - (4) 情報ネットワーク伝達権について
 - (5) 被告が負うべき民事責任の判断
 - (6) 損害賠償の判断
- IV 生成 AI による著作権侵害の一考察
 - 1 侵害の認定
 - 2 責任主体
 - 3 技術の進展および現行法の限界
 - 4 AI サービス提供事業者の注意義務
 - 5 おわりに

I はじめに

AI はかなり前から存在しているが、2022 年 11 月、米の OpenAI 社が ChatGPT を公開すると、これが世界中で注目を浴びた。その後、2023 年 1 月の WEF 会議では、AI が会議のトピックの一つとなった。2023 年には生成 AI の発展が急速であり、技術業界だけでなく、あらゆる産業にも大きな変革をもたらしている。知財の領域では、著作権法において熱烈な議論を引き起こした。特に、生成 AI サービス提供事業者が他人の作品を無断で使用し、トレーニングデータセットを作成することで、生成 AI による著作権侵害の問題が世界的な関心となっている。

2023 年 1 月、アメリカのアーティストである Sarah Andersen, Kelly McKernan, Karla Ortiz の 3 名は、「テキストから画像生成」を行う大規模モデルを運営する Stability AI 社に対して、世界初となる「テキストから画像生成」に関する著作権侵害訴訟⁽¹⁾を提起した。また、アメリカの画家、作家、音楽家、ニュース会社などの利害関係者は、OpenAI, Microsoft, Meta な

(*) 日本大学大学院法学研究科知的財産専攻 博士後期課程院生、日本大学国際知的財産研究所 研究員

(1) Andersen v. Stability AI Ltd. (3:23-cv-00201) District Court, N.D. California
<https://www.courtlistener.com/docket/66732129/andersen-v-stability-ai-ltd/>
 (最終閲覧日：2025 年 1 月 14 日)

どの大手テクノロジー企業に対して著作権侵害の訴訟⁽²⁾を次々と提起している。最近では、2024年6月末、RIAAの公式発表によると、ソニー、ユニバーサル、ワーナーを含む三大レコード会社およびその傘下の会社が、Sunoおよび他のAI音楽アプリUdioを相手取って訴訟⁽³⁾を起こした。原告は、訴状において自分が著作権を持つ音源が侵害されていると主張している。そのうえで、今後原告の著作権を侵害する行為をやめるよう求める差止め命令と、これまでに発生した侵害行為による損害の賠償を請求している。

これまでの訴訟は主に次の三つのタイプに分類される。一つ目はAI生成物の著作権に関する問題、二つ目は生成AIの訓練段階における著作権問題、三つ目はAIが生成した生成物の著作権侵害問題である。

アメリカでは2024年7月まで、生成AIに関連する著作権侵害の訴訟が十数件発生しているが、これらの事件はまだ判決に至っておらず、現在もアメリカの裁判所で審理が続けられている。一方、2024年には中国の広州インターネット裁判所がAI生成物の著作権侵害について世界初の判決を下した。日本では、現在までにAIによる生成物の著作権侵害に関する司法による判断はなされていない。

本稿では、上述した第三のタイプ、即ち、生成AIが作成した生成物が第三者の著作権を侵害するの否か、侵害するのであれば、侵害主体は誰になるのか、そして、第二のタイプにも関連するAIサービス提供者事業者の注意義務に関し、中国での判決を参考にしつつ、日本での判断基準を考察していく。

II 生成AIの現状

1 AIと生成AI

人工知能(AI)とは、視覚認識、音声認識、意思決定、言語翻訳など、人間の知能を必要とするタスクをコンピュータシステムが実行する能力を指す⁽⁴⁾。

2022年頃から大きな話題になっている生成AI(Generative AI)は、AIの一部として位置づけられ、深層学習の上に、既存データに基づく新しいデータを生成するモデルを指す。例えば、生成対抗ネットワーク(GANs)や変分オートエンコーダ(VAEs)などである。OpenAI社のGPTシリーズのモデルは、この生成AIの典型的な例である。この大きな特徴は、自然言語によるプロンプトを用いていることである。生成内容のタイプにより、生成AIは、一般的に、以下の4つ、テキスト生成AI、画像生成AI、音声生成AI、そしてビデオ生成AIに分類される。

2024年5月中旬、OpenAIはAIマルチモーダル(multimodal)アップデートしたGPT-4oを発表し、テキストベースのChatGPTを全面的にアップグレードし、「音声、文字、視覚」の3つを完全に組み合わせた新しい人工知能インタラクション機能を実現した。音楽生成AIを例に挙げると、以前は音声をテキストに変換し、GPT大規模モデルで処理してテキストを出力し、その後Text to Speech(テキストから音声)モデルを使って音声を生成していた。しかし、このプロセスではイントネーション、複数の人の声の識別、背景ノイズなど、多くの情報が失われていた。また、以前の音声生成機能は非常に遅くて鈍いものだった。今回のGPT-4oは、OpenAIが特に訓練したテキスト、音声、視覚を統合したエンドツーエンドの新しいモデ

-
- (2) Chabon v. Meta Platforms Inc. (3:23-cv-04663) District Court, N.D. California
<https://www.courtlistener.com/docket/67785353/chabon-v-meta-platforms-inc/>
(最終閲覧日：2025年1月14日)
Authors Guild v. OpenAI Inc. (1:23-cv-08292) District Court, S.D. New York
<https://www.courtlistener.com/docket/67810584/authors-guild-v-openai-inc/>
(最終閲覧日：2025年1月14日)
The New York Times Company v. Microsoft Corporation (1:23-cv-11195) District Court, S.D. New York
<https://www.courtlistener.com/docket/68117049/the-new-york-times-company-v-microsoft-corporation/>
(最終閲覧日：2025年1月14日)
- (3) UMG Recordings, Inc. v. Suno, Inc. (1:24-cv-11611) District Court, D. Massachusetts
<https://www.courtlistener.com/docket/68878608/umg-recordings-inc-v-suno-inc/>
(最終閲覧日：2025年1月14日)
UMG Recordings, Inc. v. Uncharted Labs, Inc. (1:24-cv-04777) District Court, S.D. New York
<https://www.courtlistener.com/docket/68878697/umg-recordings-inc-v-uncharted-labs-inc-dba-udio.com/>
(最終閲覧日：2025年1月14日)
- (4) Stuart Russell, Peter Norvig, *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, 4th ed. Pearson, 2020.
Ian Goodfellow, Yoshua Bengio, and Aaron Courville, *Deep Learning*, The MIT Press, 2016.
(現在、AIを完全に定義できる統一的な定義は存在しない。これらの二つの資料を参考したうえで、本稿でAIの定義を試みた。)

ルである。全ての入力と出力は同じニューラルネットワークで処理されるようになった。これにより、GPT-4oはテキスト、音声、画像の任意の組み合わせを入力として受け取り、テキスト、音声、画像の任意の組み合わせを出力することが可能になる。

Googleも、リアルタイムのマルチモーダル人工知能アシスタントである Gemini を利用したマルチモーダル大規模モデルである Project Astra をリリースした。これにより、生成 AI の発展が新しい段階に入ったことが示された⁽⁵⁾。

2 生成 AI と著作権法

EU では5月21日、生成 AI などの基盤モデルの開発や AI を活用したサービスの提供を手がける幅広い企業などを対象に、包括的に AI を規制する法律(以下:「AI 法」をいう)が成立した。2026年に規制が本格的に適用される見通しであるこの AI 法は、リスクに応じて AI を分類し、利用の禁止や監視などのリスク管理、AI によって生成された生成物に対し、AI 製と明示するなど分類ごとに規制を定めている。

米国では、2024年7月12日、上院の3人の議員⁽⁶⁾が AI 著作権に関する新しい法案「COPIED 法案」(全称: Content Origin Protection and Integrity From Edited and Deepfaked Media Act of 2024⁽⁷⁾)を提出した。この法案の目的は、生成 AI 製品(テキスト、画像、音声、動画など)をマーク、検証、検出するための包括的なルールを制定し、生成コンテンツの透明性を向上させ、不法な乱用を防ぎ、公共の個人データやプライバシーを保護し、制作者などの商業団体の利益を守ることにある。また、不法に使用されたデータを用いて AI 大規模モデルを訓練することに対する法的訴求権を保有する。商業的に生成された製品は、ユーザーに AI 製であることを知らせる必要がある。そして、何人も AI 製のラベル情報を削除または改ざんすることは禁止されている。この法案の最も重要な点は、明確な補償メカニズムを提供し、明確な表示と同意がな

い場合に著作権で保護された作品のデジタルコンテンツを使用して AI 大規模モデルやアルゴリズムを訓練することを明確に禁止していることである。違反した場合は一定の制限措置と罰則が課せられる。欧州の AI 法とは異なり、米国の法案では AI プロバイダーに対し、AI 大規模モデルのトレーニングに使用したデータの詳細な概要を提供する義務はない。従って、この法案によれば、AI 生成物について、原作品の識別がついているもの以外は、作成者や所有者は、自分の作品が AI モデルのトレーニングに使用されたかどうかを確実に知る手段がない。

一方、日本政府は、2022年から特に文化庁を中心に、著作権問題に関するさまざまな議論を行っている。基本的に、日本では、生成・利用段階における著作権侵害の判断は、著作権法で利用が認められている場合を除き、通常の著作権侵害と同様に判断される。即ち、侵害主体となりうるのは、生成 AI に関係する当事者、即ち AI 開発事業者、AI サービス提供事業者と AI 利用者が想定される⁽⁸⁾。文化審議会著作権分科会法制度小委員会によれば、物理的に侵害行為を行った者が主体となる場合のほか、一定の場合に、物理的な行為主体以外の者が、規範的な行為主体として著作権侵害の責任を負う場合がある⁽⁹⁾。前述の委員会報告では、侵害に対する補償措置も検討がなされているが、今のところ、法的拘束力を伴う結論には至っていない。また、EU の AI 法が成立した5月21日の翌日に開かれた「AI 戦略会議」で、日本国内において新たな法規制を導入するかどうか、検討を始めることを確認したにすぎない。

総じて、著作権について、研究開発段階では生成物がないため、現行法の必要と認められる限度の範囲内で生成する場合、一般的には生成物の侵害問題は発生しない。この点については、各国も比較的前向きな態度を取って、また、生成物の利用段階における侵害行為に対する法的課題について注目がされている。上記の Stability AI 社に対する訴訟、OpenAI、Microsoft、

(5) Demis Hassabis,「Gemini が新たな領域へ: より高速なモデル, ロングコンテキスト, AI エージェント」
<https://blog.google/intl/ja-jp/company-news/technology/google-gemini-update-flash-io-2024/>
(最終閲覧日: 2025年1月14日)

(6) Senators Maria Cantwell (D-WA, and Chair of the Commerce Committee); Marsha Blackburn (R-TN); and Martin Heinrich (D-NM)

(7) Content Origin Protection and Integrity from Edited and Deepfaked Media Act
<https://www.commerce.senate.gov/services/files/3012CB20-193B-4FC6-8476-DD421F3DB7A>
(最終閲覧日: 2025年1月14日)

(8) 文化庁編「AI と著作権に関する考え方について」12頁
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf
(最終閲覧日: 2025年1月14日)

AI の開発・提供・利用の態様によっては、同一の者が複数を兼ねる場合もある。
(9) 前掲注(8)36頁

Metaなどのテクノロジー企業に提起した訴訟とUdioの件、また本稿で紹介する事件もすべて生成AIサービスを提供する企業に対するAI生成物の利用段階における著作権侵害訴訟である。

本稿では、不特定多数者が利用する段階で侵害が発生する場合の責任主体を検討し、AIサービス提供事業者の注意義務の必要性を論じる。

Ⅲ AIが生成するウルトラマン画像の著作権侵害事件⁽¹⁰⁾

日本におけるAI生成物の著作権侵害性、及び侵害主体を検討する上で極めて参考になる事件が、中国におけるウルトラマン画像の著作権侵害事件である。以下に、事件の概要を示す。

1 事実の概要

本件のウルトラマンシリーズの著作権者である円谷製作株式会社から許諾を受けた中国語における独占的ライセンスである中国のSCLA会社(以下、「原告」という)は、Tabウェブサイト(判決文において、Tabという仮名を使用)を運営しており、AIチャットと有料会員向けのAI生成の画像機能を提供するAIのソフトウェア会社Tab(以下、「被告」という)を提訴した。Tabは外部のソフトにつながながら、AIに学習を行わせる、特定の生成AIサービス提供事業者である。

Tabが本件に関連する画像を生成する具体的な操作手順(これは裁判所により認められた原告による実際のTabのAIソフトを操作した後のまとめである)は以下の通りである：

1. ユーザーが、TabのAI絵画モジュールのダイアログボックスにおいて「ウルトラマンを生成」というプロンプトを入力すると、ウルトラマンの姿と一致する画像が表示され、ユーザーが確認し、ダウンロードできる。
2. 「ウルトラマンと長髪を繋ぎ合わせる」とプロンプトを入力すると、ウルトラマンの姿の特徴を有し、頭部に長髪のある画像が表示され、ユーザーが確認し、ダウンロードできる。

3. 「生成イラストスタイルのウルトラマン」とプロンプトを入力すると、Tabは例示された画像エリアに、本件ウルトラマンのイメージの特徴を保持したイラストスタイルのウルトラマン画像を表示し、ユーザーが確認し、ダウンロードができる。

原告は被告に対し、本件の訴訟対象となるウルトラマンの素材を訓練データセットから削除、経済的な損失及び侵害を制止するために支出した合理的な費用として30万元(当時のレートで、約636万円)、また本件に関するすべての訴訟費用を負担することを請求した。そこで、原告は、被告が無断で原告が権利を有する作品を使用して大規模モデルをトレーニングし、実質的に類似した画像を生成したうえ、会員のチャージ⁽¹¹⁾などの付加価値サービスを通じて違法な利益を得ているとして、原告が有するウルトラマンの作品(以下「本件作品」)の著作権を侵害したと主張している。被告は、以下の反論を行っている。

1. 原告の全ての訴訟請求に同意しない。第一に、被告は本件の起訴状を受け取った時点で、原告が主張する侵害行為を既に停止していた。
2. 被告は、原告が権利を享有する作品を無断で利用して大規模モデルを訓練し、実質的に似た画像を生成するという主観的および客観的な行為はない。また、本件に関わるウェブサイトのAI絵画機能は第三者のソフトウェア開発者(判決文においては特定されていない)から提供したAIモデルによって実現されたものであり、被告とは無関係である。加えて、原告は、被告がウルトラマンの画像を展示および宣伝することで利益を得たと主張するが、直接的な証拠を示していない。さらに加えて、AI絵画機能は、無料で一定の回数利用が可能であり、有料会員となると、無制限に利用が可能である。
3. 原告が主張する会員のチャージについて、被告はいずれも実際には料金を受け取っていない。原告には、被告が原告の権利を享有する作品を無断で宣伝および展示して利益を得たという主観的および客観的な証拠がない。
4. 原告には被告の行為が原告に30万元(当時のレートで、約636万円)の経済的損失およびその他の費用をもたらしたと主張するが、証拠を示していない。

(10) 案件番号：(2024)粵0192民初113号

(11) 「会員のチャージ」とは、会員制のサービスやプラットフォームで、ユーザーが自分のアカウントに対して一定額の金額やポイントを追加することを指す。こちらは、会員がチャージしたら、より多くの計算力を得ることができて、キーワードを入力する回数を増やし、生成物を要求により適合させることができる。

従って、本案の争点は、(1)被告が原告の著作権(複製権、改編権⁽¹²⁾、および情報ネットワーク伝達権⁽¹³⁾)を侵害したか否か、(2)もし侵害が認められた場合、被告がどのような民事責任を負うべきか否か。

2 裁判所の判断

(1) ウルトラマンティガ(複合型)と Tab サイトで AI 生成された画像の比較

ウルトラマンティガ(複合型)の特徴	裁判所の判断
①全身が銀色を基調とし、赤、青、黄の線が全身で覆われている。	AI生成[図1～3]と比較 特徴①、②、③を有する非常に高い類似性を持ち、実質的な類似性を構成している
②一本の中心線が水晶から口にかけて伸びており、目は楕円形の卵形で、中心線の両側に対称に配置されている。	AI生成[図4～6]と比較 特徴③を有するが、イラスト風のスタイルを持ち、本件のウルトラマン(複合型)のイメージとは一定の差異が存在する
③首と胸は同じ赤色で、全体が逆V字型で上胸から下胸まで細長い体形で、三本の銀色と二本の黄色のストライプが交互に並び、上下の青いストライプと結合して、両肩から胸全体を覆うV字型の胸当てになっている。	AI生成[図7～10]と比較 本件のウルトラマンティガのイメージとは一定の差異があり、その主な特徴は、第三者のカートゥーンイメージが問題のウルトラマンのイメージの典型的な要素と結合されている点である。
④上腹部は翼を広げたV字型の銀色の線で覆われている	従って、「図4」から「図10」などの画像は、本件の「ウルトラマンティガ(複合型)」イメージの独創的表現の一部を保持しており、その独創的表現を基に新しい特徴を形成している
⑤全体的にH字型の赤色の線が両脇から下腹部、さらに大腿部の両側から膝関節まで伸びている。	
⑥青い線は脇の下から肋部、腰部、大腿部の両側から膝関節まで伸びている	
⑦膝関節の正面は上部が長く下部が短い菱形の銀色の線で覆われ、両すねの内側は赤色の線、外側は青色の線となっている。	

(2) 複製権について

中国著作権法10条1項5号は、「著作権は、次の各号に掲げる人格権および財産権を含む：…(五)複製権、即ち、印刷、複写、拓本印刷、録音、録画、ダビング、撮影、デジタル化などの方法を用いて、著作物を一部または複数製作する権利…」と規定している。

著作権侵害において重要な要素である依拠性に関し、裁判所は次のように判断した。事実として、原告が所有する本件に関するウルトラマンシリーズ作品は中国



ウルトラマンティガ(複合型)



図1



図2



図3

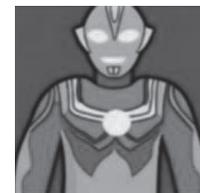


図4

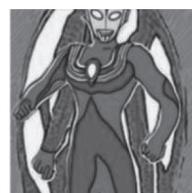


図5

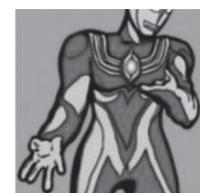


図6

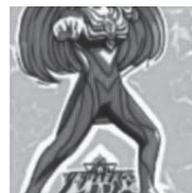


図7



図8



図9



図10

(12) 日本著作権法の翻案権に該当する。

(13) 日本著作権法の公衆送信権に該当する。

国内でも高い知名度を持ち、中国国内の主要な動画サイト(iQIYIなど)でアクセス、閲覧、ダウンロードが可能である。そのため、被告が反証を提出しない限り、被告は本件のウルトラマン作品に接触する可能性がある。一般的には、この「接触」の認定は、容易ではないといわれている。この事件においては、上述のごとく、主要な動画サイトでいつでも閲覧等が可能であり、さらに、裁判所が認定した事実である次の2点、即ち、①被告が第三者のサービスプロバイターを通じて生成AIサービスを提供していること、②被告が実際にはモデルの訓練行為を行っていないことを考慮して、上述の判断をしている。しかしながら、この依拠性に関しては、被告が作品に接触する可能性を問うのか、それとも外部第三者が作品に接触する可能性を問うのか、誰が「接触」を構成するのかについては、著作権の一般的侵害判断事項であり、本論とは異なる論点となるため、ここでは、問題点のみ提起するにとどめる。

著作権侵害において重要な要素である類似性に関し、裁判所は次のように判断した。「実質的類似」の認定について、原告が提供したTabサイトで生成された問題の画像は、部分的または全体的に見ても、完全に「ウルトラマン」という美術イメージの独創的表現を複製している。「図1」から「図3」に示されるイメージには、以下の特徴がある。中心線が眉間上部に形成された水晶から口にかけて伸びており、両目は楕円形の卵型で、中心線の両側に左右対称に配置されている。上胸と中胸の前には突き出た水晶があり、インジケータランプが付いている。複数の交互に配置されたストライプがV字型の胸当てを形成し、両肩から胸全体にかけて覆っている。全体は銀色を基調にし、赤などの色のストライプで体全体が覆われている。比較の結果、本件に関わる生成画像はウルトラマンのこの美術的イメージの独創的な表現を保持している。被告はTabサイトを通じて生成AIサービスを外部に提供しており、そのサービス過程で生成された物は、いくつかの重要な特徴において本件のウルトラマン形象と極めて高い類似性を持ち、実質的な類似性が認められる。

従って、生成AIによる「図1」から「図3」の画像は、上述したように、被告による依拠性、生成AIが作成した画像の原作品との類似性が認められることから、被告は許可なく本件のウルトラマン作品を複製しており、原告の本件ウルトラマン作品に対する複製権を侵害するとした。

(3) 改編権について

中国著作権法10条1項14号は、「著作権は、次の各号に掲げる人格権および財産権を含む：…(十四) 翻案権、即ち、著作物を脚色し、独創性のある新しい著作物を創作する権利…」と規定している。

問題の生成画像は「ウルトラマンティガ複合型」作品の独創的表現の一部を保持しており、その独創的表現に基づいて新しい特徴を形成している。「図4」から「図6」には以下の特徴がある。複数の交互に配置されたストライプがV字型の胸当てを形成し、両肩から胸全体にかけて覆っている。上胸と中胸の前には突き出た水晶があり、インジケータランプが付いている。H字型の赤色の線が両脇から下腹部にかけて伸びている。しかしながら、一方で、これらの生成画像は全体的にイラスト風であり、本件のウルトラマンの形象とは一定の差異も認められる。さらに、「図7」から「図10」についても、本件のウルトラマン形象とは一定の差異が見られ、その主な特徴は第三者のキャラクターイメージを本件のウルトラマン形象の典型的な要素と組み合わせている点にある。

以上を総合すると、「図4」から「図10」の画像の一部は、前述の「ウルトラマンティガ(複合型)」の形象の独創的な表現を保ちつつ、その独創的な表現を基に新たな特徴を形成している。従って、被告の行為は本件のウルトラマン作品の改編に該当する。被告は許可なく本件のウルトラマン作品を改編し、原告の本件ウルトラマン作品に対する改編権を侵害するとした。

(4) 情報ネットワーク伝達権について

また、情報ネットワーク伝達権について、本件は生成AIの発展を背景にした生成物の侵害という新たな状況であることを考慮し、さらに、裁判所はすでに原告の複製権および改編権の侵害主張を支持しているため、同じ被告の侵害行為(改編権侵害など)がすでに複製権および改編権の範囲に含まれている場合に該当するため、裁判所は重複して判断を行わなかった。

(5) 被告が負うべき民事責任の判断

中国著作権法52条と53条の規定に基づき、被告の行為は原告が有する本件のウルトラマン作品の複製権および改編権を侵害しており、法に従い、侵害の停止および損害賠償などの民事責任を負うべきと判断した。

すなわち、本事件では、侵害主体を「AIチャットと有料会員向けのAI生成の画像機能を提供するAIのソフトウェア会社Tab」が侵害主体と判断した。上述

のごとく、Tab は、原告の著作物を無断で利用して大規模モデルを訓練し、実質的に類似の画像を生成するという行為を行っておらず、この AI 絵画機能は第三者のソフトウェア開発者から提供した AI モデルによって実現されたものであると主張するが、裁判所がこの主張を全く受け入れず、被告が、侵害主体と判断している。その理由は以下のとおりである。

2023 年 8 月 15 日から施行された中国で初めて生成型 AI の研究開発およびサービスに関する特別な規定《生成 AI サービス管理暫定弁法》(以下、「暫定弁法」という)22 条 2 項は「生成 AI サービス提供事業者とは、生成 AI 技術を利用して生成 AI サービスを提供する(プログラマブルインターフェイスを通じて生成 AI サービスを提供する場合を含む)組織または個人を指す」と規定している。被告の陳述によれば、被告はプログラマブルインターフェイスを通じて第三者のソフトウェア開発者のシステムに接続し、AI に学習を行わせ、特定の生成 AI を完成させて、一般利用者に提供することは、被告は生成 AI サービス提供事業者該当する。従って、裁判所は、本件の被告が主張する、AI 絵画サービスは第三者の AI モデルによって提供されており、自身は責任を負わないという抗弁については、これを認めない。被告は AI サービス提供事業者として、生成 AI サービスの提供に伴う責任を果たさなければならない。原告が求める生成停止の請求を支持する。被告は、技術的な措置を講じて、本件のウルトラマン作品と実質的に類似した画像の生成を停止すべきことを命じられた。

尚、原告が求める本件ウルトラマンティガの資料を訓練データセットから削除する請求について、被告は実際に AI モデルの訓練を行っていないため、裁判所はこの請求については、棄却した。

(6) 損害賠償の判断

暫定弁法 4 条は、「生成 AI サービス提供事業者は法律、行政法規を遵守し、社会公德および倫理道徳を尊重し、知的財産権を尊重すべきである」と強調している。従って、サービス提供事業者は生成 AI サービスを提供する際に合理的な注意義務を果たす必要がある。同法 4 条について、裁判所は、開廷日までに被告が運営する Tab ウェブサイトに設けるべき苦情処理メカニズムの欠如、潜在リスクを回避すべき手段の

欠如及び「AI 生成」などの顕著な表示の欠如という三つの点を指摘した。従って、被告は上述の注意義務を果たしておらず、主観的に過失が存在するため、侵害行為に対して相応の賠償責任を負うべきと判断した。

しかし、AI 生成物による侵害の賠償額に関し、提出された証拠では、原告が侵害行為によって被った実際の損失や被告の違法収益を特定することはできない。このため、裁判所は原告の有する作品の知名度、被告の応訴後の行動(キーワードをフィルタリングし、関連画像の生成を停止するなど実行し、これらの行為が侵害防止に対する一定の効果があると認定)、AI サービス利用の影響力と原告による証拠収集の費用という要素を考慮して、賠償額を 10000 元と算定した(当時のレートで、約 47385 円)。なお、訴訟費用に負担に関しては、総額の訴訟費用が 2900 元(当時のレートで、約 13870 円)であったため、原告である SCLA 会社が 1400 元(当時のレートで、約 6630 円)、被告 Tab が 1500 元(当時のレートで、約 7240 円)を負担すると判示された。

IV 生成 AI による著作権侵害の一考察

1 侵害の認定

中国では、裁判所が著作権侵害行為の成立を判断する際、「作品登録証」は初歩的な証明力しか持たない。著作権侵害を認定するための基準は、「実質的な類似性」と「接触の機会」の二点である。つまり、著作権で保護された作品と疑われる侵害品との間に実質的な類似があることが証明され、かつ、著作権者は被告が原作品に接触する機会があった、又は実際に接触したことを示す証拠がある場合に限り、著作権侵害が成立すると判断される。

「実質的な類似性」を判断する際に、実務上、二つの観点がある。

- 一 文字的に類似している場合、裁判官は、模倣の疑いがある部分の量や、その内容が原作品に占める割合を総合的に衡量する、通常、量が多いほど、侵害とみなされる可能性が高くなる。しかし、疑われた部分が原告作品のエッセンスにあたる場合、量が少なくても侵害と判断される可能性がある⁽¹⁴⁾。
- 二 非文字的な類似の場合、全体的な類似性に基づい

(14) 北京市第二中级人民法院(2014)二中民終字第 06934 号判決書
北京市高级人民法院(2015)高民(知)終字第 1039 号判決書

て判断される。例えば、美術作品では、色彩、形状、構造などを総合的比較し、実質的に類似しているかを認定する。しかし、作品中の一部の撮影角度、照明の配置など細かい部分のみで依拠するべきではない⁽¹⁵⁾。本件で、AI生成された図はいくつかの色彩、構造等において本件のウルトラマンティガの形象と極めて高い類似性を持ち、実質的な類似性が認められる。

現段階の生成AIが道具として使用される技術背景において、AI生成物には人の関与があるものの、その最終的な源はサービス提供者を有するAIの計算行為にある。ここで問題となるのは、侵害するAI生成物の生成において、その貢献度がユーザーの入力したプロンプトから来るのか、サービス提供者のAIの生成能力から来るのかを、単に生成物だけで判断することができない。これは、モデルの強さ、指令の回数や内容などの多数の要素に依存する。生成AIからの生成物は人間の創作の表現ではなく、入力されたプロンプトを通じて出力された表現である。従って、生成AIが入力によって生成した画像の侵害を判断する際に、判断すべきことは図面が類似しているかどうかではなく、既存の著作物から詳細のプロンプト(本件のティガの特徴を表す単語)をコピーしたかどうかである。

もし入力されたプロンプトが原作品の用語をコピーした場合、侵害を構成する可能性がある。しかし、原作品の用語を異なる用語で類似した画像を生成した場合、出力結果が類似して使用されていても、著作権侵害にならない。さらに、AIに同じプロンプトを与えて類似またはほぼ同じ同一の画像を生成したとしても、それがその作品の詳細をコピーしたことを意味するわけではない。現状において、他人が同じ作品を独自に創作することはお互いに著作権侵害にはならない。

本件において、原告が提出した創作手順によると、本件生成物のプロンプトは「ウルトラマンを生成」、「ウルトラマンと長髪を繋ぎ合わせる」及び「生成イラストスタイルのウルトラマン」であり、「赤、青、黄の線が全身で覆われる」、「中心線が眉間上部に形成された水晶から口にかけて伸びる」といった言葉ではなく、プロンプトは個性がなく、創作性が認められない。そのため、プロンプトの角度から見ると、プロンプトはウルトラマンのプロンプトをコピーしており(ウルト

ラマンの名称を直接に引用していた)、AI生成物はウルトラマンのプロンプトを複製したものであり、ウルトラマンのプロンプトから創作されたものではない。従って、類似性の認定結果は判決と一致している。

第二の認定基準「接触の機会」について、この「接触の機会」とは、直接的証拠によるもので、被告が原告の作品を読んだり、見たり、購入したりしたこと、あるいは原告のもとで働いていたことなどによって接触したことを示すものである。そして、直接に証明できない場合であっても、原告の作品が被告の作品の前に、発行、展示、放送などの方法で公にされていたり、原告がその作品について登録を行っていた場合で、登録の記録が公衆に公開されていることが示されている場合は、間接的に「接触の機会」があったと認められている。実務においては、接触方法には様々な可能性があるため、被疑侵害者が接触の機会を有していたか、または実際に接触していたかについて、裁判官は高い蓋然性の一般基準を用いる必要がある。

しかし、AI生成物は、単にプロンプトを入力するだけでは生成物を予測することができず、同じプロンプトを使っても結果は同一ではない特徴を有している。これは人が既存の著作物に直接に接触する場合とは異なり、使用者がプロンプトを入力する際に結果がAIによって生成されるためである。従って、AI生成の前提で、単に既存の著作物がインターネット上に存在するだけで接触の機会があったと断定することはできない。この点について、今回の判決で具体的な説明はないが、蓋然性に基づいて接触の可能性を判断した。本件において、原告はウルトラマンの登録証番号、国内で受賞した各種賞、そして主要な配信サイトの配信実績などを証拠として提出し、被告が原作品に接触する機会があったことを証明した。裁判所もこれに基づき、被告が原作品に接触する機会があり、実際に接触したと認定した。

一方、日本の現行法に基づいた場合、侵害の認定においても同様な結論が導かれる可能性がある。類似性について、「中心線が眉間上部に形成された水晶から口にかけて伸びており、両目は楕円形の卵型で、中心線の両側に左右対称に配置されている。上胸と中胸の前には突き出た水晶があり、インジケータランプが付いている。複数の交互に配置されたストライプがV字型の胸当てを形成し、両肩から胸全体にかけて覆って

(15) 最高人民法院(2018)最高法民申6061号判決書
広東省中山市第一人民法院(2022)粵2071民初36239号判決書

いる。全体は銀色を基調にし、赤などの色のストライプで体全体が覆われている」という比較の結果で、本件に関わる生成画像はウルトラマンのこの美術的イメージの独創的な表現を保持している。本件のAI生成物はいくつかの重要な特徴において本件のウルトラマン形象と極めて高い類似性を持ち、かつ、依拠性は、原告が立証責任を負うが、被告の行為に関する事なので直接立証することは難しく、間接事実(ウルトラマンの登録証番号、国内で受賞した各種賞、そして主要な配信サイトの配信実績の証拠)を積み重ねて立証できる。

上記によって、現行法の下では侵害と認定される可能性が高いと考えられる。一方、その侵害の判断、特に接触の可能性に基づく認定は、間接的な事実の認定を通じて行われ、主に裁判官が蓋然性を基準で判断される。本件は明らかに侵害を判断できるケースであるが、将来的にさらに複雑なAI生成物の侵害判断においては、利用者が繰り返しプロンプトを入力し、AIの生成結果に基づいてさらにプロンプトを追加することで、偶然にも既存の著作物に類似した画像が生成される可能性がある。また、既存の著作物がインターネット上に存在することから、間接証拠による接触機会の判断も含まれることで、AIが生成した画像が既存著作物と類似していれば、侵害と認定される可能性が高いという結論が導かれるかもしれない。しかし、これは明らかに不合理であり、このような状況が続けば、人々はAIツールを使って創作活動を行うことに躊躇するかもしれない。また、著作権法の創作活動を奨励する目的にも合致せず、文化の進化にも寄与しない結果となりかねない。

2 責任主体

著作権侵害訴訟において、責任主体の判断に関する考え方は「権利—媒体物—証拠」の順で行われる。まず、原告が主張する権利の性質を明確にし、審査・判断の目標を確立する。本件では、原告は当初その点を明確にしていなかったが、裁判所が釈明した後に、原告が保護を求める具体的な権利内容を示した。次に、媒体物の性質を特定する必要がある。主に著作権と隣接権の区別をし、それぞれについて審査を行う。ただし、すべての案件で区別が必要なわけではなく、本件では媒体の区別は問題とならない。最後に、証拠について、権利主体資格の問題は使用に関わるものであり、最も重要なのは証拠の審査と判断に重点を置くことである。

本件では、これは著作権者がAIサービス提供事業

者のTabに対して提起した著作権侵害訴訟である。原告提出された証拠によって、裁判所は、AI生成物が侵害を判断する上で、Tabが実際にAIモデルを訓練していないため、原告が求めた関連するウルトラマン素材の削除要求を支持しなかった。そして、侵害の責任の認定において、裁判所は被告Tabが法定の注意義務を履行しておらず、過失があると認め、損害賠償を命じた。さらに、Tabが注意義務を履行しており、主観的過失がない場合は、単純に主観的過失をもって責任を問うことはできないが、完全に無責任ではないと考える。上記の内容は、本件において、中国の裁判所が侵害主体を判断したものであり、この判断の根拠は中国著作権法10条、54条と暫定弁法の14条1項に基づいている。

一般ユーザーは、チャージなどの行為を通じて、Tabがユーザーに対して提供するソフトウェアサービスを利用し、ウルトラマンの著作権を侵害する画像を生成することは、Tabの管理の下でユーザーが利用している。また、原告は、Tabのみを訴え、生成された生成物が外部AIモデルに由来するのか、Tabの端末に由来するのかを示す証拠はなくても、Tabがエンド端末として、外部のモデルに接続し、その計算力を利用し、エンド端末として一般ユーザーを対象にサービスを提供し、その過程で会員費用などの利益を得ている。計算などの生成過程を除いて、生成された物の角度から見ると、Tabが提供する端末を通じて生成されたウルトラマンの画像は、著作権者のウルトラマンと類似している。さらに、本件において、Tabは訴状を受け取った後、侵害を停止するために、キーワードをフィルタリングするなどの措置を講じ、関連画像の生成を停止し、一定の効果を達成した。この結果から、少なくとも本件のウルトラマンに対する侵害については、Tabが一定の有効措置を講じることができることがわかる。従って、Tabは自社の端末に対してもAI生成の過程で管理能力を持っていると推測でき、また、AIサービス提供事業者であるTabが作成に深く関与しているため、直接行為主体としてみなされ、侵害主体であると認定できる。

一方、日本においても、著作権を侵害する者または侵害のおそれがある者に対して、その侵害の停止や予防を請求することができる。さらに、著作権者は、著作権侵害によって作成された物品や侵害行為に使用された物品などの廃棄を含む、侵害の停止または予防に必要な措置を請求することもできる(著作権法112条)。加えて、著作権者は、故意または過失によって著作権

を侵害した物に対して、損害賠償請求をすることができる(著作権法114条)。以上から、著作権侵害訴訟において、被請求主体は、「著作権を侵害する者またはそのおそれがある者」または「故意または過失によって著作権を侵害する者」ということになる。

本件に対して、日本の場合は、クラブ・キャッツアイ事件のカラオケ法理⁽¹⁶⁾を適用でき、同じ判断を下すと考える。カラオケ法理は、当初、キャバレーの店舗、講演の企画者など、物理的な利用主体との間の人の関係に基づいて、著作権の利用の態様を決定する権限を有するものを法的に利用する主体とみなすべき者を確定する法理として用いられていた⁽¹⁷⁾。Tabが図面をAIで生成するサービスを提供して、一般ユーザーは、チャージなどの行為を通じて、生成の機能を使うため、Tabがそれによって利益を得ており。かつ、Tabは訴状を受け取った後、侵害を停止するために、キーワードをフィルタリングするなどの措置を講じ、関連画像の生成を停止し、一定の効果を達成した。つまり、一般ユーザーの生成活動は、Tabの管理の下で行われていた。従って、管理要件と利益要件を満たして、間接侵害行為の実施者として、Tabは侵害責任を負うべきと判断できる。

さらに、カラオケ法理を援用することなく、端的に諸般の事情を総合考慮して、適法か否かを決する可能性もある。「MYUTA」事件⁽¹⁸⁾において、CD等の音源データを携帯電話へと複製する作業を、ストレージ・サーバーを経由させることで可能とするサービスの提供行為について、一般的に私人がなすことが困難な複製をこのサービスが可能としているところ、楽曲の音源データのストレージと私人の携帯電話へのデータの送信を供されるサーバーをサービス提供事業者が管理しており、必要なソフトウェアも被疑侵害者が設計したものであるという事情等を総合考慮して、サービス提供者をして複製と送信行為の主体と認められ、著作権侵害が肯定されている⁽¹⁹⁾。この考え方は、本件にも適用できる。AIモデルを経由させて生成サービスの提供行為は、一般利用者がプロンプトだけで生成することをこのサービスが可能としているところ、生成過

程もAIサービス提供事業者Tabが管理していた事情を総合考慮して、Tabは複製と送信行為の主体と認められ、著作権侵害が肯定する。

最後に、本件における注意義務について、日中共に、生成AI端末の提供者が侵害主体となるが、中国の根拠は暫定弁法であり、その背景にはTabの注意義務が法的義務であるということにある。日本には暫定弁法が存在しないため、注意義務は侵害判断における一つの考慮要素となると考えられる。カラオケ法理に基づけば、管理の要件と利益の要件を満たす限り、AIサービス提供事業者の責任主体が認められる。また、前述のMYUTA事件の考え方によれば、注意義務を尽くしても必ずしも侵害が否定されるわけではなく、総合的に判断する必要がある。しかしながら、現時点で、日中のいずれの侵害判断においても、物理的な作品の複製行為等が経済的な価値や社会的な通念にまで拡張され、裁判官の自由裁量を通じて、AIサービス提供事業者が直接行為者として擬制された。

3 技術の進展および現行法の限界

これまでの研究では、AI生成物による類似する原因は2つの点から生じていた。一つは同じアイデア、もう一つはAIが実行するように指示されたコンセプトに対する理解である⁽²⁰⁾。例えば、文字生成型のChatGPTの場合、ChatGPTは文章中の次の論理的な単語(単語や音節であることもある)を予測することでテキストを生成する⁽²¹⁾。同じ初期プロンプトを与えられると、最初は似たような回答が生成されるが、テキスト生成は逐次的に行われるため、初期のわずかな変化が後の大きな差異につながる可能性がある。さらに、プロンプトが特定の作品を具体的に指すほど、ChatGPTがその作品を完全に複製する可能性が高くなる⁽²²⁾。しかし、これらの類似性はプロンプトに著作権で保護されている要素が含まれていることを証明するものではない。これらの類似性は、似たようなプロンプトを独立して作成する場合や、訓練データ内の一般的な言葉によって生じた可能性もある。

現在、各国の著作権法において、AIモデルのトレー

(16) 最一小判昭和63・3・15判時1270号34頁

(17) 田村善之「日本著作権法のリフォーム論—デジタル化時代・インターネット時代の「構造的課題」の克服に向けて—」『知的財産法政策学研究』44号(2014年)38頁

(18) 東京地判平成19・5・25判タ1251号319頁

(19) 前掲注(17)38頁

(20) Mark A. Lemley, “How Generative AI Turns Copyright Upside Down”, *SCIENCE & TECHNOLOGY LAW REVIEW* Vol.25 (2024) 204頁 https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4517702(最終閲覧日:2025年1月14日)

(21) 前掲注(20)204頁

(22) 前掲注(20)204頁

ニングに関する問題は、ほとんどが寛容な解釈を採用しており、モデルのトレーニングは一般的に著作権侵害には関与しないとされている。しかし、生成 AI を実際に運用するには、モデルだけでは不十分であり、モデルを外部に接続してさらにトレーニングや調整を行う必要がある。その結果、エンド端末の AI ソフトが市場に投入され、一般利用者が利用できるようになる。現状の生成 AI モデルの運用は、最後の問題解決能力の違いに基づいて、筆者は以下の 5 種の方法に分かれていると考えた。

名称	説明	特徴
①モデルの再トレーニング Re-training ⁽²³⁾	既存の AI モデルを新しいデータや条件に適応させるために、再び訓練するプロセス	お金、時間がかかる、モデルは新しい情報を取り入れ、精度やパフォーマンスが向上
②ファインチューニング Fine-tuning ⁽²⁴⁾	少量の新しいデータを使ってモデルのパラメータを調整するプロセス	少量のデータと短時間で実行できる
③ RAG ⁽²⁵⁾ Retrieval-Augmented Generation	外部の知識ベースから関連情報を検索して取り出し、それを利用して生成を行う	外部知識ベースから必要な情報を取り込むことで、最新の情報や特定の専門知識を生成に反映させる可能
④プロンプトエンジニアリング Prompt engineering ⁽²⁶⁾	適切な入力(プロンプト)を工夫して与えることで、モデルから望ましい出力を得る	目的の明確化 最適なプロンプトを見つけるために調整できる
⑤長い文脈 Long context	詳細で具体的な入力をモデルに提供することで、より正確で関連性の高い出力を得る	誤解の減少、 具体性の向上

①はモデルを再トレーニングすることである。または、②はデータを使ってモデルを微調整することである。③の RAG は外部の知識ベースから関連情報を検

索して取り出し、それを利用して生成を行うことである。④はプロンプトエンジニアリングというモデルの再調整する方法である。⑤は、①②と③④の中間に位置する方法で、AI モデルに入力するキーワードを長くすることで、知識を AI モデルに埋め込むことができる。これにより、既存のモデルを変更せずにモデルと知識の結合を実現することが可能である。①～⑤の中で、最も簡単な方法は④である。著作権侵害を避けるため、最も有効な方法は、①の再トレーニングすることである。これら 5 つの方法には共通点があり、それは「ストレージ+計算」(データを保存しながら新たな計算可能である)である。そして、通常の場合は、複数の方法が同時に適用される。

一般利用者が生成 AI を使用して問題解決(テキストや画像の生成など)をする際、現時点の技術の本質は、モデルを変更しない前提で生成することである。キーワードなどの内容を入力して AI 生成物を作り出すことに過ぎない。たとえ調整を繰り返しても、実質的にはテキストの長さを延ばし、より多くの情報を提供してモデルが入力された要求に適した内容を生成するにすぎない。そのため、現在ほとんどの不特定多数のユーザーが使用できる生成 AI は、モデルを変更しない段階にとどまっている。つまり、現在市場で流通している生成型 AI 製品は、一度訓練されたモデルを端末にデプロイしたもので、その形式はアプリケーション(例えば GPT-4 や Suno)である。RAG の場合、特定のデータがなければ、そのデータを基に新しいコンテンツを生成することはできないので、外部データの提供会社も AI サービス提供事業者として広く解釈されたと考えている。

上記の内容を基礎として、以下に示す理由により、AI サービス提供事業者が侵害者とみなすことになると思われる。

まず、著作権法は文化の発展を目的としつつ、基本的には模倣を禁じる役割を担っている。模倣を禁じることによって著作物を創作した者の権利を保護しよう

(23) Michael Chen, "What Is AI Model Training & Why Is It Important?"
<https://www.oracle.com/artificial-intelligence/ai-model-training/>
(最終閲覧日: 2025 年 1 月 14 日)

(24) Dave Bergmann, "What is fine-tuning?"
<https://www.ibm.com/topics/fine-tuning>
(最終閲覧日: 2025 年 1 月 14 日)

(25) "Retrieval Augmented Generation: Streamlining the creation of intelligent natural language processing models"
<https://ai.meta.com/blog/retrieval-augmented-generation-streamlining-the-creation-of-intelligent-natural-language-processing-models/>
(最終閲覧日: 2025 年 1 月 14 日)

(26) "What is prompt engineering?"
<https://www.ibm.com/topics/prompt-engineering>
(最終閲覧日: 2025 年 1 月 14 日)

とする。ただし、著作権法によって著作権者の権利を保護しすぎる場合、文化の発展を阻害する危険性もある。従って、著作権法の解釈及び運用においては、常に双反する2つの利益、すなわち「著作権等の権利の保護」と「文化的所産の公正な利用」の調和が図られなければならない⁽²⁷⁾。既存の著作物を侵害する場合、権利者が権利を行使する(訴訟を提起し、保全を求めるなど)際に、必ず自然人もしくは法人に対して提起する必要がある、AIを被告として訴訟を提起できない。従って、この場合、被告とすべきは、AIサービス提供事業者であり、AIサービス提供事業者はAIソフトの所有者またはシステムの管理者として責任を負うべきと考える。上記の様に考えず、仮に請求対象が存在しないとすると、著作権者の権利保護は実現されず、侵害責任を追及できなければ、公正な利用が失われてしまい、その結果、文化の発展を促進する目的も達成できなくなる。

また、著作権等の権利は著作権者の権利と著作隣接権者の権利の2つに分けられ、著作権者の権利はさらに著作者人格権と著作財産権とに分けられる。いずれにせよ、これらの権利の性質は「許諾権」であり、その利用を許可するか否かは、著作権者の自由裁量に委ねられていることから、著作権は、その利用を禁止できる権利であるといえる⁽²⁸⁾。一旦、AI生成物が他人の著作権を侵害した場合、前述のごとく、AIサービス提供事業者は侵害者とみなされるとの判断は著作権者による利用禁止権利の保証とも考えられる。そのため、一般利用者の有無にかかわらず、侵害行為はサービス提供事業者が所有するAI製品が行っていると認識することで、著作権者の許諾権と差し止め請求権の行使対象が明確になり、直接に権利行使をできる。また、AIサービス提供事業者の権限とも対応しており、AIソフトウェアを作る際に、著作権者の許諾権に基づいて適切なデータを取得し、自社のAI製品をよりよく改善することが可能になる。

さらに、AIサービス提供事業者を侵害行為の責任者とみなすことは、業界の従事者による自律的な監督にも有益である。現在、多くの生成AIを扱う大企業は、AIモデルの訓練を行うと同時に、生成AIのサービスも提供している。つまり、モデル訓練者であり、同時にAIサービス提供事業者でもある。例えば、OpenAIやMetaなどがこれにあたる。しかし、将来

的には、各業界の発展とともに生成AIが様々な分野で応用され、具体的なAIサービス提供事業者がますます増えていくは必然である。上記のウルトラマン著作権侵害事件では、モデル訓練者が公開されていなくても、AIサービス提供事業者を侵害行為の責任者とすることで、著作権侵害に対する賠償を効果的に実現できる。これにより、AIサービス提供事業者がAIソフトを合法的に開発し、サービスを提供するまえに著作権に関する技術上の欠陥を自主的に改善することが可能になるであろう。例えば、生成物の追跡：特定の技術で、最初のプロンプトの入力から最後の生成まで、生成物の各構成の出所を生成物に印をつけることをする。

しかし、将来のAIソフトが、単にストレージと計算だけでなく、「ストレージ+計算+自己訓練」の機能を持つようになると、各ユーザーが生成型AIを使用するたびにAIが自己訓練を行うようになると、その場合の生成物の直接侵害行為を実施主体は生成AIになるであろう。この場合は、たとえAIサービス提供事業者が最善を尽くしても、自己訓練型生成AIの著作権侵害行為を防ぐことができなくなった場合でも、サービス提供事業者は経済的に権利者に対して補償を行うこととなる。ただし、このような場合、故意や過失と比較して、注意義務を履行した前提であれば、AIサービス提供事業者の責任はそれほど重くないであろう。

4 AIサービス提供事業者の注意義務

前述のように、種々の生成AIの特徴により、生成AIサービス提供事業者と一般利用者の入力侵害結果を生じる際に絡み合い、因果関係の判断が難しくなるため、侵害責任主体を明確にすることが難しくなる。

本件は、責任追及の焦点を注意義務に移すことで、AIサービス提供事業者が注意義務を果たしているか否かで侵害主体とすべきかを判断してはどうかと考える。AIサービス提供事業者が注意義務を果たしていない場合、その行為と損害結果との因果関係が成立すると推定され、侵害責任を負うことになる。この場合、注意義務を果たしているか否かの判断基準は、上述した中国の裁判所の判旨にある①苦情処理メカニズムの有無、②潜在リスクを回避すべき手段の有無、③「AI生成」などの顕著な表示の有無で行ってはどうか。

一方で、生成AIの発展はまだ上昇期にあり、注意

(27) 三山裕三『著作権法詳説』732～734頁(勁草書房、第11版、2023年)

(28) 三山裕三『著作権法詳説』734～735頁(勁草書房、第11版、2023年)

義務を侵害の過失認定基準として使用することは、産業の発展にも寄与する。ここでの注意義務は、民法における善良な管理者という概念に酷似している。この概念において、AI サービス提供事業者の過失の有無を判断する際にその主観的な心理状態を探求するのではなく、社会生活の共通の必要性に基づいて共通された客観的基準を統一的に採用する⁽²⁹⁾。この基準に基づいて、AI サービス提供事業者の過失の有無を判断する際には注意義務を履行する程度とその客観的基準を比較するだけで済む。注意義務は立法または判決で明文に示されたら、AI サービス提供事業者は、事前に自らの行動で適用させることで、著作権侵害のリスクも提言できる。

中国の暫定弁法7条はサービス提供事業者に対する要求を定めている。ここでは、「合法的な出所のデータおよび基盤モデルを使用すること、知的財産に関しては他者の権利を侵害してはならないこと」を規定し、さらにサービス提供事業者に対して、訓練データの品質と信頼性を向上させるための措置を講じることを求めている。つまり、AI サービス提供事業者は生成及び使用の各段階において合法性と知的財産の保護に注意し、今後の各段階でも継続的に最適化とアップグレードを行う必要がある。

この点については、米国 COPIED 法案にも同様な規定があり、ここでは、サービス提供事業者ではなくAI 訓練者も含んで、「AI 企業が明示的な知識と同意を得ることなく、著作権で保護された作品のデジタルコンテンツを使用してAI 大規模モデルやアルゴリズムを訓練することを明確に禁止しており、もし侵害が発生した場合は賠償が必要となる⁽³⁰⁾」と表現されている。従って、より幅広い当事者を含んで損害賠償の責任を規定しており、さらに、「あらゆる商業用の生成型AI 製品は、ユーザーに対してそれがAI によって生成されたものであることを知らせなければならない⁽³¹⁾」という公衆の知る権利も規定している。AI サービス提供事業者が注意義務を履行する一方で、一般利用者が生成したコンテンツに「AI 生成」とのラベルを

付けることは、自然人による今までの作品とAI 生成作品と区別するためにも有益である。著作権制度は人間の知識成果を認める制度として存在しており、AI 生成作品にAI 生成のラベルを付けることは誤解を招くことなく、自然人がより優れた作品を創造するためにも有益である。

一方、日本においては、現行法下では、AI サービス提供事業者に対する注意義務について明文規定はないが、いくつかの政府文書で注意事項に関する考えを示している。総務省と経済産業省が共同で発表した「AI 事業者ガイドライン」で、AI システム・サービスをAI 開発者が意図している範囲で実装し、正常稼働及び適正な運用を継続し、AI 開発者に対しては、AI システムが適正に開発されるように求めるために、システム実装時の「人間の財産に配慮したリスク対策」、「適当利用に資する提供」などとシステム・サービス提供後の「適正利用に資する提供」、「関連するステークホルダーへの情報提供」などを指摘している⁽³²⁾。かつ、AI 時代の知的財産権検討会で、一定程度は有用であり、意図しない著作権侵害を回避するためには、知的財産権に配慮する技術を採用し、透明性を重視・表明する生成AI を使用したり、AI 生成物を利用する前に、一般に利用できる類似画像検索ツール等を利用したりすることをAI 利用者が希望する場合には、これを行うことができるように十分に情報提供し、技術対応をすることがAI 開発者やAI 提供者には望まれる。また、意見募集で、AI 開発者やAI 提供者に対し、知的財産権を侵害するおそれのあるデータやコンテンツの入出力を制限するべきであるとの意見⁽³³⁾が列挙している。

一方、現段階では、大手の各AI 企業が対外的にサービスを提供する際に、利用規約に自社免責の規定を明記している。例えば、OpenAI はその利用規約の中で、第三者による利用に関する条項やコンテンツの所有権に関する条項を定めており、そこでは、「第三者サービスの条項」において、「当社の本サービスには、第三者のソフトウェア、製品、又はサービス(以下「第三者サービス」といいます)が含まれる場合があり、当

(29) AI サービス提供事業者らの注意義務が準委任契約でIT ベンダーが負う義務に近いと考えている。
(準委任契約：IT ベンダーは委任業務を処理し報告書を提出する。完成物が明確になっていない。)

(30) 前掲注(9)11頁～12頁

(31) 前掲注(9)9頁

(32) 経済産業省編「AI 事業者ガイドライン(第1.0版)」31頁～33頁
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/ai_shakai_jisso/pdf/20240419_1.pdf
(最終閲覧日：2025年1月14日)

(33) 内閣府知的財産戦略本部編「AI時代の知的財産権検討会中間とりまとめ(案)」(第7回)38頁
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/ai_kentoukai/gijisidai/dai7/siryoul.pdf
(最終閲覧日：2025年1月14日)

社の閲覧機能など、当社のサービスの一部には、これらのサービスからのアウトプット(以下「第三者アウトプット」といいます)が含まれる場合があります。第三者サービス及び第三者アウトプットには、それぞれ独自の条件が適用され、当社はそれらについて責任を負いません。⁽³⁴⁾と規定している。つまり、外部の第三者が OpenAI の製品を利用して生成した者に対して、OpenAI は一切の責任を負わないということである。当然、著作権侵害の責任も含んでいると考える。さらには、「コンテンツの所有権」の条項において、「本コンテンツの所有権限 お客様と OpenAI の間において、適用法令で認められる範囲で、お客様は、(a)インプットの所有権限は保持し、(b)アウトプットについての権利を有するものとします。当社はアウトプットに関する権利、権原、及び利益がある場合、これらすべての権限をお客様に譲渡します。⁽³⁵⁾」という規定をしている。つまり、OpenAI が出力した生成物のすべての権利は一般利用者に帰属し、そのため AI 生成物が原因で法的にトラブルが生じたとしても、OpenAI は一切の責任を負わないということである。従って、AI 生成物が原因で著作権侵害が発生した場合も OpenAI とは無関係となる。

同様に、画像生成 AI の大手である Midjourney の利用規則では、ほとんどの場合、一般利用者は Midjourney で生成された画像の所有権を持つことになっている。そして、例外的に、ユーザーが年収 100 万ドルを超える企業の従業員である場合、そのユーザーは「Pro」または「Mega」プランに加入しなければ、これらの画像の所有権を持つことができないとの規約になっている。また、これらの画像の所有権を持つと同時に、ユーザーは永久的、全世界的、非独占的、サブライセンス可能な、無償で、撤回不可能な著作権許諾を受ける。この利用者の許諾により、サービスに入力したテキストや画像の提示、及びサービスを通じて生成されたすべての資産を複製、派生作品の作成、公開展示、公開パフォーマンス、サブライセンス、配布することができる。この許諾は、契約がいずれかの当事者によって終了された後も有効である⁽³⁶⁾。つまり、生成された画像の権利がすべて一般ユーザーに帰属するだけでなく、生成画像に関する法的な責任も永久に

一般ユーザーに帰属するということである。

しかし、これだけでは絶対に免責されることを意味するわけではないと考えられる。生成物の出所を追跡できるようになった場合、ChatGPT などの AI サービス提供事業者は、注意義務を証明することに加え、出所を追跡できる状況であれば、AI サービス提供事業者として、責任を免れることができるが、AI モデルを提供者として、必ずしも免責されるとは限らない。つまり、注意義務を履行する上で、生成物の源を追跡できる場合に、以下の状況①～③の場合は AI サービス提供事業者の侵害を避ける可能性があると考えられる。

状況①一般利用者は、任意のプロンプトを入力した際に得られる生成物に関して、著作権侵害の問題が発生した場合、AI サービス提供事業者は、生成物の源が自分がないことを証明し、かつ合理的な注意を払っていた場合、責任を免れることができる。依拠性がないこと判断できるなら、一般利用者の責任も問わないと考えている。

状況②一般利用者が入力したプロンプトが既存の著作物の名前、または既存の著作物を明らかに指す場合、AI サービス提供事業者は生成物の源の証明かつ注意義務を払っていた場合、責任を問わないと考えている。しかし、一般利用者には責任を問われるリスクがある。

状況③一般利用者が入力したプロンプトが既存の著作物の特徴だけ、具体的な著作物を明示していない場合、AI サービス提供事業者は、生成物の源の証明をし、かつ注意義務を果たした場合、責任を免れると考えている。

5 おわりに

現在、各国は生成 AI に関する立法を進めている。中国だけでなく、欧州 AI 法やアメリカの COPIED 法案も、AI サービス提供事業者に対する注意義務の要求と侵害の賠償に焦点を当てている。結果主義の観点から考えると、AI モデルの開発者とサービス提供事業者が分離され、サービス提供事業者がサービスを提供するのは業界の常態である。このような状況で、もしサービス提供事業者が生成行為を物理的に実施していないために著作権侵害責任を負わない場合、大量

(34) 「利用規約」<https://openai.com/ja-JP/policies/terms-of-use/>
(最終閲覧日：2024年10月19日)

(35) 前掲注(34)

(36) 「Terms of Service」
<https://docs.midjourney.com/docs/terms-of-service>
(最終閲覧日：2024年10月19日)

の著作権侵害行為が追及されず、または追及のコストが非常に高くなることが避けられない。社会の分業が細分化されるにつれて、生成 AI は必然的に各業界において活用される。その際、特定の業界に適用する AI ソフトを開発する場合には、AI サービス提供事業者は業界のニーズを考慮するだけでなく、著作権侵害のリスク管理も適切に行う必要がある。しかし、生成 AI の発展の趨勢はとどまるところを知らず、注意義務にも限界がある。