

AI生成物の知的財産権における権利主体に関する一考察

菅野 政孝^(*)

近年の人工知能の発展は著しく、これにより社会も大きな影響を受けている。これは知的財産権の分野でも同様であるが、ここでの課題は生成 AI の生成物が知的財産権法の対象物となるか、また生成 AI 自体が知的財産権の主体となれるかということである。

そこで、本論文では政府の産業構造審議会における産業財産権、及び文化審議会における著作権に関する議論の結果を概観し、とりわけ特許法及び著作権法について審議の内容に基づき本課題について考察することとした。

この結果、現時点での技術において生成 AI はあくまでも道具としての利用になることから、生成 AI は知的財産権法の主体とはなり得ず、これを使用している人が主体で、その生成物は知的財産権の対象となると考えられるとの結論を得た。

目次

- I はじめに
 - 1 背景
 - 2 問題の所在
 - 3 目的
 - II 知的財産権と生成 AI
 - 1 概要
 - 2 知的財産権における生成 AI の関わり
 - (1) 特許
 - (2) 意匠
 - (3) 商標
 - (4) 著作権
 - III 生成 AI の処理と「自律」の意味について
 - 1 生成 AI の処理
 - 2 「自律」について
 - IV 特許と生成 AI
 - 1 特許における発明者
 - 2 発明における生成 AI の関与の割合
 - V 著作権と生成 AI
 - 1 AI生成物の著作物性と著作者
 - 2 生成 AI で制作した著作物の著作権との関連
 - (1) 開発・学習段階
 - (2) 生成・利用段階
 - VI おわりに
- 【付属資料 1】生成 AI「ChatGPT」に発明するよう入力した時の出力例

【付属資料 2】画像生成 AI「DELL・E3」に絵を描くよう入力した時の出力例

I はじめに

1 背景

人工知能(以下「AI」という。)の著しい発展によって社会は大きな変革を余儀なくされている。

これは、知的財産権の分野においても例外ではない。

例えば、技術的なアイデアである発明について観てみると、日本国内の特許出願件数は 2000 年初頭から漸減であるが、AI を適用して出来た発明(AI 関連発明：図の棒グラフの上側で濃い区分の方)の特許出願件数は 2015 年頃から急激に増加している(図 1)⁽¹⁾。

また、AI を用いて描かれた興味深い絵画⁽²⁾、著名な画家の画風を真似て描かれた絵画の事例は Web 情報を検索すれば枚挙にいとまがない。

このような様々なアイデアを創造したり、文章や絵画などを創造したりすることが容易となっている理由の一つはこれらアイデアや文章・絵画を生成することを特徴とする「生成 AI」が 2022 年 11 月に一般に公開されたことであり、社会全体でパラダイムシフトが起るほどの大きな変化を見せている。

(*) 国際知的財産研究所 研究員(元日本大学法学部 教授)

(1) 特許庁 HP「令和 7 年度簡易型技術動向調査「AI 関連発明」p7」

https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/sesaku/ai/document/ai_shutsugan_chosa/hokoku.pdf

(2) 例えば、CNN「AI 作品が絵画コンテストで優勝、アーティストから不満噴出」(2022.9.8)

<https://www.cnn.co.jp/tech/35192929.html>

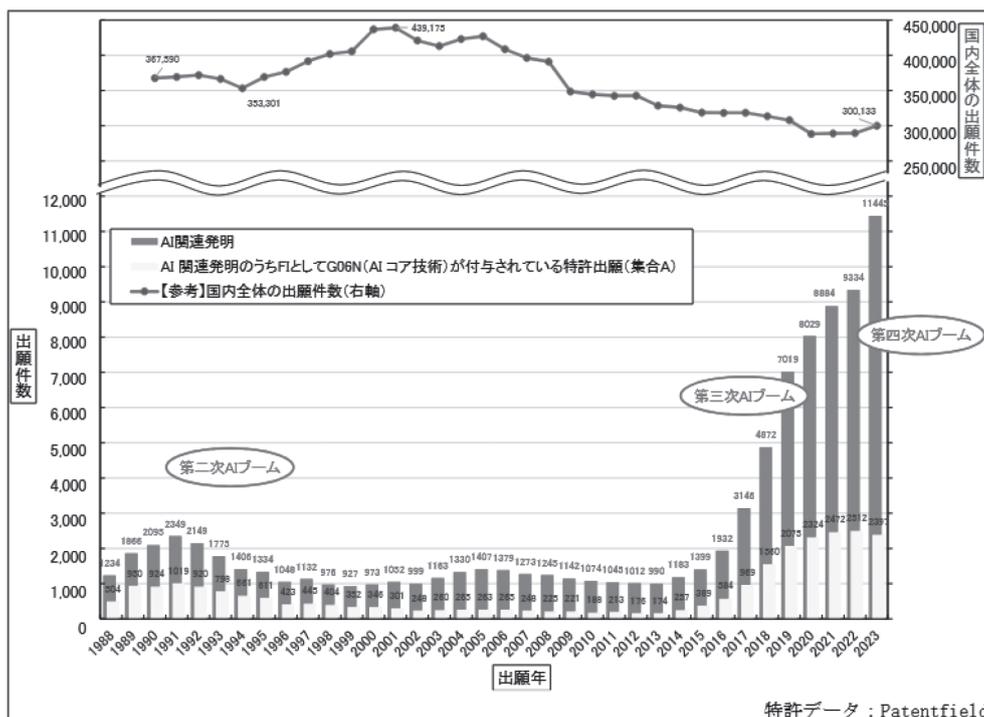


図1 AI関連発明の日本への特許出願件数の推移(出願年:1988年-2023年)

2 問題の所在

法律にはその法律の行為の対象となる当事者が規定されている。

知的財産権法においても権利の主体が決められているが、とりわけ特許法及び著作権法は次の通りとなる。

特許法においては、「発明」の定義は「自然法則を利用した技術的創作のうち高度のものをいう。(特許法2条1項柱書)」となっており、また特許法36条1項においては「願書に発明者の『氏名』を記載しなければならない」旨の規定がされていることから「発明者」は自然人と解されている⁽³⁾。

著作権法においては「著作者とは著作物を創作する者をいう。(著作権法2条1項2号)」と規定されている。

いずれにしても、発明者及び著作者は「人」であることが求められる。

一方、最近の生成AIの著しい発展により、「発明」に結びつくアイデアや文章・絵画・音楽・動画等(以下これらを「生成物」という。)は生成AIによって極めて容易に、かつ大量に生成することが出来るようになってきている。

これら生成物を生成するための生成AIに指示(入

力)する問合せ文章のことを「プロンプト」と呼ぶが、プロンプトを入力しただけでこれら生成AIにより創出・生成された生成物は「発明」あるいは「著作物」と呼べるか、という問いかけがなされている。

言い換えれば、生成AIは発明者や著作者となりうるかという問題である。

このように、従来の知的財産権法における権利・義務の主体は自然人であったが、生成AIにおける権利・義務の主体性について明確化する必要がある。

3 目的

本論文では生成AIが世の中に普及・発展している中で、生成AIが知的財産権の主体となり得るかについて、国内における様々な見解を整理し考察を行う。

第II章では生成AIと知的財産権との関わりを概観し、第III章で知的財産権の在り方を考察するために必要な範囲で生成AIの機能について簡単に説明する。その後第IV章、第V章で特許法、及び著作権法との関連を分析・考察する。

(3) 特許庁 HP「発明者等の表示について」
<https://www.jpo.go.jp/system/process/shutugan/hatsumeiji.html>

II 知的財産権と生成 AI

1 概略

現在の知的財産権法における権利の主体を表 1 に、また権利の主体により作成されるものを表 2 に示す。

表 1 知的財産権法における権利主体

知的財産権法	主体	記事
特許	発明者(自然人)	特許法第 2 条第 1 項, 第 36 条第 1 項より解釈
実用新案	考案者(自然人)	実用新案法 5 条第 1 項, 48 条の 5 第 1 項より解釈
意匠	自然人	意匠法第 6 条第 1 項より解釈
商標	自然人	商標法第 5 条第 1 項より解釈
著作権	著作者(自然人)	著作権法第 2 条第 1 項, 第 14 条より解釈

表 2 知的財産に関連する AI 生成物(デジタル情報)

知的財産	作成(生成)する権利の対象	権利対象の所在場所の例	記事
特許(発明)	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	特許や実用新案となった情報のデータベース ^(注)	(注)日本の場合の代表的データベース例は特許情報プラットフォーム(J-PlatPat) ⁽⁴⁾
実用新案(考案)	自然法則を利用した技術的思想の創作		
意匠	物品の形状、模様、色彩、建築物の形状、画像等で視覚を通じて美感を起こさせるもの	意匠となった情報のデータベース ^(注)	
商標	標章	商標となった情報のデータベース ^(注)	
著作	文芸、学術、美術、音楽、等	Web 等	

2 知的財産権における生成 AI の関わり

表 1, 表 2 で知的財産権の権利の主体とそれにより作成される生成物の一覧を示したとおり、従来は人が生成物を作成していたものが現在では生成 AI が生成物を作成することも多くなって来ている。その際の問題は生成物の作成に生成 AI がどの程度関与しているか、ということである。即ち、生成 AI の関与の割合によっては、「知的財産権の主体は自然人」となっている規定から外れるために、知的財産権として保護す

る対象とならない状況が発生する可能性が生じる。

この問題点に関して、これまで有識者や関係部門から様々な見解が出されている。本節では現在までに政府の審議会で議論されてきた結果を示し、以降の議論のベースとする。

(1) 特許

特許については特許庁産業構造審議会知的財産分科会(以下「産構審知財分科会」という。)第 54 回特許制度小委員会において検討が行われているが、本論文執筆時点での AI との関わりについての最新の検討経緯は表 3 に示すとおりである⁽⁵⁾。

表 3 生成 AI に関わる特許の課題と検討状況

課題項目	課題の概要	現時点での検討状況	記事
発明の該当性	特許法の定義 ^(注) から見た時、AI による発明は「発明」と言えるか	自然人が AI をツールとして利活用した発明なら特許法の「発明」に該当	(注)「発明」と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
発明者	AI が普及し、発明への人の関与が小さくなってきた時、AI を発明者に出来るか	様々な見解があり、今後も検討が必要。但し、AI 自律発明が行われたら AI それ自体を発明者とは認めない方向で検討	
引用発明適格性	尤もらしく記載された大量の AI 生成物による拒絶理由が増加すると人による発明への創作意欲が減退しないか	引用発明の認定に関する要件や基準の考え方を整理していく	

特許については審議会における検討状況も踏まえ、改めて IV 章で議論する。

(2) 意匠

意匠については産構審知財分科会第 20 回意匠制度委員会にて検討が進められており、その検討状況を表 4 にしめす⁽⁶⁾。

(4) 特許情報プラットフォーム(J-PlatPat)は工業所有権情報・研修館(INPIT)提供のデータベースで、特許、意匠、商標等の出願や登録情報が検索できる。

<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>

(5) 特許庁「特許制度に関する検討課題について」、産業構造審議会知的財産分科会第 54 回特許制度小委員会(2025.6.4), pp8-23
https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/54-shiryu/01.pdf

(6) 特許庁「意匠制度に関する検討課題について」、産業構造審議会知的財産分科会第 20 回意匠制度小委員会(2025.6.30), pp27-46
https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/isho_shoi/document/20-shiryu/03_shiryu-1.pdf

表4 生成 AI に関わる意匠の課題と検討状況

課題項目	課題の概要	現時点での検討状況	記事
意匠の該当性	AIを利用して作成したデザインは「意匠」と言えるか	人が実質的に関与して作成したデザインは「意匠」に該当	人が実質的に創作していないものについては継続検討
創作者	生成 AI は意匠の創作者になりうるか	意匠の創作に実質的に関与した者のみを創作者とする。	生成 AI が自律的にデザインを創作しても生成 AI を創作者とは認めない方向で検討
引用意匠適格性(新規性)	生成 AI で大量生成されたデザインを「先行意匠」と見做すと新規性の観点で意匠権利化が難しくなる	大量生成されたデザインを引用意匠とする場合の新規性の在り方にもたらず影響を念頭に、生成 AI を利用したか否かを直接的に要件や基準とはしない対応を検討すべき	
引用意匠適格性(創作非容易性)	生成 AI で生成されたデザインが創作非容易性の拒絶の根拠とする引用 ⁽⁷⁾ に該当する場合に、創作非容易性の在り方に影響するか	創作非容易性の在り方にもたらず影響を念頭に、生成 AI を利用したか否かを直接的に要件や基準とはしない対応を検討すべき	(注)形状等又は画像

表4 課題項目の生成 AI の「創作者」としての資格と生成したデザインの「意匠」の該当性についてはいずれもデザインの創作における人の関与の度合いがポイントである。人が意匠の創作に実質的に関与していれば人が創作者でそのデザインは意匠となるが、AI がデザインを自律的に創作した場合には生成 AI を創作者と認めない方向としている⁽⁷⁾。ここでの実質的ではない者とは①主体的意思を欠く補助者、②単に課題を指示ないし示唆したにとどまる命令者、③アイデアを提示した者、④資金や設備を提供した者⁽⁸⁾としているが、これらの者が生成 AI を用いて意匠を生成することは出来ず、生成 AI がデザインを生成するためにはより深い人の関与が必要となる。従って、その場合は人が生成 AI を道具として使用していることになると考える。

また、AI によってデザインが大量に創作されたとしてもそのデザインが生成 AI による創作であるかは現時点で判別が出来ず、新規性や創作非容易性を拒絶

するための引用とする時に生成 AI の利用の有無を要件や基準とはしない方向で検討するとしている。

以上より、現在意匠を創作する際の生成 AI は道具としての位置付けと考える。

(3) 商標

商標については産構審知財分科会第12回商標制度委員会において検討が進められているが、その検討状況を表5に示す⁽⁹⁾。

商標は事業者が自社の取り扱う商品やサービスを他社のものと区別するために使用する識別標識を保護するものである。特許法や意匠法が権利対象の創作物である発明や意匠を保護するのと異なり、商標法は創作物に相当する商品やサービスを保護することが目的ではないので、商標作成者が誰か(人又はAI)、あるいは商品やサービスに新規性・創作非容易性あるいは進歩性があるかということは問題とならないことになる。

(4) 著作権

著作権については文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会においてそれまでの種々の議論も含めて検討した結果がまとめられているが、その検討状況を表6に示す⁽¹⁰⁾。

上述の産業財産権(特許、意匠、商標)については、特許庁へ出願し査定を受ける必要があるので出願の条件としての出願人(発明者や創作者等)及び出願の対象である生成物の正当性は出願時に明確化される。

著作権については著作物が創作された時点で自動的に付与され、出願といった手続きが無いので著作物であるか否かが意識されるのは著作物の利用時である。この時に利用する制作物の制作者が人であるか、またこれらは著作権法上の著作物であるかという点がこの後の著作権侵害の有無と関連し、課題として大きな意味を持ってくる。

著作権については改めてV章で論じる。

(7) 特許の場合と同じ考え方である。

(8) 前掲注(6)、p32

(9) 特許庁「商標制度に関する検討課題について」、産業構造審議会知的財産分科会第12回商標制度小委員会(2025.6.13)、pp38-43
https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/shohyo_shoi/document/t_mark_paper12new/02.pdf

(10) 文化庁「AIと著作権に関する考え方について」、文化審議会著作権分科会法制度小委員会(2024.3.15)
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf

表5 生成 AI に関わる商標の課題と検討状況

課題項目	課題の概要	現時点での検討状況	記事
商標の該当性	AIを利用して作成した商標は「商標」と言えるか	商標法は創作物の保護を目的としておらず、AIの関与に関わらず「商標」の定義 ^(注) を満たせば商標に該当	(注)商標法第2条
商標作成者	生成 AI は商標の作成者となりうるか	商標法は創作物の保護を目的としないので、「発明者」「創作者」という概念はない。	
新規性／進歩性／創作非容易性	新規性／進歩性／創作非容易性といった登録要件の判断に影響するか	創作物の保護が目的ではなくこれらは商標の登録要件にはならないため、問題とならない。	

表6 生成 AI に関わる著作権の課題と検討状況

課題項目	概要	現時点での検討状況	記事
著作物性	AI生成物は「著作物」と言えるか	AIが自律的に生成したものは著作物に該当しない。	人がAIを「道具」として使用したものであれば、「著作物」に該当し、AI利用者が「著作者」
制作者	生成 AI は著作物の制作者(著作者)になりうるか	著作者は著作物を創作する者であり、生成 AI は法的人格を有しないから創作する者には該当しない。	
著作権侵害(類似性)(依拠性)	[開発・学習段階] 著作物の利用が著作権侵害に該当するか	情報解析時に著作物の思想や感情の享受を目的としない利用は著作権者の許諾不要	著作権法30条の4
	[生成・利用段階] AI生成物の利用が著作権侵害に該当するか	AI生成物を利用する場合は通常の著作権侵害と同様の基準で判断	類似性、依拠性に基づく判断

Ⅲ 生成 AI の処理と「自律」の意味について

1 生成 AI の処理

生成 AI は AI 技術の中のディープラーニング(深層学習)、及び大規模言語モデル(LLM: Large Language Model)という技術を用いて処理されるが、生成 AI による生成物が利用できるまでに2段階の処理が必要となる。生成 AI の処理の概念図を図2に示す。

AI 開発・学習段階で開発した AI 処理プログラムを使い、大量のテキストや図形、画像、音声、動画など

(以下「コンテンツ」という。)を読込んで学習し、LLM内部で単語や単語間の関係をパラメータとして格納する。次の生成・利用段階で、入力したプロンプトに基づき確率的に高い単語を予測しながら文章を生成していく。従って、生成 AI が思考して文章等を生成している訳ではない。

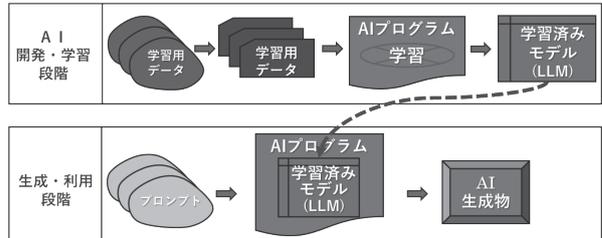


図2 生成 AI の処理概念図

2 「自律」について

生成 AI の処理に関して、「AI 自律発明」や「自律型 AI」といった用語が各所で見られる。しかし、自律という単語の意味するところは必ずしも一致していると言えない。

辞書によれば「自律」とは「他からの支配・制約などを受けずに、自分自身で立てた規範に従って行動すること⁽¹¹⁾。」とあるが、生成 AI において自律を文字通り解釈すれば、人の指示が無くても自発的に生成物を生成することとなる。しかし、現時点でこのような AI は存在せず⁽¹²⁾、自律型 AI と言っても最終達成すべきゴールは人が与える必要がある⁽¹³⁾。IV章以降でも生成 AI は必ず人の指示が必要なものとして議論を進める。

尚、誤解を避けるために、「自律型 AI」という文言は完全に人の指示がなくて動作する AI についてのみ用いることとし、それ以外の AI については「半自律型 AI」、あるいは「協働処理型 AI」といった表現を用いたい。

Ⅳ 特許と生成 AI

1 特許における発明者

II章に示したとおり、特許法において発明者は自然人と解されている。

これに関し、国内において AI を発明者として出願

(11) 小学館, デジタル大辞泉

(12) AIには知能のある機械としての「強いAI」があるが、現時点ではこのようなAIは存在しない。(人工知能学会「人工知能って何?」 <https://www.ai-gakkai.or.jp/whatsai/AIwhats.html>)

(13) 例えば(リコー「自律型AIとは」 <https://promo.digital.ricoh.com/ai/column/detail030/>)

したものの特許庁で拒絶されたことにより裁判となった結果、発明者は自然人であると判示された事例があるので以下に示す。

(a) 特許(WO-A1-2020/079499)

特許は国際出願されており、「食品容器および強化された注意を引き付けるための装置および方法」に関するもので、発明者は「DABUS, The invention was autonomously generated by an artificial intelligence」(DABUS, この発明は人工知能によって自律的に生成されたもの)とされている⁽¹⁴⁾。

(b) 日本における事件の経緯

国際出願により特許庁に出願したが却下されたため、米国出願人(原告)が特許庁長官(被告)に対し、特許法にいう「発明」はAI発明を含むものでありAI発明に係る出願では発明者の氏名は必要の記載事項ではないから、本件処分は違法である旨主張して、本件処分の取消しを求め東京地裁に訴えた(東京地判令和5年(行ウ)第5001号)⁽¹⁵⁾がその請求は棄却された。このため、知財高裁に控訴したものである。

【知財高裁における事件名】

出願却下処分取消請求控訴事件(ダバス事件)

知財高判令和7年1月30日(令和6年(行コ)第100076号)⁽¹⁶⁾

【事件概要】

特許協力条約に基づく国際出願をした上、出願に係る国内手続において、特許法184条の5第1項所定の国内書面として、発明者の氏名欄に「ダバス、本発明を自律的に発明した人工知能」と記載した国内書面を提出した控訴人(1審原告)の国際出願を却下した処分について、同処分は違法であるとしてその取消しを求める請求を棄却した事例。

【裁判所の判断⁽¹⁷⁾】

特許法上、「特許を受ける権利」の発生及びその原始

帰属者について定めた規定は、「産業上利用することができる発明をした者は、…その発明について特許を受けることができる。」と規定する同法29条1項柱書、及び従業者等の自然人がした職務発明について、一定の場合に使用者に特許を受ける権利が原始的に帰属する例外を定める同法35条3項以外には存在しないから、特許法上、「特許を受ける権利」は、自然人が発明者である場合にのみ発生する権利である。

AI発明に特許権を付与するかどうかは、発明者が自然人であることを前提とする現在の特許権と同内容の権利とすべきかを含め、AI発明が社会に及ぼすさまざまな影響についての広汎かつ慎重な議論を踏まえた、立法化のための議論が必要な問題であって、現行法の解釈論によって対応することは困難である。

以上に示すとおり、本裁判では法律条文の解釈論により現状国内における特許出願の際の発明者は自然人である必要があると結論付けたが、一方今後のAI発明の社会に及ぼす影響により立法化の議論が必要であるとも判示している。

本事件の特許は特許庁において2021年10月13日に出願却下の処分を受けている。この時点では生成AIはまだ世の中の一般的な技術として現れていなかった⁽¹⁸⁾が、知財高裁の判決日は2025年1月であり、既に生成AIは世の中でかなり普及した技術となっていた。知財高裁の判示も世の中の情勢を踏まえた含みのあるものとなっている。

(c) DABUS発明の各国における扱い

DABUS発明は各国で特許出願されている。本発明の主な国での扱いを表7に示す。

(14) WIPO, PATENTSCOPE

https://patentscope2.wipo.int/search/en/detail.jsf?docId=WO2020079499&_cid=JP1-MIJYH3-94743-1

(15) 裁判所裁判例検索「知的財産事件」

<https://www.courts.go.jp/assets/hanrei/hanrei-pdf-92981.pdf>

(16) 裁判所裁判例検索「知的財産事件」

<https://www.courts.go.jp/assets/hanrei/hanrei-pdf-93757.pdf>

(17) 裁判所裁判例検索「知的財産事件」(要旨)

https://www.courts.go.jp/assets/hanrei/hanrei-point_pdf-93757.pdf

(18) 東京地裁、知財高裁の判決においてはDABUSが生成AIであるとは明示されていないが、従来型のAIと思われるが、議論の上での本質的な差異はない。

表7 各国の DABUS 発明の取扱い

国	裁判所	判決日	判決
米国	CAFC(連邦巡回控訴裁判所)	2022.8.5	議会は発明者となり得る者は自然人に限られると決定しており、従ってAIは発明者となり得ない。従って、地裁の判決を支持 ⁽¹⁹⁾
欧州	EPO(欧州特許庁)	2021.12.21	欧州特許条約(EPC)の下では、特許出願で特定された発明者は人間でなければならないことを確認 ⁽²⁰⁾
英国	英国最高裁判所	2023.12.20	特許法により、発明者は人であるとして、英国控訴院からの上告を棄却する判決 ⁽²¹⁾
ドイツ	BGH(ドイツ連邦通常裁判所)	2024.6.19	発明者となり得るのは自然人のみであり、人工知能は発明者となることができない旨の判決 ⁽²²⁾
韓国	ソウル高等裁判所	2024.5.16	人間のみを発明者として認めるとの理由により、AIを発明者として認めないとの判決 ⁽²³⁾
オーストラリア	F C A F C (オーストラリア連邦裁判所大法廷)	2022.4.13	第1審(FCA)ではDABUSが発明者と認められたが、連邦裁判所大法廷で特許庁が認めないとした決定を支持する判決 ⁽²⁴⁾

世界的に見ても法解釈でAIを発明者として認めているところは少ないようである。技術的に明らかにAIが発明したという状況にならない限りは法律が見直されることはないと思われる。

2 発明における生成AIの関与の割合

表3の「発明者」と「発明の該当性」に関連して産構造審知財分科会第53回特許制度小委員会(以下「53回小委」と言う。)では生成AIが発明に関与した割合のケースをいくつかに分けることにより本件について検討を行っている。その概要を表8に示す⁽²⁵⁾。

表8においてケース1(人のみによる発明)は従来の発明であり、またケース4(いわゆるAI自律発明)については現時点で世の中に存在していないため、いずれも本論文の考察対象外とする。

ケース2についてはAIを道具として使用する場合

であり、この場合の発明者は人、またこの時の発明も特許法で規定する「発明」と言える。

ケース3については53回小委での議論で、「人の関与が発明の初期段階である『願望やニーズをAIに指示するだけ』で、あとはAIに創作を任せるだけという段階は近い将来に実現する可能性がある」と予測している。

表8 発明における人と生成AIの関与比率

ケース 項目	ケース1	ケース2	ケース3	ケース4
	人のみによる発明	人のみによる発明	人が大部分を創作した発明	AIが大部分を創作した発明
関与の程度	AI: 0% 人: 100%	AI: 20% 人: 80%	AI: 80% 人: 20%	AI: 100% 人: 0%
発明の各段階の実施	全ての段階で人が実施	AIをツールとして使用・アイデア出しや実験データの解析等	願望やニーズの把握は人で、課題着想、解決手段の設計等それ以降はAIで実施	全ての段階でAIが実施(人の関与がない)

発明であるためには技術的なアイデアが必要である。例えば生成AIに「何か発明をしてください。」と指示を出した場合、それなりにアイデアは出てくるが(付属資料1参照)、これはまだ発明とは言えない。53回小委では「課題の着想段階で問題の検討、課題の設定、解決手段の発案を生成AIが主導的に実行する」とし、この段階は既に生成AIによる発明の一工程と見做している。しかし、実務的な場においては人が願望やニーズをAIに指示する時にはその実務に応じて更に詳しい要件をプロンプトとして入力し、生成AIと指示・応答の繰り返しを行う必要があると考えられ、課題の着想段階で生成AIが主導的に実行することはかなり困難なのではないかと推測している。

これによりケース3が「発明の大部分はAIが主導的に実行して創作」というのはかなり無理な設定であ

(19) 米国CAFC判例(2022.8.5)

https://www.cafc.uscourts.gov/opinions-orders/21-2347.OPINION.8-5-2022_1988142.pdf

(20) JETROデュセルドルフ事務所「欧州特許庁(EPO)審判部、人工知能「DABUS」を発明者とする特許出願の拒絶を確認」(2021.12.21)

https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Ipnews/europe/2021/20211221.pdf

(21) JETROデュセルドルフ事務所「英国最高裁判所、AI「DABUS」を発明者とする特許出願について判決」(2024.1.8)

https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Ipnews/europe/2024/20240108.pdf

(22) JETROデュセルドルフ事務所「ドイツ連邦通常裁判所、人工知能「DABUS」を発明者とする特許出願について判決」(2024.10.21)

https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Ipnews/europe/2024/20241021.pdf

(23) 知的財産研究教育財団知的財産研究所「AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方に関する調査研究報告書」(2025.3), p vi

https://www.jpo.go.jp/resources/report/takoku/document/zaisanken_kouhyou/2024_05.pdf

(24) オーストラリア連邦裁判所(2022.4.13)

<https://www.judgments.fedcourt.gov.au/judgments/Judgments/fca/full/2022/2022fcafc0062>

(25) 特許庁「特許制度に関する検討課題について」, 産構造審知財分科会第53回特許制度小委員会(2025.4.22), p10

https://www.jpo.go.jp/resources/shingikai/sangyo-kouzou/shousai/tokkyo_shoi/document/53-shiryou/01.pdf

り、ケース3でも発明に人が相当部分関与していると言えるのではないかと考えている。即ち、願望やニーズを正確に生成AIに伝えるために人の関与が必要になる状況は大きく変わらないと思われ、ケース3についても発明者は人であると言える。

以上より、AI自律発明を除けば生成AIが関わっている発明であっても人が発明者となることに変わりはない、またその発明は特許法で定義する発明と見做して構わないと考える。

V 著作権と生成AI

1 AI生成物の著作物性と著作者

生成AIにより生成された文芸・学術・美術・音楽等の作品の著作物性については、人が生成AIを道具として作品を制作し、かつその作品に人の創作意欲が反映されているものであれば人が著作者で生成物には著作物性がある。

ここで問題となるのは「生成AIを道具として利用する」というのがどのような状態を示すのかという点である。

IV章で示した特許については、発明する際に入力するプロンプトで生成AIと対話し人の意思を伝える必要があり、人の関与が必要であることを示した。

一方コンテンツ生成の一例としての絵画生成AIに関してはプロンプトの指示が比較的簡潔であってもある程度のレベルの絵画が出力される(付属資料2参照)。逆に言えば、これだけの簡潔なプロンプトによって絵画が生成できるほど現在の生成AIは十分な学習が出来ていることを意味する。しかしこれを以てしても、生成AIが自律的に絵画を生成しているとは言えないであろう。簡潔なプロンプトであっても人の意思が十分に反映された結果として描かれた絵画であり、この絵の制作者は人、生成AIは道具であると言えるのではないかと考える。

芸術家が自分の意図する絵画を出力するには生成AIとかなりの対話が必要である。それであれば尚更人が生成AIを道具として使用していると言える。

ここで留意すべきは、付属資料2に示す絵画の構図や色使いなどはありふれた絵のようにも見えるため、著作権法上の著作物と言えるか、あるいは既存の著作

物に対する類似性、依拠性があるのではないかと、といった別の観点での考察が必要となることである。(後述)

また、文章作成の例としては小説家が小説を執筆するのに生成AIを活用して行った事例がある⁽²⁶⁾。これは小説の文字数の50倍の文字数のプロンプトを入力して制作されているところから実質的には生成AIが小説を執筆したとまでは言えず、著者は小説家(人)で生成物は著作物とみなして良いと思われる。生成AIが道具として使われている好例である。

この節での結論としては、全く人が関与せずに稼働する自律型生成AIではない限り生成AIを使ってコンテンツを生成することは生成AIを人が道具として使用していると判断できるということである。

2 生成AIで制作した著作物の著作権との関連

生成AIではプロンプトで文章や絵画生成の指示を出せば、プロンプトに従って文章や絵画を生成する。これは過去に生成AIが読み込んだ文章・絵画を元に組合せ、あるいは参考にして指示された内容を出力するからであるが、このために類似あるいは依拠しているのではないかと見られる文章・絵画が出力されて類似性や依拠性といった著作権侵害の要素を考慮すべき状況が起きてくる。

III章で生成AIにより制作物を生成するには2段階の準備が必要となることを示した。即ち、生成AIのLLM学習行為と、学習したLLMを使用した生成行為である。生成AIの学習時は大量のコンテンツをLLMに読み込むが、その中には既存の著作物が多く含まれており、これらをLLMの中に複製する形で"利用"している。また、生成AIを使って生成物を制作する時は既存のコンテンツと同一、あるいは類似した生成物が生成される可能性がある。現行の著作権法上、これら2段階ではコンテンツの扱いが異なるので、2段階を分けて考察する。

(1) 開発・学習段階

生成AIを開発する場合、及び学習する場合はコンテンツをLLMに大量に読み込ませるが、この中に既存著作物が含まれている場合これは著作物の複製に該当する。このようなケースにおいては著作権法30条

(26) 博報堂「4,000字の小説に20万字のプロンプト。九段理江がAIとの共作で感じた葛藤とは」、WEBマガジンセンタードット <https://www.hakuhodo.co.jp/magazine/116524/>

の4(以下「法30条の4」という。)において著作権者の許可なく著作物を利用できることになっている⁽²⁷⁾。本条については条文規定の趣旨の中で「著作物の表現の知覚を伴わない利用行為(情報通信設備のバックエンドで行われる著作物の蓄積等)や、著作物の表現の知覚を伴うが、利用目的・態様に照らせば当該著作物に表現された思想又は感情の享受に向けられたものとは評価できない行為(技術開発の試験の用に供するための著作物の利用等)については、著作物に表現された思想又は感情を享受しようとする者からの対価回収の機会を損なうものではなく、著作権法が保護しようとしている権利者の利益を通常害するものではないと評価できる⁽²⁸⁾。」と述べている。

これに対し、本条の但書にある「著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りではない。」の部分については有識者の間でも意見が分かれているところである。条文の解釈について「本条ただし書に該当するか否かは、著作権者の著作物の利用市場と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的販路を阻害するかという観点から、最終的には司法の場で個別具体的に判断される⁽²⁹⁾」とあり、これは生成AIの開発及び学習の段階からその後の生成AIによる生成及び利用の段階までを視野に入れた解釈と考えられる。

これに呼応するように「少なくとも、特定著作者の既存著作物の全てを学習・推論のためにAIに入力(複製)するという「特化型」AIのための著作物利用に関しては、…学習対象著作物の著作権者の潜在的な享受利用市場と競合することを理由に、但書に該当する」という但書を重視する意見⁽³⁰⁾や解釈⁽³¹⁾がある。一方、「機械学習は人の知覚による認識を伴う著作物の利用

行為ではないため、享受目的を観念する余地がなく…、享受目的を伴う『情報解析』を観念することは法30条の4の解釈として適切ではない。そのため、表現出力目的学習の場合であっても、情報解析の定義に合致する限りは、重ねて享受目的を認定することはできない⁽³²⁾。」という意見もある。

この条文に関してはジャーナリスト、マスコミ界を含む多くの著作権者が反対意見や懸念を表明したり、生成AI事業者を相手に訴訟を起こしたりしている⁽³³⁾。これは著作権者が自身の制作した記事などの著作物を生成AI事業者が無断で使用していることに対する抗議行動であるが、法30条の4の但書を根拠にしていると言える。

生成AIの開発・学習段階でコンテンツを読み込ませる(複製)ことは生成AIを成立させるための必須の処理であり、たとえこれらコンテンツの中に著作物が含まれているとしてもこの段階ではこれらの著作物に表現された思想又は感情を享受するものではないため、立法趣旨に反するものではない。その点、法30条4但書の「著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りではない。」については生成AIの開発・学習段階では意味をなさないと考える。読み込ませた著作物を享受できるのはあくまでもこれらの著作物と同一、あるいは類似した生成物を生成して利用者が認識できる生成・利用段階であり、この条文の目的から考えても法30条の4但書を開発・学習段階に適用できると解釈すべきではない。

一方、生成AIの開発・学習段階では著作物の読み込みは許諾なく実施するが、生成AIは著作物を読み込み

(27) 著作権法第30条の4[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]

「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。」及び本条第2号「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、映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。…)」の用に供する場合

(28) 文化庁著作権課「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」(2019.10.24)、法第30条の4、ア。既定の趣旨(p37)

https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/hokaisei/h30_hokaisei/pdf/r1406693_17.pdf

(29) 加戸「著作権法逐条講義」p284(著作権情報センター、七訂新版、2021年)

(30) 上野・奥野編著『AIと著作権』p40(勁草書房、第1版第2刷、2024年)

(31) 文化庁『AIと著作権Ⅱ』(令和6年度著作権セミナー、2024年)、セミナーの部p24

https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94097701_02.pdf

(32) 松下「機械学習への著作権法30条の4の適用について」p60(日本大学知財ジャーナル、Vol.18(2025年3月))

(33) 例えば、日本新聞協会では、「報道コンテンツは、新聞社や通信社が多大な労力とコストをかけて作成した知的財産であり、報道各社が著作権等の法的権利を有します。報道コンテンツを利用するのであれば、利用者が報道各社から許諾を得て、対価を支払うのが原則です。新聞協会は報道機関の努力へのタダ乗り(フリーライド)が許容されるべきではないと考えます。」

(https://www.pressnet.or.jp/statement/ai/240717_15523.html)、

「日経・朝日、米AI検索パープレキシティを提訴 著作権侵害で」

(<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUD302I50Q5A730C2000000/>)、等

LLMを学習させることにより、その後の生成・利用段階において生成AIをビジネスとして活用していることも事実である。この点、著作権者が生成AIに対して「コンテンツのただ乗り」と主張することも一理あると言える。

このため、出版社や漫画家協会、動画協会などの19団体が「生成AI時代の創作と権利のあり方に関する共同声明⁽³⁴⁾」を発表しこの中で、①学習段階、生成・公表段階の両方で権利者に必要な許諾を得、②学習データの透明性を担保し、③権利者が利用を許諾した場合は権利者へ適正な対価還元を行うこと、と主張している。また、デジタル大臣がTV番組の中で生成AIサービス提供会社に対して著作物を使用する前に同意をえる「オプトイン」方式をとるように要請しているといった記事も出ている⁽³⁵⁾。

これらの動きに対し、権利者へ適正な対価還元を行うことという主張は賛同するが、オプトイン方式で著作物を使用する前に必ず同意を得るという点については実効的に無理ではないかと考える。上記のデジタル大臣の事例のように相手が生成AIサービス提供会社であり、使用するコンテンツの著作権者も著名で明らかであれば要請も可能であろう。ただ、今後生成AIの利用が一般的となれば様々な著作物が対象となるため著作権者に許諾を取ること自体が困難になってくるのが容易に予想できる。

そこで、こういった場合には著作物の利用時に許諾は不要であるが、利用した著作物の分量に対して使用料を支払うという仕組みの実現を提案したい。これと類似した仕組みとしては「授業目的公衆送信補償金制度⁽³⁶⁾」が挙げられる。

制度設計には様々な工夫が必要だと思うが、著作権法の規定(但書)の存在により著作物の活用の範囲を狭めるようにすることは、著作権法の趣旨(文化の発展に寄与)に添わないと考える。

(2) 生成・利用段階

生成AIから出力された生成物が既存著作物と同一、あるいは類似している場合には著作権侵害に該当するのかが判断する必要があるが、その際に評価の観点とし

て「類似性」及び「依拠性」があることが条件となる。

その生成物が著作物であることが前提であるが、V章1節で示したとおり生成AIでの生成物は基本的には著作物と考えるので、これらの生成物が著作権侵害に該当する可能性は十分にあり得る。しかしこの場合、生成AIで生成された著作物の著作権侵害性については従来の、人が制作した著作物に関する著作権侵害の判断と何ら変わらないことを意味する。

この段階で考慮すべきは生成AIを利用する場合、人が制作するよりも短時間でかつ大量に著作物が制作できることである。これにより以下のような問題が生じる。

- ① 著作物が大量に制作されることにより人が制作したコンテンツがこれらの制作物と同一、あるいは類似する可能性が高くなるか、あるいは人がコンテンツを制作する意欲が減退しないか。
- ② 生成AIによる大量のコンテンツが生成されるとその中には既存著作物と同一あるいは類似したものが大量に生成される可能性があるのではないか。

①の、人の制作物が生成AIによる生成物と同一、あるいは類似する可能性が高くなる(人が表現できる余地が少なくなる)ことは人の問題であり、②の生成AIの生成物が既存著作物と同一、あるいは類似することは生成AIの問題であるが、いずれも従来の社会では考えられない程の大量の著作物の同一性、類似性を判断しなくてはならないという意味で同じ課題を抱えている。

また、著作物については著作権法上既存の著作物の作風や画風を模倣しただけでは著作権侵害にはならないとされているが、著作物が大量に生成されると作風・画風が同一・類似であるか、または制作物自体が同一・類似なのかを見極めることが困難な状況になって来るものと思われる。

これらの件に関しては司法の判断の積み重ねを待つ必要があるが、今後の課題とする。

(34) 漫画家協会 WEB「生成AI時代の創作と権利のあり方に関する共同声明」(2025.10.31)

<https://nihonmangakakyokai.or.jp/archives/news/20251031>

(35) 日経新聞「平将明デジタル相、オープンAIに「事前同意」要請 動画生成の著作権で」(2025.10.13)

<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUA122FR0S5A011C2000000>

(36) 授業目的公衆送信補償金制度とは「学校等の教育機関の授業で、予習・復習用に教員が他人の著作物を用いて作成した教材を生徒の端末に送信したりサーバにアップロードしたりすることなど、授業の過程で利用するために必要な公衆送信について個別に著作権者等の許諾を得ることなく行うことができるもの。但し、著作権者等の正当な利益の保護とのバランスを図る観点から、利用にあたっては制度を利用する教育機関の設置者が補償金を支払う。」仕組みである。(https://sartras.or.jp/seido/)

(1) 開発・学習段階の項で法 30 条の 4 の但書は生成 AI 開発・学習時には意味をなさないと述べた。文化庁の見解では、「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た AI 学習を行った生成 AI によりコンテンツを生成すれば既存の著作物の創作的表現も模倣させる目的であると(客観的な事情からそのように)評価される場合があり得え、この場合は享受目的が併存するので法 30 条の 4 が適用されない⁽³⁷⁾」とする。

しかし、実際に既存の著作物の創作的表現を模倣させる目的が有ったとすれば、それは生成 AI によって生成された著作物が公開され、既存の著作物を模倣したと認められた場合に著作権侵害の問題が発生するのであり、その時点で初めて開発・学習に関わった生成 AI を探索すれば良い。それであれば、その範囲においては法 30 条の 4 に但書を付ける必要もないであろう。

VI おわりに

生成 AI の急激な発展により、社会のあらゆる場面で様々な影響が起きており、これは知的財産権の世界でも同様である。とりわけ知的財産権の世界では、対象となる知的財産を作成する主体は自然人と規定されているところ、これら知的財産を作成する主体が生成 AI となった時に従来の知的財産権法の規定が適用できるのかという点が課題として挙げられ、あらゆる分野において検討がなされてきた。

そこで本論文では、これらの課題について政府の審議会や産官学の有識者が検討している内容を取りまとめるとともに、知的財産権のなかでも特許と著作権について、生成 AI が権利主体となりえるか、また生成 AI が作成した生成物は知的財産権として保護する対象となるか、との観点から考察を行った。

結論としては、現時点の生成 AI では基本的に人がこれらを道具として使用しているにすぎず、従来の知的財産関連法の範疇で判断できるレベルであると結論づけた。

但し、技術の発展は極めて著しく、現在の生成 AI より人の関与がより少なく済む新たな生成 AI の実現が構想、あるいは予測されている。

このため、ここで取り上げた課題に対する結論はこれで終了では無く、引き続き新たな生成 AI の技術動向を見極め、それに従って予め知的財産権法の規定に

ついでの見直しを図り続けて行くことが重要である。

(37) 前掲注(21)

【付属資料1】 生成 AI「ChatGPT」に発明するよう入力した時の出力例

<作成日：2025 年 12 月 6 日>

入力： プロンプト： 何か発明してください。

出力： 発明名：「自己進化型タスク・ハンドオフノート(EvoPad)」

■ 概要

仕事・勉強・家事など、毎日発生するタスクを自動で引き継いで進化させる AI ノート。「メモ+スケジュール管理+ AI アシスタント」が一体化し、ユーザーの行動から勝手にアップデートしていく仕組み。

① 特徴(コア発明)

1. 状況感知 × 自動要約 × 次アクション生成

- メール、会議、作業ログを読み取り
- 「今どこまで進んだのか」を自動抽出
- “次に何をすべきか”を自動生成してノートに書き足す

例：

会議中に誰が何を決めたかをリアルタイムで要約し、会議終了と同時に次タスクを自動生成

② ユニークな技術(発明のポイント)

● ユーザー行動パターンの逐次学習エンジン(個別モデル)

- 人ごとに違う「仕事の進め方」を学習
- 例：あなたがいつも資料作成を2ステップで行う場合、そのパターンを学んで次アクションを自動生成

● 外部デバイス連携によるタスク検証

- PC 操作、スマホの画面遷移、歩行開始などから「そのタスクを本当に始めたか」を推定
- 完了していればノート側が勝手に✓をつける

● ハンドオフ機能

- 仕事を途中でやめても、次に開いた時には“理解しやすい現在地”が自動で整理されて表示される(ソフトウェア開発の「プルリク説明」を機械が自動生成するイメージ)

③ 想定アプリ・デバイス形態

- スマホ/PC アプリ
- スマートペンと連動した実際の紙ノート版
- スマートグラスで“現在タスクの要点”を AR 表示するオプション

④ 利用シナリオ例

● ビジネス

- 会議の議事録自動生成
- プロジェクトの進捗を AI が自動でマップ化
- メールの内容から次の仕事を自動タスク化

● 学習

- 学習した内容を自動でまとめ
- 次にやるべき演習問題を自動提示

(以下略)

【付属資料2】 画像生成 AI「DELL・E3」に絵を描くよう入力した時の出力例

<作成日：2025年12月14日>

入力： プロンプト： 春の暖かい日差しの中で、桜並木の下を人と犬が散歩している絵を描いてください。

出力：



備考： DELL・3 Eに対し、本画像の生成方法を質問した回答は以下のとおり

生成の方法はプロンプトから「春の暖かい日差し」「桜並木」「人と犬が散歩している情景」の3つの内容を抽出し、これらのキーワードに基づき統計的・構造的に写真らしく見える画像として生成