

Partial Examination of Legal Issues Surrounding Virtual Spaces and Generative AI – ‘Technology and Law’ Research Club Report –

**CAI Wanli
SUZUKI Kotaro
NAKAJIMA Nagomi
HASHIMOTO Yui**

Abstract

For students in TUT, understanding the intellectual property legal system related to technological concepts and cultural creations and developing problem-solving skills are crucial. However, the current situation is challenging, as discussions that delve into case critiques and issue identification, essential for fostering problem-solving skills, are not readily available in lectures. In response, as a pioneering initiative in the academic year 2023, a group of students who enrolled in intellectual property law-related courses established the “Technology and Law” Research Club.

The club aims to provide a platform for discussions on various challenges within legal systems, particularly those related to intellectual property laws shaped by technological advancements. These discussions encompass a range of everyday legal topics, with a focus on cases that capture the interest and concern of our university students. The club has engaged in deliberations on various legal topics and cases, and this paper extracts and reports on the discussions related to legal challenges in the commercial use of generative AI and virtual spaces, which have been particularly prominent in recent years within the activities of the club.

仮想空間及び生成 AI をめぐる諸法的課題に関する 部分的検討

—「技術と法」同好会研究報告—

蔡 万里

鈴木 鼓太郎

(本学学部生)

中 島 和

(本学大学院生)

橋 本 悠 衣

(本学大学院生)

1. はじめに

本学の工学系の学生にとって、技術的思想や文化的創作の保護と利用に関わる知的財産法制度について理解し課題解決能力を養成することは非常に重要である。しかし、総合教育院の法学系講義だけでは、課題解決能力の養成に必要な判例批評や課題発見などについて踏み込んだ議論の展開がなかなか難しい現状である。そこで、2023 年度には初の試みとして知的財産法関連講義の履修者有志学生と、技術の進歩がもたらした知的財産法を中心とする諸法制度上の様々な課題をはじめとし、我々の日常生活に現れてきた様々な身近な法的话题の中、特に本学学生が興味・関心をもつ事例について議論をする場として「技術と法同好研究会」を設立し、様々な裁判例・課題に対し検討を行ってきた。本稿では、同好会活動のうち、特に近年話題となっている生成 AI 及び仮想空間の商業的利用に関連する諸々法的課題について検討した部分を抽出し報告する。

2. 検討課題

2.1 【判例批評】 応用美術の仮想空間への転用に関わる著作権問題

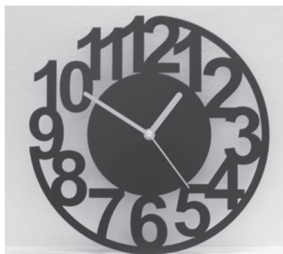
(問題提起・素材提供：蔡)

一 応用美術の著作物性判断について

著作権法にいう「美術の著作物」には、絵画、版画、彫刻などの思想又は感情が形状、模様、色彩によって表現された純粋美術のほか、一品製作の壺や陶芸茶碗のような美術工芸品を含むものとされる（著作権法 10 条 1 項 4 号、2 条 2 項）。また、美術作品が著作権法の保護対象である著作物に当たるかについては、「創作性」の有無によって判断される（著作権法 2 条 1 項 1 号）。しかし、デザイン性のある椅子や時計のような美的鑑賞性と実用的機能の両方とも備えているいわゆる応用美術が「美術の著作物」に該当するか否かについては、著作権法に明白な規定がなく、判例上の判断も分かれている。¹しかしながら、次の「タコの滑り台事件」²における二審判決の判旨にあったように、応用美術の著作物性の判断について、いわゆる「分離可能性」基準がある程度定着されたように思われる。すなわち、「応用美術のうち、美術工芸品以外も、実用目的を達成するために必要な機能に係る構成と分離して、美的鑑賞の対象となり得る美的特性である創作的表現を備えている部分を把握できるものについては、当該部分を含む作品が美術の著作物として保護され得ると解するのが相当である（下線筆者より、以下同じ）。

二 本件判例（「壁掛け時計原画事件」³大阪地判 R3.6.24）

本件は、原告が、被告が販売する本件被告製品は原告が著作権を有する著作物である本件原画を複製したものであるから、被告による被告製品の販売行為は本件原画に係る原告の著作権（複製権）を侵害していると主張して、被告に対し、著作権に基づく差止及び損害賠償を求める事件である。



本件原画（原告作品）



本件被告製品

判旨：「本件原画は、実用に供する目的で制作されたものであり、いわゆる応用美術に当たる。…実用目的で量産される応用美術であっても、実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握できるものについては、純粋美術の著作物と客観的に同一なものとみることができる。そうである以上、当該部分は美術の著作物として保護されるべ

きである。他方で、実用目的の応用美術のうち、実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握することができないものについては、純粹美術の著作物と客観的に同一なものとするのはできないから、美術の著作物として保護されないと解される。…本件原画は、実用目的に必要な構成と分離して、美的鑑賞の対象となる美的特性を備えている部分を把握することができないものであるから、これを純粹美術の著作物と客観的に同一なものとするのはできず、著作物とは認められない。」

三 検討

本件は、原告の原画作品が「実用に供する目的」で制作されたものであることから、その著作物性判断について、絵画のような純粹美術でなく、応用美術の著作物性判断基準をもって判断され、著作物性が否定された事件であるが、仮想空間の商業的利用が拡大しつつある中、例えば、本件原画が現実世界の時計制作のために描かれたものではなく、仮想空間の「壁」に飾る「時計」を制作するために描いたものであった場合、当該原画の著作物性が認められるのか。また、一般論として、仮想空間にも使われる「家具」や「服」、「時計」のようなデザインについて、その著作物性の判断基準がどう変わるのか。

四 本同好会における議論の到達点

①本件判旨のように、著作物性判断に当たっては、作品そのものの創作性判断のみならず、創作の目的も考慮の要素とすることの合理性と妥当性に疑問をもつ。②仮想空間と現実空間を跨ぐデザインの著作性判断の基準が必ずしも明白でなく、今後仮想空間の商業的利用の拡大に備え、法改正を含む著作権法上の対応について更なる検討が必要と考える。

2.2 【課題発見】生成 AI と著作権

(問題提起・素材提供：中島)

一 技術的背景

生成 AI との関係について考える際には、① AI 開発・学習段階と②生成・利用段階で適用される著作権法の条文が異なるためそれぞれの段階で分けて検討する必要がある⁴。① AI 開発・学習段階では、まず学習用データ（文章、画像、音声など）となる著作物・非著作物を多数収集し加工することで学習用のデータセットを作成する。次にこれらを学習用プログラムに入力し、各種パラメータの調整などを行うことで学習済みモデル (AI) を構築する。②生成・利用段階では、①で開発された学習済みモデルに著作物・非著作物の入力あるいは指示を行い、AI 生成物を出力させ、生成物の公開・販売などを行う。

二 著作権制限規定

著作権法は、著作物の保護と公正的利用のバランスを図るため、著作物の複製や譲渡、公衆送信などの法定利用行為について著作権の行使を認める一方、私的利用（著作権法 30 条）や非享受利用（著作権法 30 条の 4）などの利用行為について、著作権侵害に当たらないとする著作権の制限規定も多数設けている。

著作権法30条1項(抜粋)

著作物は、個人的又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用することを目的とするときは、次に掲げる場合を除き、その使用する者が複製することができる。

- 一 公衆の使用に供することを目的として設置されている自動複製機器を用いて複製する場合
- 二 技術的保護手段の回避により可能となり、又はその結果に障害が生じないようになつた複製を、その事実を知りながら行う場合
- 三 著作権を侵害する自動公衆送信を受信して行うデジタル方式の録音又は録画を、その事実を知りながら行う場合
- 四 著作権を侵害する自動公衆送信を受信して行うデジタル方式の複製(録音及び録画を除く)(「特定侵害複製」という)を、特定侵害複製であることを知りながら行う場合

著作権法30条の4(抜粋)

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に供する場合

三 検討

① AI 開発・学習段階においては、学習用データとして他者の著作物を情報解析に用いる行為は、2018年に改正された著作権法30条の4により、当該著作物に表現された思想または感情を自ら享受または他人に享受させることを目的としない場合に限り、著作権者の許諾なく実施可能である。ただし、情報解析のためだけでなく享受する目的が併存するときや、著作権者の利益を不当に害する場合は30条の4適用外となる。AI開発の過渡期である現在、有用な学習用データの収集と利用は企業や国の利益に大きく関係するため様々な施策が講じられている。近年ではインターネットを利用してWebサイトを閲覧する際にCookieの利用への同意が求められることが増え、同意により行動ターゲティング広告が表示されるようになったが、AI学習用データ収集でも同様の運用がなされると予想する。プラットフォームに参加する時点で、「AI学習用データとして利用されることに同意する」という内容を含んだ利用規約に同意することを必須とすれば、より多くの利用許諾データを収集することが可能となる。しかし、利用規約に同意していたとしても、利用者が規約から想定する利用範囲と実際の運用が異なることにより利用者に不利益が生じる場合もあるため更なる検討が必要だ。具体例として、「病名・病院の検索」が挙げられる。

個人の健康状態は非常に機密性の高い情報であるため、検索情報が学習用データとして収集される場合には(1) この情報の提供に利用者自身が同意しているか、(2) データから利用者のプライバシー情報が直接推測されない情報処理構造があるのか、(3) データ収集側が重要な情報を保護する環境を用意しているのか、(4) 利用者が利用規約に同意しているとしても、利用規約自体が不当に利用者の権利を縛るものになっていないかという4つの論点が検討されるべきであると我々は考えている。

また、非享受目的かつ情報解析のためであっても著作権者が自身の著作物を学習用データとして収集されることを拒否したいとき、該当学習用データを用いた生成AIの生成物によって著作権者の利益が害されることを拒否理由とできるのだろうか。学習用データとして収集することの可否表示や著作権者表示規定など著作権者の新たな権利保護に関わる法整備が求められている。

②生成・利用段階におけるAI生成物の著作権侵害は、AIを用いていないときと同様に類似性と依拠性によって判断される。しかし、権利制限規定として私的利用(30条第1項)などの場合にはAI生成物に著作物との類似性・依拠性が認められても生成・利用は著作権侵害とならない。生成時の依拠性判断については様々な議論がなされているが、いまだ明確な規定は定められていない。さらに、AI生成物が著作権侵害となった場合の責任の所在も不明瞭な状態である。現状ではGoogleやOpenAI、Microsoftはすべて利用者が責任を負うべきであると主張されている⁵。生成AI利用による損害を提供元が補填することは多大な経営リスクであり、ビクテックが足並みをそろえて利用者側責任を唱えている現状を鑑みると、今後の生成AI利用規約には利用者側に多くの責任を求める方針が組み込まれるだろうと予測する。

もっとも、著作権は文化の発展に寄与することを目的として制定されており、著作権法第2条で著作物は「思想又は感情を創作的に表現したもの」と定められている。この定義規定にいう「思想又は感情」が人間以外の「思想又は感情」と解釈されているところ、人間以外による創作物生成が増加する中、著作物の定義規定にどのような影響を与えるのかについて今後引き続き検討すべきだと考えられる。

2.3 【課題発見】画像生成AIと人格権

(問題提起・素材提供：鈴木)



cat と打ち込んで生成した猫の画像

一 問題提起

Stable Diffusion などの画像生成 AI はモデルを変更することで様々な画像を生成することが出来る。この中でも実写画像を学習させた学習済みモデルを使用することで、実際の写真のような画像が生成出来る。さらに、既存のモデルを追加学習させることにより特定の人物に非常に類似した顔の画像を生成することも出来る。そこで本同好会は、実写系の学習済みモデルを使用し特定の人物を生成した際にどのような法的な問題が発生しうるか検討し議論した。即ち、ある特定の人物が写る画像を生成、公開したときに法的な問題が発生するのか。また、特定の人物の画像が生成出来る学習済みモデルが配布されているときどういった問題が発生するか。

二 法的考察（プライバシー権、肖像権、パブリシティ権、名誉権）

プライバシー権、肖像権、パブリシティ権及び名誉権は、法律上に明文化されているものではなく、そのいずれも憲法 13 条（幸福追求権）の下で新たな人権として主張され、確定判決により認められたものである。

プライバシー権とは、私生活をみだりに公開されない法的保障ないし権利をいう。昭和 39 年に言い渡された「宴のあと」損害賠償請求事件判決⁶において、東京地方裁判所は、「言論、表現の自由は絶対的なものではなく、他の名誉、信用、プライバシー等の法益を侵害しないかぎりにおいてその自由が保障されているものである」との判断を示した上で、プライバシー権侵害の四要件（①～④）を次のようにまとめた。即ち、①私生活上の事実、またはそれらしく受け取られるおそれのある事柄であること、②一般人の感受性を基準として当事者の立場に立った場合、公開を欲しないであろうと認められるべき事柄であること、③一般の人にまだ知られていない事柄であること、④このような公開によって当該私人が現実には不快や不安の念を覚えたこと。

肖像権とは、みだりに自己の容貌、姿態を撮影されたり、公表されたりすることがない権利をいう。昭和 44 年に言い渡された京都府学連事件判決⁷において、最高裁判所は、「個人の私生活上の自由の一つとして、何人も、その承諾なしに、みだりに、その容貌姿態を撮影されない自由を有する。」と述べ、肖像権を法的な権利として実質的に認めた。

パブリシティ権とは、著名人の名前や姿形がどのように使われるのかをコントロールすることができる権利をいう。平成 24 年に言い渡された「ピンク・レディー事件」判決⁸において、最高裁判所は、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」がパブリシティ権侵害に当たると判示し、パブリシティ権侵害の類型を次の三つ（①～③）とまとめた。即ち、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する場合、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付す場合、③肖像等を商品等の広告として使用する場合。他方、上記の「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」以外においては、表現の自由との関係で、最高裁は、「肖像等に顧客吸引力を有する者は、社会の耳目を集めるなどして、その肖像等を時事報道、論説、創作物等に使用されることもあるのであって、その使用を正当な表現行為等として受忍すべき場合もあるというべきである。」と述べ、肖像等に顧客吸引力を有する者（いわゆる著名人）の肖像等の正当利用行為を容認した。

名誉権とは、人の品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的評価を害されない権利である。昭和 61 年に言い渡された「北方ジャーナル」損害賠償請求事件⁹において、最高裁判所は、「人の品性、徳行、名声、信用等の人格的価値について社会から受ける客観的評価である名誉を違法に侵害されたものは損害賠償を求めることができる他、人格権としての名誉権に基づき加害者に対し、現に行われている侵害行為を排除し、又は将来生ずべき侵害を予防するため、侵害行為の差止めを求めることができるものと解するのが相当である。」と判示し、名誉権侵害の主張を容認した。

三 検討

まず、特定の個人の肖像を生成した際に著名人であるか否かで人格的権利がどれほど保証されるかが変わってくる。著名人の場合、名誉を毀損する場合を除き、生成し公開されただけでは問題が無いと考えた。なぜなら、著名人は一般人と違い肖像自体にプライバシー権は発生しないと考えたためである。また、最高裁判決¹⁰では写真とイラストについての違いについて「イラストが作者の主観や技術を反映した物として受け取られる」とした上で、「人の容貌等を描写したイラスト画を公表する行為が社会生活上受忍の限度を超えて不法行為法上違法と評価されるか否かの判断に当たっては、写真とは異なるイラスト画の上記特質が参酌されなければならない。」と判断している。私たちは、生成した画像は写真のような実際の光景を忠実に反映した物ではなく、あくまで生成した人間により背景や場所、容貌などが指定されており、「作者の主観や技術を反映した」イラストに分類されると考えた（ここでの作者は生成した人間だとする）。これより人格的利益を毀損する画像を生成かつ公開したときのみ、プライバシー権やパブリシティ権（顧客吸引力を有する著名人の場合）を侵害する可能性が生じると考えた。例えば、著名人として生成した画像を広告に使用した場合や侮辱的な画像に利用した場合はパブリシティ権の侵害や名誉毀損（名誉権侵害）になると思われる。それに対して、生成した画像が一般人の場合は特定の人物を意図的に生成したかどうかのひとつの基準になると考えた。画像生成 AI において意図的に個人を生成使用としたときに、その人物の画像を用いて追加学習を行う手法やひとつの画像から似た画像を生成する手法などがある。どちらも元の画像が必要となるため特定の人物を意図的に生成しようとしたかは容易に判断することが出来ると考えた。意図的に生成した場合、その容貌をみだりに公開するのは肖像権の侵害になると考えた。意図的ではない場合、似ている場合であってもその人物を生成したわけではないので、どのような画像であっても権利侵害にはならないと考えた。

また、著名人はどれほど知れ渡っていると著名人とされるのか議論された。法的には、「著名人」と「一般人」との区別が「顧客吸引力」の有無にあることから、例えば Youtube に顔を出して動画を出しているがチャンネル登録者数 100 人の人は著名人に当たるか否かについて、結局、その人に「顧客吸引力」が有するか否かの判断になる。ビジネス方法が多様化している現代情報社会において、特定の者にどれほど顧客吸引力を有するかを推し量る指標が曖昧であるため、どのあたりから著名人であるかが明確でなく、ケースバイケースの判断になると考えた。

偶然にも著名人が生成されてしまいその画像を広告に使用した場合、パブリシティ権の侵害になるのか議論された。たまたま学習用データセットにタレントの顔があった場合や一般名称が名前に入っていたなどで生成されてしまう場合がある。生成された顔が著名人のすべての顔と一致していないか検証することは困難である。

2.4 【課題発見】生成 AI とそのた労働者関連課題

(問題提起・素材提供：中島)

生成 AI 台頭で生活が変容するのは開発・利用者だけではない。単純作業だけでなく文章・図表作成、解析といった知的労働も人間以外が担うことが可能となった今、労働者への影響はどのようなものがあるだろうか。2023年5月に起こったハリウッドでのストライキはまさに生成 AI 利用と労働者問題の象徴となっている。ストライキを行ったのは全米脚本家協会 (WGA) の脚本家と俳優たちであり、対象は全米映画テレビ制作者協会 (AMPTP)、主な交渉の内容は生成 AI の利用方法と権利についてである¹¹。制作スタジオは脚本家が脚本を制作するより生成 AI が制作するほうがコストを抑えられるため導入をすすめようとしていた。ここには2.3節で述べたように① AI 開発・学習段階と②生成・利用段階それぞれに対する問題が含まれている。脚本家は (1) これまでの作品が学習用データとして利用されること、(2) 生成 AI が新しい作品の脚本を作成することを、俳優は (1) 自分の身体が 3D スキャンされそれを学習されること、(2) スキャンしたデータがエキストラとして利用され、自分たちの役が置き換えられることを懸念している。脚本家と俳優が生成したコンテンツが学習に利用されることで被学習者の収入が減少するのに対し、学習に対する補償やライセンス契約がないことが大きな問題となっている。加えて、2023年8月のワシントン大学の Xiang Hui らの調査により、生成 AI である ChatGPT のリリースによって幅広い知識労働者の全体的な需要が減り、フリーランサーの求人が 2% 減少、プラットフォーム上での収益は 5.2% 減少したことが明らかになっている¹²。このような生成 AI による代替可能性をもつ労働者の権利や学習される文化芸術をいかに保護し、資本主義的生産性向上との均衡を保つかは注目すべき争点である。

人間の歴史は技術の革新とともにあった。古くからの動力源は人間や動物のみが担っていたが、水車といった道具を開発することで自然を利用した作業が可能となった。19世紀の産業革命後は内燃機関によって石炭・石油がものを動かすようになり、人間の移動範囲拡大と大規模工業生産をもたらした。さらに、インターネット普及によって幅広い情報へのアクセスが可能となり人々の暮らしや社会情勢が大きく変化した。今現在、電話の交換手も計算手もない。常に技術は人間の代替として機能し、我々の生活を一変させる。今回の生成 AI 技術も、今までは人が生み出していた知的生産物を人間以外が作り出せるようになったということだろう。ならば今後、我々人間はどのような役割を得て活動していくのだろうか。2017年に佐藤天彦九段が第2期電王戦第2局で敗退して以降、コンピュータ将棋ソフトの棋力は棋士の棋力を超えたと言われるようになった。しかし、対局は人同士の対戦であることが重要であるため現在も棋士という職は無くなっ

ていない。したがって、人間が携わっていること自体に付加価値がつくような物事、あるいは人間を用いたほうが経済的な合理性がある物事に限り職業として残存していくのかもしれない。

国によって生成 AI に対する態度は異なる。現時点での日本は学習用データの収集に比較的寛容（著作権法 30 条の 4 による権利制限のため）であるが、全世界が接続されている現代では規制の緩い他地域のデータを利用し生成 AI 性能を向上させることで自身が利益を得ることも可能であるため、早急な対策と国内開発戦略計画が重要となるだろう。

生成 AI の急速な進化と普及に伴い、新たな将来の可能性が広がっている。技術者として、これらの課題に取り組む中で、国際的な共生と協力が不可欠である。技術と法の間で、倫理的かつ効果的な法的規制が見出されることで、生成 AI が社会にポジティブな影響を与え、新たな価値を生み出すことが期待できる。

注

- 1 応用美術の著作物性が否定された裁判例として、最判「タイプフェス事件」(H12.9.7)、東京高判「木目化粧紙事件」(H13.12.17)、仙台高判「ファービー人形事件」(H14.7.9)、知財高判「ファッションショー事件」(H26.8.28)、知財高判「エジソンのお箸事件」(H28.10.13)、知財高判「スティック型加湿器事件」(H28.11.30)、大阪地判「壁時計原画事件」(R3.6.24)、知財高判「タコの滑り台事件」(R3.12.8)、大阪高判「布団テキスタイル事件」(R5.4.27)などが挙げられる。一方、応用美術の著作物性が肯定された裁判例として、長崎地佐世保支決「博多人形事件」(S48.2.7)、知財高判「TRIPP TRAPP 幼児用椅子事件」(H27.4.14)、東京地判「照明用シェード事件」(R2.1.29)などが挙げられる。
- 2 「タコの滑り台事件」知的財産高等裁判所令和 3 年（ネ）第 10044 号（控訴審）、東京地方裁判所令和元年（ワ）第 21993 号（一審）。
- 3 「壁掛け時計原画事件」大阪地方裁判所令和 3 年（ワ）9992 号。
- 4 文化庁著作権課、令和 5 年度 著作権セミナー「AI と著作権」講演資料参照。
- 5 米国著作権局へのコメント中で、利用者と生成 AI 間で発生したやりとりに関しては利用者に責任を負わせることを要請している。
<https://www.businessinsider.com/google-openai-microsoft-users-responsible-ai-copyrighted-material-2023-11>
- 6 「宴のあと損害賠償事件」東京地方裁判所昭和 36 年（ワ）第 1882 号。
- 7 「京都府学連事件」最高裁判所大法廷昭和 40 年（あ）1187 号。
- 8 「ピンク・レディー損害賠償請求事件」最高裁判所平成 21 年（受）2056 号、知的財産高等裁判所平成 20 年（ネ）10063 号（原審）。
- 9 「北方ジャーナル損害賠償請求事件」最高裁判所大法廷昭和 56 年（オ）609 号、札幌高等裁判所昭和 55 年（ネ）246 号（原審）。
- 10 参考：「法廷撮影等損害賠償請求事件」最高裁判所平成 15 年（受）281 号、大阪高等裁判所平成 14 年（ネ）1010 号（原審）。
- 11 PBS ニュースでハリウッドにおける労働とテクノロジーの衝突が取材されている。
<https://www.pbs.org/newshour/show/why-artificial-intelligence-is-a-central-dispute-in-the-hollywood-strikes>
- 12 Xiang Hui · Oren Reshef · Luofeng Zhou, The Short-Term Effects of Generative Artificial Intelligence on Employment: Evidence from an Online Labor Market, July 31 2023.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4527336