

著作権におけるイラストAIの望ましいあり方

I.A <社①ゼミ>

1. はじめに

2022年より、新しいコンテンツを創出することができる「生成AI」が注目されている。従来のAIはデータの分析や整理を目的とし、出力されるものは数値やデータなど構造化されたものが多いのに対し、生成AIは創造することを目的に、データのパターンや関係を学習し新しいコンテンツが出力されるのが特徴であり[1]、美術や音楽、文章などの創造的な分野への適応に企業も注目している。

その中でも、MidjourneyやNovelAIをはじめとする生成AIによるイラスト出力サービス(以下画像生成AIとする)は、短時間で人の手による従来の作品と違わぬクオリティのイラストを出力することから、世界中で大きな話題を呼んだ。

しかし、人の創造力を凌駕する革新的なAI技術への期待とは裏腹に、画像生成AIを利用したイラスト出力アプリがSNS上の非難を始めとしたトラブルによりサービスを停止したり、絵画コンテストに画像生成AIを用いた作品が入賞したことへ批判が集中したりなど、世界からの画像生成AIへの非難が目立った[2]。このように画像生成AIが問題化した主な原因は、画像生成AIがインターネット上の無数の画像データを学習しており、データ元の画像の著作権を侵害していることへの懸念であった。

このような騒動に対し、日本では2023年5月に文化庁による「AIと著作権」[4]において、生成AIと著作権の今後の考え方についての方針が示された。しかし、方針が提示されたにも関わらず、SNSや創作コミュニティ上でのAIイラストへの非難は絶えず、また文化庁での議論も続いている状況にある。

これらの現状を鑑みて、画像生成AIに対しての対応の不足があると予測される。

したがって、本研究の目的は、生成AIに対する炎上を解決するために、生成AIと著作権の関係性を明らかにすることで、新たに生まれた課題を整理することである。

2. 課題と方法

はじめに、現状において生成AIに対してどのような対応が行われているのかを明らかにする。そのため第一に、5月時点で文化庁より示された「AIと著作権」を見て、現状規定されている生成AIと著作権の関係性についてまとめる。第二に、そうした対応に不足している視点や生起している課題を、実際に起きた事例や従来のクリエイター・生成AI利用者の意見から整理し、求められる対応を指摘する。

3. 整理・分析

分析に先立って、はじめに留意すべき点を2点確認する。第一に、著作権の定義である。著作権とは、思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属する著作物を守るための法である[3]。この法は、著作物の権利を守るために、著作権侵害などに対しての罰則を規定している。

次に、生成AIによって出力された作品に対して著作権を適用する際の異質性である。生成AIは従来の創作とは異なる過程を経て作品を生成する。すなわち、AIに学習される画像と、生成された画像の2項目において著作権の考慮が求められる。よって、画像データを学習させ画像生成AIを開発する「AI開発・学習段階」、開発した生成AIを用いて作品を生成、利用する「生成・利用段階」の2つに分けて著作権が考慮される。

3.1 生成AIと著作権の関係に関する現状

以上をふまえ、文化庁により提示された「AIと著作権」を見て、現状規定されている生成AIと著作権の関係性についてまとめていく。

文化庁によれば、まずAI開発・学習段階においては、生成AI開発のために学習される画像の著作権を問うか否かについて整理されている。生成AIにおける画像データを学習する情報解析は、利用する著作物の享受(著作物に表現された思想や感情により精神を満たす、視聴や閲読などの行為)には当たらず、著作者の権利を害していないとして、著作権関係なしに学習ができるとした。

また、生成・利用段階では、AIにより生成された作品の著作権侵害の考え方について方針が示された。生成AIを利用して画像等を生成した場合でも、著作権侵害となるか否かは、人がAIを利用せず絵を描いた場合などの、従来の場合と同様に判断するとしている。つまりは、既存著作物との類似性(似ているかどうか)、並びに依拠性(その著作物に即して作品を生み出したか)による判断である。

3.2 留意すべき視点と課題

続いて、対応に不足している視点や生起している課題を上げていくために、規定の背景と照らし合わせたり、実際の事例や本方針に対するパブリックコメント[8]を参照としたりしながら整理していく。

まずAI開発・学習段階に関して、そもそも享受とは、著作権法第30条の4に定義される「著作物の視聴等を通じて、視聴者等の知的・精神的欲求を満たすという効用を得ることに向けられた行為」を言う。つまりは、著作物に表現された思想又は感情に触れ楽しむ行為、例えば音楽や映画に対しては視聴、文章に対しては閲読が当たる。

生成AI登場以前に、デジタル・ネットワーク技術の進展に際し、開発のための著作物の円滑な利用を目指して、同条項が導入されており、「技術開発のための

情報解析は享受ではない」として、学習に利用する著作物の権利を問わない権利制限規定が設けられた。ただし、この権利制限規定は学習する際、少しでも享受する目的が併存しているような場合には適用されないこととしている。

AI開発・学習段階に対して、一部のパブリックコメントでは「営利のAI開発事業者が著作物を学習する一方、著作者に対して対価がないことはフェアではない」という意見が見られ、学習の結果が営利目的の場合に、画像データの著作者の利益還元について疑問が投げかけられた。この点に関して現在文化庁は、営利目的での生成AI利用に関して、主だって言及をしていない。

次に、生成・利用段階について、既存作品と類似性を持っていた場合に、既存作品に即して創作したか否かの依拠性が問われるが、現在生成AIにおいて依拠性をどのように考えるか議論が進行中である。

文化庁では、2023年5月に発表された本方針の中で、依拠性についていくつかの見解を挙げている。一つは「AIが画像を学習したことはその画像に依拠しているといえるのではないか」というもので、また「依拠性の判断には生成AI利用者自身が、依拠性を疑われている学習画像を認識していたかに関わるのではないか」というものもみられた。

また2023年3月、X(旧Twitter)で見られた実際の騒動では[2]、A氏が自分の作品が学習されたとB氏が投稿した生成AI画像に言及し、投稿の取り下げを求めた。しかしB氏は、自身の生成画像は生成AIによる自動生成(特に利用者が特定の画像を学習させる訳ではなく、生成AI自体の学習による生成)の結果であると反論し、A氏による著作権侵害の訴えを取り下げた。この例は先程の文化庁の依拠性における後者の見解、すなわち依拠性と生成AI利用者の学習データに対する認知について、法的にどのように判断するかという点の、さらなる審議が求められていることを表しているといえる。

このような事態に見られるように、AIによる学習は学習した画像に依拠していると言えるのか、また生成AI自身による自動学習、つまりは利用者が恣意的に特定の画像を認知し学習させた訳では無い場合に、依拠性をどのように考えるかなど、生成AIと依拠性の関係性が曖昧であるといえる。

この点について、文化庁が募集した生成AIに関してのパブリックコメントでは、生成AI利用者からは「著作権者の許諾に基づいて提供される画像のみを学習している生成AIを使いたい」、「生成AIを活用する際に、生成物が依拠・類似しているかもしれないことについては不安を感じる」、また学習データの著作者である現クリエイターからは「AIのデータセットに関する透明性の確保やAI生成物であることの表示など、ルール作成が安心につながる」、「生成AIにより自らの作品に類似したものが生成・公開されると、弁護士との相談や先方への請求・連絡、対応待ち、と創作活動が滞る」等といった意見が見られ、生成AI利用者、学習画像創作者両者ともに生成物の著作権侵害の判定に対し、不安を感じているといえる。

4. 考察

AI開発・学習段階に於いて、特に留意すべき項目は、享受か非享受かの判別である。

なぜなら、学習が非享受と言い切れない状況が考えられるためである。画像生成AIの主な用途に従来の創作物と同様にSNSや創作コミュニティ上に投稿し他者からのいいねなどの反応をもらうことがあるが、その場合に生成AI利用者がより良い作品を作るためにAI学習を強化しているという状況がある。この状況は、創作物としての魅力を高め、自他の満足を得るという享受に相当する。すると、学習と享受が地続きになっており、学習が非享受にとどまっているか判断しにくく、法第30条の4の適用範囲がわかりにくいといえる。またこの判別は生成AI利用者のみで適切に行えると言い切れる訳ではなく、学習元の画像著作者が著作権侵害を訴えて初めて第三者による判断が介入すると考えられる。よって享受の考え方について、以下の2点において詳しい規定が必要である。第一に、享受がどの段階で学習と区別されるかという点である。第二に、享受か否かが誰によって判断されるべきかという点である。なお、生成AI画像の用途が他者の反応のみではなく営利目的まで展開される場合も同様である。

生成・利用段階においては、AIにより出力された作品の依拠性をどのように考えるかについて、現状起きている騒動や文化庁の動向を鑑みるに対応が追いついていないといえる。生成AI利用者・学習元画像のクリエイターともに著作権侵害の判定法の不明瞭さ、それに伴う訴訟に時間や手間を取られることによって創作活動が停滞することに対し不安を感じており、より明確に類似性、特に依拠性の判断について規定を設ける必要性がある。

謝辞

本研究を指導してくださった石鍋先生、並びに筑波大学徳永智子准教授を始め、協力してくださったすべての方々に感謝いたします。

参考文献

- [1]野村総合研究所(2023)「生成AI用語解説」(最終閲覧 2024/2/21)
https://www.nri.com/jp/knowledge/glossary/1st/sa/generative_ai
- [2]AI画像生成・生成系AI 問題まとめwiki(2023)
「AI画像生成・生成系AI問題年表」(最終閲覧 2024/2/21)
https://w.atwiki.jp/genai_problem/
- [3]日本弁理士会(2023)「著作権とは」(最終閲覧 2024/2/21)
<https://www.jpaa.or.jp/intellectual-property/copyright/>
- [4]令和5年度 著作権セミナー 文化庁(2023)「AIと著作権」
- [5]第1回文化審議会著作権分科会法制度小委員会(2023)
「AIと著作権に関する論点整理について」
- [6]第5回文化審議会著作権分科会法制度小委員会(2023)
「論点整理」第4回AI時代の知的財産検討会 配布資料4
- [7]第6回文化審議会著作権分科会法制度小委員会(2024)
「AIと著作権に関する考え方について(素案) 令和6年1月15日時点版」
- [8]文化庁(2023)
「生成AIに関するクリエイターや著作権者等の主な御意見」