

# 神戸市生成 AI の利用ガイドライン（第 1.2 版）

【令和 5 年 6 月 21 日】第 1 版制定

【令和 6 年 2 月 1 日】第 1.1 版改定

【令和 6 年 9 月 27 日】第 1.2 版改定

## 1 本ガイドラインの目的

- ・本ガイドラインは、神戸市職員が業務で ChatGPT などの生成 AI を利用する際に遵守すべき事項を解説したものである。
- ・生成 AI は、業務効率の改善や新しいアイデア出しなどに役立つ反面、入力したデータがバックグラウンドで学習され、第三者の回答に利用される可能性があるなど、情報が他者に漏洩・拡散されるリスクがある。また、入力するデータの内容や生成物の利用方法によっては法令に違反したり、他者の権利を侵害したりする可能性がある。
- ・本ガイドラインをよく読み、個人情報などの市民の権利、財産をしっかりと守ることを前提に、生成 AI を利用すること。

## 2 本ガイドラインが対象とする範囲

- ・神戸市における AI の活用等に関する条例（以下「条例」という。）及び神戸市情報セキュリティポリシーにおいて構築・利用が制限されている生成 AI（人工的な方法により学習、推論、判断等の知的機能を備え、かつ、質問その他の電子計算機に対する指令に応じて当該知的機能の活用により得られたテキスト、画像、音声または他のメディア等の結果を自動的に出力するよう作成されたプログラムその他これに類するもの及び当該プログラムと連携して動作するプログラム）を対象とする。
- ・対象とする組織は、神戸市情報セキュリティ対策基準の適用範囲（神戸市事務分掌条例第 1 条に規定する局及び室、区役所、会計室、消防局、水道局、交通局、教育委員会（学校園除く）、選挙管理委員会事務局、人事委員会事務局、監査事務局、農業委員会事務局、市会事務局）と同様とする。  
※条例は、「本市の機関等の職員」が適用対象であるため学校園も含む教育委員会を対象とする。

## 3 本ガイドラインの構成

本ガイドラインでは、神戸市職員が遵守すべき生成 AI 利用時の禁止事項や注意事項、利用の仕方を記載する。

- ・ 4. 生成 AI の利用
- ・ 4.1 神戸市における生成 AI の利用制限

- ・ 4.2 生成 AI を利用・構築する場合に必要な手続き
- ・ 4.3 生成 AI へのデータ入力に際して注意すべき事項
- ・ 4.4 生成 AI を利用する際に注意すべき事項
- ・ 4.5 生成 AI の活用

## 4 生成 AI の利用

### 4.1 神戸市における生成 AI の利用制限

- ・ 神戸市では、条例において、生成 AI に対する非公開情報の入力を禁止している。ただし、安全性が確認されたものとして市長が指定する場合は利用可能としている（下記「表 1」の赤枠部分を参照）。
- ・ さらに、神戸市情報セキュリティポリシーにおいて、テキスト、画像、音楽などを出力する生成 AI についての利用を原則として禁止し、利用する際の必要な審査・許可について定めている（下記「表 1」の全体を参照）ため、利用に際しては所定の手続きを行うこと。
- ・ なお、ChatGPT のような、生成 AI による出力結果がチャット形式で直接ユーザに提供されるシステムだけではなく、生成 AI がバックグラウンドで動作するサービス（文章の要約機能を提供するサービスなど）、生成 AI と連携して動作するプログラム（例えば Office 製品のアドインとして生成 AI が動作するシステムなど）も本規制の対象である。

・ 表 1 利用可能なシステムと入力情報

非公開情報以外の情報	非公開情報 (神戸市情報公開条例第 10 条 各号に掲げるもの)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ポリシーによる利用禁止</li> <li>・ 利用には  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">情報セキュリティ管理者の審査</div>が必要            (対策基準 8.1.26(2)ウ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 条例による利用禁止</li> <li>・ 利用には  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">情報セキュリティ管理者の審査</div>と  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">市長指定</div>が必要            (対策基準 8.1.26(2)ウ、条例第 7 条第 1 項)</li> </ul>

### 4.2 生成 AI を利用・構築する場合に必要な手続き

#### ○利用する場合

- ・ 職員は利用する生成 AI が受けている市長指定、もしくは情報セキュリティ管理者の許可の内容(許可対象となっているシステム及び入力可能な情報)を確認したうえで適切に使用すること。
- ・ 利用にあたり、本ガイドラインに基づく研修を受講し、内容をよく理解のうえ適切に使用すること。

#### ○構築（外部サービスの利用を含む）する場合

- ・生成 AI を含むシステムを構築する場合は、情報セキュリティポリシーの 8.1.26 に基づき、入力情報が許可なくモデルの学習に利用されないことやシステムを提供する事業者による監査等に用いられないことなどについて、情報セキュリティ管理者の審査・許可を受けること。

### 4.3 生成 AI へのデータ入力に際して注意すべき事項

#### (1) 入力可能な情報の範囲

- ・神戸市では、市長の指定もしくは情報セキュリティ管理者による許可を受けた生成 AI のみ利用が可能であるが、当該指定または許可の際に、当該生成 AI に入力可能な情報も併せて指定・許可されているため、許可されている情報以外の情報を入力しないこと。  
※ 全庁的に利用可能な Microsoft Copilot については、入力できる情報として”非公開情報以外の情報”が指定・許可されている。

#### (2) 非公開情報の入力禁止

- ・条例では、情報公開条例第 10 条各号に定める非公開情報を生成 AI に入力することを禁止している。
- ・これら非公開情報については、条例上は市長の指定を受けた生成 AI であれば、入力可能となる枠組みであるが、現時点で指定を受けたものはない。

#### [非公開情報（神戸市情報公開条例第 10 条各号該当）]

##### ▶ プライバシー情報（第 1 号）

氏名・住所・疾病・財産等の個人に関する情報であり、公にしないことが正当であると認められるもの

##### ▶ 法人等情報（第 2 号）

生産技術・ノウハウ・取引先・財務経理に関する情報など、公にすると当該法人の競争上の地位その他正当な利益を害すると認められるもの

##### ▶ 生命等保護情報（第 3 号）

公にすると犯罪の被害者となるおそれがある情報など、人の生命、身体、健康の保護等に支障が生じるおそれがあると認められるもの

##### ▶ 審議検討等情報（第 4 号）

行政としての最終的な意思決定前の審議、検討、協議の過程にある情報で、公にすると市民に誤解や混乱を生じさせると認められるもの

審議検討等情報は公開することで以下の影響があり、著しい支障を生じると認められる場合が該当する。

- (1)率直な意見の交換若しくは意思決定の中立性が損なわれる場合
- (2)市民の間に混乱を生じさせる場合
- (3)特定の者に利益を与え若しくは不利益を及ぼす場合

**【例 1】「非公開会議に関する議事録の発言内容」**

- ・賛否両論がある内容が公開されることによって、外部からの不当な圧力や干渉等を受けることなどにより、意思決定の中立性が損なわれるおそれがある場合

**【例 2】「施設の移転候補地にかかる資料」**

- ・設置に関して賛否がある候補地の情報を内部的に熟度の低い段階で公開されることで、周辺住民をはじめ市民の間に混乱を生じさせる場合

**【例 3】「市有施設の建て替えの検討資料」**

- ・公募等の前に建て替えに関する情報が公開されることで、当該情報を得た業者が優勢に応札等の準備ができるなど、公正な入札業務ができなくなる場合

▶ 事務事業執行情報（第 5 号）

監査・取締り・試験・人事管理等に関する情報で、公にすると事務事業の適正な遂行に著しい支障が生じると認められるもの

▶ 法令秘情報（第 6 号）

法令又は条例により公にすることができないと認められるもの

※どのような情報が非公開情報にあたるかは、『情報公開事務の手引き（解釈運用編）』及び『情報公開事務の Q&A』を参照すること

(3) 第三者が著作権を有しているデータ（他人が作成した文章等）

- ・単に生成 AI に他人の著作物を入力するだけの行為は原則として著作権侵害に該当しない。しかし、当該入力対象となった他人の著作物と同一・類似する AI 生成物を生成する目的がある場合には、入力行為自体が著作権侵害になる可能性がある。また、生成されたデータが入力したデータや既存のデータ（著作物）と同一・類似している場合は、当該生成物の利用が当該著作物の著作権侵害になる可能性もあるため注意すること。具体的には「4.4 (4) 生成物を利用する行為が誰かの既存の権利を侵害する可能性がある」を参照すること。

(4) 登録商標・意匠（ロゴやデザイン）

- ・商標や意匠として登録されているロゴ・デザイン等を生成 AI に入力することは商標権侵害や意匠権侵害に該当しない。しかし、この点は著作物と同様、あくまで「入力行為」に関するものである点に注意が必要である。故意に、あるいは偶然生成された、他者の登録商標・意匠と同一・類似の商標・意匠を商用利用する行為は商標権侵害や意匠権侵害に該

当するため注意すること。具体的には「4.4 (4) 生成物を利用する行為が誰かの既存の権利を侵害する可能性がある」を参照すること。

#### (5) 著名人の顔写真や氏名

・著名人の顔写真や氏名を生成 AI に入力する行為は、当該著名人が有しているパブリシティ権（※）の侵害には該当しない。ただし、生成 AI を利用して生成された著名人の氏名、肖像等については、それらの氏名や肖像等を商用利用する行為はパブリシティ権侵害に該当するため注意すること

※パブリシティ権：芸能人やプロのスポーツ選手等のように、著名人の氏名や肖像には一定の顧客誘引力があり、その価値に基づいた権利のことをいう。法律で規定されたものではなく、判例により確立された権利である。

### 4.4 生成 AI を利用する際に注意すべき事項

#### (1) 業務以外での利用の禁止

・業務以外の目的で生成 AI を利用しないこと。

#### (2) 判断の責任は人間である職員自身にあること

- ・業務における検討・判断の責任は人間である各職員にあり、生成 AI は業務執行にあたっての単なる補助的なツールに過ぎない。各職員が適切に生成 AI の活用範囲を判断し、自らの責任の下に利用すること。
- ・生成 AI は神戸市の状況、各地域の状況の詳細を把握しているものではない。また、生成 AI の出力には、後述のように、虚偽や偏りのある意見等を含む可能性がある。そのことを十分に認識し、業務遂行（政策決定や市民からの相談に対する回答等）に当該出力をそのまま用いることはしないこと。
- ・生成 AI は、追悼文など受け取る方の感情に寄り添う必要がある文章にそのまま用いることはしないこと。

#### (3) 事実確認 生成物の内容に虚偽が含まれている可能性がある

- ・ChatGPT 等の大規模言語モデル（LLM）の原理は、「ある単語の次に用いられる可能性が確率的に最も高い単語」を出力することで、もっともらしい文章を作成していくものであり、書かれている内容には虚偽が含まれている可能性があるため、必ず事実確認（ファクトチェック）を行うこと。
- ・生成 AI は、インターネット上の情報を基に学習していることが多いため、生成される回答は、多数派の意見が尊重され、少数派の意見が反映されにくい傾向にある。そのため、返答には差別・偏見等のバイアスが含まれている可能性があり、その回答に基づいた判断をしてしまうことによって個人及び集団が不当に差別されないよう注意すること。
- ・生成 AI は学習データにないことは答えられない。例えば、2021 年 9 月までのデータで

学習した生成 AI であれば、それ以降に発生した事項については答えられないか誤った回答をしてしまう。生成 AI の学習の元データの範囲をきちんと確認すること。

- ・生成 AI のこのような限界を知り、その生成物の内容を盲信せず、必ず根拠や裏付けを自ら確認すること。

#### ○回答に虚偽が含まれる例

存在しない神戸市南区があるかのような答えをしてしまう。(ChatGPT の例)

【質問】神戸市南区にある大きな公園を教えてください

【回答】神戸市南区にある大きな公園としては、「南公園」があります。南公園は、神戸市内でも有数の規模を誇る都市公園で広大な敷地には多くの植物や花々が植えられ、四季折々の美しい景色が楽しめます。また、子供たちが遊べる遊具や、テニスコート、野球場、サッカー場などのスポーツ施設も充実しています。南公園は、神戸市南区王子町に位置しています。

#### (4) 生成物を利用する行為が誰かの既存の権利を侵害する可能性がある

##### ① 著作権侵害

生成 AI を利用して出力された生成物が、既存の著作物と同一・類似している場合は、当該生成物を利用（複製や配信等）する行為が著作権侵害に該当する可能性がある。

そのため、以下の留意事項を遵守すること。

- ・特定の作者や作家の作品のみを学習させた特化型 AI は利用しない。
- ・プロンプト（※）に既存著作物、作家名、作品の名称を入力しない。
- ・特に画像生成 AI などでは他者の著作物を入力しない。
- ・特に生成物を「利用」（配信・公開等）する場合には、生成物が既存著作物に類似しないかの調査（4.4(8)参照）や生成物の利用が権利制限規定（※）に該当するかの検討を行うようにする。

※ 文化庁 HP 『著作者の権利の制限（許諾を得ずに利用できる場合）』参照  
([https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/pdf/93736501\\_11.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/pdf/93736501_11.pdf))

##### ② 商標権・意匠権侵害

- ・画像生成 AI を利用して生成した画像や、文章生成 AI を利用して生成したキャッチコピーなどを商品ロゴや広告宣伝などに使う行為は、他者が権利を持っている登録商標権や登録意匠権を侵害する可能性があるため、生成物が既存著作物に類似しないかの調査に加えて、登録商標・登録意匠の調査を行うようにすること（4.4(8)参照）。

##### ③ 虚偽の個人情報・名誉毀損等

- ・生成 AI などは、個人に関する虚偽の情報を生成する可能性があることが知られている。虚偽の個人情報を生成して利用・提供する行為は、個人情報保護法違反（法 19 条、20 条違反）や、名誉毀損・信用毀損に該当する可能性があるため、必ず事実確認を行うよ

うにすること。

※プロンプト：生成 AI に与える入力や指示のこと

(5) 生成物について著作権が発生しない可能性がある

- ・生成 AI を利用して生成された生成物については著作権が発生していないことがある。仮に生成物に著作権が発生していないとすると、当該生成物は基本的に第三者に模倣され放題ということになるので、自らの創作物として権利の保護を必要とする個人や組織にとっては大きな問題となる。
- ・生成 AI を利用した生成物に著作権が発生するか否かは、生成 AI を利用しての創作活動に人間の「創作的寄与」があるか否かによって定まるが、具体的にどのような行為が「創作的寄与」に該当するかはまだ結論が出ていない。そのため、生成物をそのまま利用することは極力避け、できるだけ加筆・修正し自らの著作物として利用できるようにすること。

(6) 生成物を利用できない可能性がある

- ・生成 AI により生成した生成物に関する権利（知的財産権等）がユーザ（市）に譲渡されていない場合には、利用を差し止められるリスクがある。行政活動において利用するにあたっては、生成 AI の利用規約等において、生成物に関する権利（知的財産権等）をユーザが有しているかをよく確認すること。

**【例】 Microsoft Copilot の場合**

- ・商用データ保護を使用した Microsoft Copilot の補足条項(※)において、「5. コンテンツの所有権。 Microsoft は、プロンプト、作成物、またはお客様が Copilot に提供、投稿、入力、送信、または Copilot から受信したその他のコンテンツ(フィードバックや提案を含む) の所有権を主張しません。」と規定している。

※ Microsoft Copilot 補足条項(<https://learn.microsoft.com/ja-jp/copilot/terms-of-use>)

(7) 生成 AI のポリシー上の制限に注意する

- ・生成 AI においては、これまで説明してきたリスク（主として法令上の制限）以外にも、サービスのポリシー上独自の制限を設けていることがある。その場合には、当該独自の制限に従う必要がある。
- ・サービスによっては、生成物を公開する際にあたかも人間が生成したものであるかのように表示することを禁止し、AI が生成したものであることを明示する義務が定められている場合もある。AI による生成物を公開する場合には、このような義務の有無を確認し、必要な際には、AI が生成したことの明示を行うか、内容を加工するなどしたうえで公開すること。

### 【例】 Microsoft Copilot の制限

- ・商用データ保護を使用した Microsoft Copilot の補足条項「8. 補足コンテンツポリシー」(※)において成人向けコンテンツ、暴力、テロ等の迷惑または攻撃的なコンテンツを作成または共有するために使用することはできないことが定められている。
- ※ Microsoft Copilot 補足条項(<https://learn.microsoft.com/ja-jp/copilot/terms-of-use>)

### (8) 著作権等の侵害に関する調査について

- ・業者に発注してロゴ等を作成する場合は、委託契約約款等の約款で受注者が納入した成果物が第三者の知的財産権を侵害していないことを保証することが定められているが、職員が自ら画像生成 AI 等を使用し、生成物を利用する場合には生成物が他者の著作権や産業財産権（登録商標・登録意匠等）を侵害していないか調査が必要である。
- ・調査を実施する際には以下を参考とすること。

#### ○著作権調査

- ・一般的に、著作物が、偶然他の既存の著作物に類似した場合は侵害にはならない。ただし、生成 AI が生成した著作物が既存の著作物と同一・類似であった場合には著作権侵害になる可能性が高い。そこで、以下の点に注意する必要がある。
  - ①特定の作家や作品のみで学習した生成 AI を利用しないこと。
  - ②プロンプトに特定のキャラクターや特定の作家名を入力しないこと。
  - ③生成された生成物を利用するに際しては、Web 検索等で調査を実施し、同一・類似のものがないことを確認したうえで使用すること。

#### ○産業財産権の調査

- ・著作権と異なり、登録されている商標や意匠等と「偶然」の一致の場合でも侵害となる。そのため、生成 AI を用いる、用いないに関わらず、創作したロゴ等を利用する場合には、登録データベース(※)にて調査が必要である。
- ※ 特許情報プラットフォーム (<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>)



## 4.5 生成 AI の活用

### (1) 活用例

・生成 AI は業務の効率化や新たなアイデアの創出に役立つ可能性があるツールである。以下、活用例を参考にしながら活用に努めること。

※ 生成 AI の出力には虚偽が含まれている可能性があるため、活用に際しても必ず事実確認（ファクトチェック）を行うこと。

#### ①文章の要約

長い文章や記事を短い文章に要約することを得意としており、議事録の要約などの下書きに使用することができる。

#### ②翻訳

文章の単純な翻訳を高い精度でできるほか、丁寧な言い方に言い換える、などニュアンスを調整することもできる。

#### ③草案の作成

指定した題名に沿った文章を指定した文字数内で作成することなどができ、文章の下書きに活用できる。

#### ④アイデア出し

指定したテーマに関して、膨大な学習データに含まれる多種多様な情報を基にした網羅性の高い回答が得られるため、アイデア出しに役立つ。

① 情報は正確かつ具体的に

- ・ AI は行間を読まないなので、正確に必要な情報(※)を与える。

※文章の題名 (目的)、重要なキーワード、制限文字数、説明対象の属性 (『小学生向けの説明』など

×悪い例

あいさつ文を作ってください

こんにちは、いつもお世話になっております。お元気でお過ごしでしょうか？私は今日も元気に業務に取り組んでおります。何かご要望やお困りごとがございましたら、お気軽にお知らせください。今後ともよろしくお願いたします。

○良い例

小学校の音楽会の開会あいさつを200文字程度で作ってください。  
・あなたは小学校の校長です。  
・音楽会のテーマは「楽しんで奏でよう」です。

尊敬する皆様、本日は小学校の音楽会にお越しいただきありがとうございます。この音楽会は子どもたちが楽しんで音楽を奏でることをテーマにしています。音楽は、人々を感動させたり、喜ばせたり、癒したりする力を持っています。この音楽会を通じて、子どもたちが音楽の素晴らしさに触れ、音楽を奏でることの楽しさを体験していただけることを願っています。子どもたちの演奏をお楽しみください。ありがとうございました。

- ・ 記号 (#) を用いて質問を整理するとより回答の精度を上げることができる。

# 命令書

あなたは、プロ野球選手です。以下の条件から回答を出力してください。

# 条件

- ・ 200 字以下で説明
- ・ 小学生に説明
- ・ 興味を持つように説明

# 入力文

野球の魅力を他のスポーツと比較しながら教えて

# 出力文

【補足】 記載した「命令書」「条件」「入力文」に対応したテキストの「出力」を生成 AI に指示している

野球は他のスポーツに比べて、バッターとピッチャーの1対1の戦いがあるんだよ！バッターはピッチャーが投げる球種や球速を見極めて、ボールを打つんだ。それに、野球は打つだけでなく、守ることも大切だよ。チームメイトと協力して、空いてチームの得点を防ぐことが大切だよ。また、野球は試合中に戦略を考えることができるから、頭を使うことも必要だよ。野球は、たくさんの魅力があるスポーツなんだ！

② 質問を重ねて精度を高める

- ・質問して得られた回答に対して再度質問をすることで回答の精度を上げることができる。

サッカーのルールをまとめてください。

1. チームは 11 人で構成され、ボールは足でプレーされます。
2. チームは相手のゴールにボールを蹴り込み、得点を獲得します。
3. 試合は一定の時間で分割され、より多くの得点を獲得したチームが勝利します。
4. 試合終了時の得点が同点の場合は引き分けとなります。
5. 一部の試合では延長時間や PK 戦（ペナルティキック戦）が行われ、勝敗が決定される場合があります。

試合時間の説明と、PK 戦を行う条件を加えてください。

1. チームは 11 人で構成され、ボールは足でプレーされます。
2. チームは相手のゴールにボールを蹴り込み、得点を獲得します。
3. 試合は通常 90 分で、45 分のハーフと 15 分のハーフタイム休憩があります。
4. 試合終了時の得点が同点の場合は引き分けとなります。
5. 試合終了時の得点が同点の場合、一部のリーグやトーナメントでは延長時間が設けられることがあります。
6. 延長時間でも得点がなければ、PK 戦（ペナルティキック戦）が行われます。

③ 高度な活用

- ・表形式での出力も可能

六甲山の魅力を記載したブログの H1, H2 の見出しを表形式で出力してください。H1 に対して H2 は 2～3 個でお願いします。

以下は、六甲山の魅力を記載したブログの H1 と H2 の見出しの一例です。

H1 見出し	H2 見出し
六甲山の自然の魅力	自然の多様性と豊かさ
	森林と植物の美しさ
	動物の生態と観察スポット
六甲山の歴史と文化	古代からの歴史と伝統
	文化財と史跡
六甲山の絶景ポイント	パノラマ眺望と夜景
	キャンプとピクニック

上記は一例ですので、実際のブログに合わせて適切な見出しを選んでください。

- Excel の関数の作成も可能

Excel で重複をチェックする関数を出力してください。

Excel で重複をチェックするための関数は、以下の通りです。

**=COUNTIF(A:A, A1)>1**

この関数をセルに入力し、範囲内の重複値をチェックしたい列の範囲 (A:A) と、対象のセルを指定 (A1) します。この関数は、対象のセルが重複している場合に TRUE (重複している) を返し、重複がない場合に FALSE (重複していない) を返します。

この関数を使用することで、特定の列内の重複を簡単に検出することができます。

- 役割設定によるチャットボット内での議論

複数のキャラクターを設定し、テーマや前提条件を与えたうえで、会議をさせ、議論を深めることも可能。

あなたは部長として、会議を聞いています。

**#テーマ**

市役所内の業務において ChatGPT を利用することの是非とルール作りについて

**#前提条件 1:**

- セキュリティポリシーが厳格に定められている。
- 人手不足なので、AI による生産性向上に期待している。
- 市民に説明できるような、きちんとしたルールが必要

**#前提条件 2:市役所について**

- 職員数 16,000 人
- 若手職員は ChatGPT を使いたがっている。

**#参加者のキャラクター設定:**

情報部門のセキュリティ担当係長: ルールに厳格で保守的 (男性) 50 代

区役所の担当: 積極的かつ楽観的 (男性) 20 代

経理担当の係長: 支出を抑えることに必死 (男性) 30 代

**#指示:**

上記の参加者の会議での、議論 (会話) を書いて下さい。参加者はキャラクター設定を守って、他者の発言内容をふまえて、反対意見や賛成意見を発言してください。参加者は、発言の際に、必ず、自分の意見を述べてください。会議は、全員が、1 回発言するまで、継続するものとします。発言の順番は、ランダムでもかまいません。自分や他者の意見の繰り返しは避けてください。

会議の議論の、会話内容のみを会話形式で出力して下さい。

前提条件は全員が確認済みとします。

部長: では、はじめてください。

**情報部門のセキュリティ担当係長:**

私は情報セキュリティの観点から、ChatGPT の利用には慎重なアプローチが必要だと考えています。セキュリティポリシーが厳格に定められているだけでなく、個人情報や機密データの保護も求められています。AI の利用にはリスクも存在し、万全のセキュリティ対策が必要です。そのため、ルール作りは慎重に行うべきです。

**区役所の担当:**

私は ChatGPT の利用に前向きです。若手職員たちも AI を使って業務を効率化できることに期待しています。市役所の業務負荷は高いため、ChatGPT の導入によって生産性を向上させることができるでしょう。もちろん、セキュリティ面には十分な配慮が必要ですが、ポジティブな効果を楽しむためのルール作りを進めるべきです。

**経理担当の係長:**

私は支出削減を重視しています。ChatGPT の導入によって人手不足の解消と生産性向上が見込めるので、コスト削減につながる可能性があります。ただし、ルールを設けることで無駄な利用やセキュリティリスクを回避する必要があります。効果的なルール作りを行い、コスト削減と生産性向上の両立を目指すべきです。

**部長:**

皆さんの意見を聞いて、まずはルール作りの方向性を話し合しましょう。セキュリティポリシーは確実に守りつつ、生産性向上を図るためのルールを具体的に考えていきましょう。

### (3) Microsoft Copilot による画像生成 AI の利用について

- ・庁内で利用可能な生成 AI である Microsoft Copilot を利用することで画像生成 AI の利用が可能である。
- ・画像生成 AI を上手に活用することで庁内業務の効率化を図ることができる一方で、著作権等の侵害に配慮した対応が求められる。

#### ① 著作権等の侵害について

画像生成 AI では簡単にクオリティの高い画像が生成できる一方で、AI の生成物が他人の著作物と類似していた場合、著作権等の侵害となる可能性がある。特定の作家の名称を入力するなど、他人の著作物に類似した生成物が生成される可能性がある指示は行わないこと（4.3(3)、(4)、(5)、4.4(4)参照）。

また、必要に応じて著作権等の侵害に関して調査を実施すること（4.4.(8)参照）

#### ② AI の生成物であることの表示について

画像等の生成物が AI によるものであることを表示する義務はないが、市民等の見る側に誤解が生じないよう必要に応じて補足説明を行うこと。

（例）「この画像はイメージであり、実際とは異なります」

(参考1 知的財産権について)

分類	保護対象	行政における例	他者の権利の侵害に関する注意点	権利の発生
著作権	小説、音楽、絵、彫刻、写真等の著作物	HP や広告物掲載用に作成された写真、文章等	<p>一般的に、著作物が、偶然他の既存の著作物に類似した場合は侵害にはならない。ただし、生成 AI が生成した著作物が既存の著作物と同一・類似であった場合には著作権侵害になる可能性が高い。そこで、以下の点に注意する必要がある。</p> <p>①特定の作家や作品のみで学習した生成 AI を利用しないこと。                  ②プロンプトに特定のキャラクターや特定の作家名をいれないこと。                  ③生成された生成物を利用するに際しては、Web 検索等で調査を実施し、同一・類似のものが無いことを確認したうえで使用すること。</p>	創作の時点で自動的に発生
産業財産権	商標権	商品、サービスの名称・マーク	<p>著作権と異なり、登録されている商標や意匠等と「偶然」の一致の場合でも侵害となる。そのため、生成 AI を用いる、用いないに関わらず、創作したロゴ等を利用する場合には、登録データベース(※)にて調査が必要。</p>	特許庁での審査、登録により発生
	意匠権	物品の形状、模様等のデザイン		
	特許権	物又は方法についての発明		特許庁での登録により発生(審査無)
	実用新案権	物品についての考案		

※ 特許情報プラットフォーム (<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>)