

## AIと著作権に関する考え方について

令和6年3月15日

文化審議会著作権分科会法制度小委員会

- この文書(「本考え方」)は、生成 AI と著作権に関する考え方を整理し、周知すべく、文化審議会著作権分科会法制度小委員会において取りまとめられたものである。
- 本考え方は、その公表時点における、本小委員会としての一定の考え方を示すものであり、本考え方自体が法的な拘束力を有するものではなく、また現時点で存在する特定の生成 AI やこれに関する技術について、確定的な法的評価を行うものではないことに留意する必要がある。
- 今後も、著作権侵害等に関する判例・裁判例をはじめとした具体的な事例の蓄積、AI やこれに関連する技術の発展、諸外国における検討状況の進展等が予想されることから、引き続き情報の把握・収集に努め、必要に応じて本考え方の見直し等の必要な検討を行っていくことを予定している。

# 目次

1. はじめに.....	2
(1)本考え方の取りまとめに至る経緯.....	2
(2)本考え方の位置づけ・性質.....	2
(3)著作権法以外の分野における生成 AI についての検討との関係.....	3
2. 検討の前提として.....	4
(1)従来の著作権法の考え方との整合性について.....	4
(2)AI と著作権の関係に関する従来の整理.....	7
3. 生成 AI の技術的な背景について.....	11
(1)生成 AI について.....	11
(2)生成 AI に関する新たな技術.....	12
(3)AI 開発事業者・AI サービス提供事業者による技術的な措置について.....	13
4. 関係者からの様々な懸念の声について.....	14
(1)クリエイターや実演家等の権利者の懸念.....	14
(2)AI 開発事業者・AI サービス提供事業者等の事業者の懸念.....	15
(3)AI 利用者の懸念.....	16
5. 各論点について.....	17
(1)開発・学習段階.....	17
(2)生成・利用段階.....	32
(3)生成物の著作物性について.....	39
(4)その他の論点について.....	41
6. おわりに.....	42
○ 開催状況.....	44
○ 委員名簿.....	45

## 1. はじめに

### (1) 本考え方の取りまとめに至る経緯

昨今、インターネットの普及や、コンピューターの計算能力の向上などの情報技術の進展に伴い、AI 技術の開発が加速し、AI 技術により実現できる計算処理の高度化が見られてきた。

また、AI 技術の高度化においては、特にいわゆる生成 AI と言われる、利用者の指示に基づき、様々な形態のコンテンツを生成する AI についても発展が目覚ましく、人間が自らの手で作成したものと見まがうようなコンテンツを生み出すことが可能となってきた。それらの生成 AI について、開発に携わる研究者や事業者だけでなく、一般ユーザーが容易に利用できるサービスやソフトウェアを提供する事業者も現れ、また、生成 AI の利用を中心に据え、創作活動を行うクリエイターも出てきた。

このような中、生成 AI を巡っては、著作権者等からの AI によるデータの学習及び生成に当たって、著作権が侵害されるのではないかとといった懸念の声や、AI 開発事業者等からの AI 開発に当たって著作権を侵害するのではないかと、また、著作権を侵害するような AI を作ってしまうのではないかとといった懸念の声、AI 利用者からの AI を利用することで、意図せず著作権を侵害してしまうのではないかとといった懸念の声などが上がってきた。

また、2023 年5月に行なわれた G7 広島サミットにおいて、国や分野を超えてますます顕著になっている生成 AI の機会及び課題について直ちに評価する必要性の認識が示され、著作権を含む知的財産権の保護等のテーマを含めた生成 AI に関する議論を行うため、G7 の作業部会を通じた、「広島 AI プロセス」がスタートした<sup>1</sup>。さらに、国内でも、同月に有識者による AI 戦略会議において取りまとめられた「AI に関する暫定的な論点整理<sup>2</sup>」の中で、著作権についても論点を整理し、必要な対応を検討することとされた。

また、6月に取りまとめられた「知的財産推進計画 2023<sup>3</sup>」においても、生成 AI と著作権との関係について、AI 技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等の観点に留意しながら、具体的な事例の把握・分析、法的考え方の整理を進め、必要な方策等を検討することとされている。

### (2) 本考え方の位置づけ・性質

著作権法は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送(著作物等)について、著作者の権利及びこれに隣接する権利(著作権等)といった、私人の間における権利・義務関係を規定する法である。

そのため、生成 AI に関するものに限らず、著作権法の解釈は、行政規制のように行政がその執行に当たって何らかの基準を示すといった性質のものではなく、本来、個別具体的な事案に応じた司法判断によるべきものである。

---

<sup>1</sup> <https://www.mofa.go.jp/mofaj/files/100507034.pdf>

<sup>2</sup> [https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai\\_senryaku/2kai/ronten.pdf](https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/2kai/ronten.pdf)

<sup>3</sup> [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku\\_kouteihyo2023.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku_kouteihyo2023.pdf)

しかしながら、生成 AI と著作権の関係を直接的に取り扱った判例及び裁判例は、この「AI と著作権に関する考え方について」(以下「本考え方」という。)公表の時点で未だ乏しいところ、上記のような生成 AI と著作権の関係に関する懸念を解消するためには、判例及び裁判例の蓄積をただ待つのみでなく、解釈に当たっての一定の考え方を示すことも有益であると考えられる。生成 AI と著作権の関係については、民間の当事者間におけるガイドラインの策定などによって考え方が整理されることが望まれるが、こうした民間における対応も未だ途上であるところ、社会における生成 AI の急速な普及と相伴って生成 AI と著作権の関係に関する懸念の声が社会に広がる中で、このような懸念の解消が可能な限り迅速に図られる必要があった。

そこで、文化審議会著作権分科会法制度小委員会(以下「本小委員会」という。)においては、クリエイターや実演家等の権利者、生成 AI の開発・サービス提供等を行う事業者、生成 AI の利用者といった関係者からのヒアリング等を行い、また、AI 戦略会議<sup>4</sup>、AI 時代の知的財産権検討会<sup>5</sup>(内閣府知的財産戦略推進事務局)等の他の会議体における検討状況も踏まえ、AI と著作権法の関係における現行法の適用関係などに関する各論点について議論を行った。

本考え方は、上記のような生成 AI と著作権の関係に関する懸念の解消を求めるニーズに応えるため、生成 AI と著作権の関係に関する判例及び裁判例の蓄積がないという現状を踏まえて、生成 AI と著作権に関する考え方を整理し、周知すべく取りまとめられたものである。本考え方は、関係する当事者が、生成 AI との関係における著作物等の利用に関する法的リスクを自ら把握し、また、生成 AI との関係で著作権等の権利の実現を自ら図るうえで参照されるべきものとして、本考え方の公表時点における本小委員会としての一定の考え方を示すものであることに留意する必要がある。

なお、本考え方は、上記のとおり生成 AI と著作権の関係についての一定の考え方を示すものであって、本考え方自体が法的な拘束力を有するものではなく、また現時点で存在する特定の生成 AI やこれに関する技術について、確定的な法的評価を行うものではない。個別具体的な生成 AI やこれに関する技術の法的な位置づけの説明については、これを提供する事業者等において適切に行われることが望まれる。

### (3) 著作権法以外の分野における生成 AI についての検討との関係

生成 AI をはじめとした AI と社会との関わりに関する検討は、著作権法以外の分野においても多数行われている<sup>6</sup>。本考え方は、あくまで AI と著作権法との関係について、解釈に当たっての一定の考え方を示すものであり、AI と社会との関わりに関する網羅的な検討を行うものではない。著作権法の枠組みを超える観点については、他の分野において行われている検討を参照する必要がある。

<sup>4</sup> [https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai\\_senryaku/ai\\_senryaku.html](https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/ai_senryaku.html)

<sup>5</sup> [https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/ai\\_kentoukai/kaisai/index.html](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/ai_kentoukai/kaisai/index.html)

<sup>6</sup> 一例として、上記の AI 戦略会議及び AI 時代の知的財産権検討会における検討が行われているほか、総務省及び経済産業省においては、AI 関係の事業者向けの統一的なガイドラインとして「AI 事業者ガイドライン」の取りまとめに向けた検討が行われている。

## 2. 検討の前提として

### (1)従来著作権法の考え方との整合性について

我が国の著作権法は、著作物並びに実演、レコード、放送及び有線放送(以下「著作物等」という。)の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的としている(著作権法(以下特記ない限り、単に「法」という。)第1条)。この目的を受けて、著作権法では、「著作者等の権利・利益の保護」と「著作物等の公正・円滑な利用」とのバランスを踏まえた制度設計がされている。

AIと著作権の問題を考えるにあたっては、こうした目的及びバランスを踏まえて整備されている既存の著作権法、及びその解釈に関する従来からの考え方との整合性を考慮した上で検討することが必要であり、特に、AIの開発や利用についての議論が、人がAIを使わずに行う創作活動についての考え方と矛盾しないように留意する必要がある。

人とAIとの関係については、上記1の広島AIプロセスにおいて「人間中心主義」や「信頼できる人間中心のAIの責任あるステューワードシップ」が謳われていることや<sup>7</sup>、我が国の「人間中心のAI社会原則」においても「人間中心の原則」が示されているように<sup>8</sup>、人がAIを高度な道具として補助的に用いることが原則と考えられる。本考え方においても、人が道具としてAIを使用するものであり、これに伴う行為の責任はAIを道具として用いる人に帰属するという前提としている。

このような観点から、既存の著作権法の制度内容及びその解釈に関する従来からの考え方のうち、特に以下の点について、AIと著作権の関係についての各論点の検討の前提として確認する必要があると考えられる。

- ア 著作権法で保護される著作物の範囲
- イ 著作権法で保護される利益
- ウ 権利制限規定の考え方
- エ 我が国の著作権法が適用される範囲

#### ア 著作権法で保護される著作物の範囲

- 著作権法で保護される「著作物」について、法第2条第1項第1号では「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」と定義されている。
- このような定義から、著作物となるための要件としては①思想又は感情を、②創作的に、③表現したものであり、かつ、④文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するも

<sup>7</sup> 「高度なAIシステムを開発する組織向けの広島プロセス国際指針」及び「高度なAIシステムを開発する組織向けの広島プロセス国際行動規範」

(<https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/documents.html>)

<sup>8</sup> 「人間中心のAI社会原則」(<https://www8.cao.go.jp/cstp/aigensoku.pdf>)

のであることが求められる。

- そのため、単なる事実やデータにとどまるもの(要件①を欠くもの)、誰が表現しても同じようなものとなるありふれた表現(要件②を欠くもの)、表現に至らないアイデア(要件③を欠くもの)、実用品等の文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属さないもの(要件④を欠くもの)は、著作物に該当せず、著作権法の保護対象に含まれない。
- このように、著作権法は、著作物に該当する創作的表現を保護し、思想、学説、作風等のアイデアは保護しない(いわゆる「表現・アイデア二分論」)<sup>9</sup>。この理由としては、アイデアを著作権法において保護することとした場合、アイデアが共通する表現活動が制限されてしまい表現の自由や学問の自由と抵触し得ること、また、アイデアは保護せず自由に利用できるものとした方が、社会における具体的な作品や情報の豊富化に繋がり、文化の発展という著作権法の目的に資すること等が挙げられる。

#### イ 著作権法で保護される利益

- 著作権法では、著作物等を利用する行為の全てに対して著作者等の権利が及ぶという構成は採られておらず、複製、公衆送信、譲渡といった特定の利用形態(法定利用行為)ごとに、複製権、公衆送信権、譲渡権といった「支分権」を規定し、その範囲で著作者等の権利が及ぶという構成が採られている。
- 著作物等を利用する行為であっても、支分権が及ぶ法定利用行為に該当しない行為(例えば、著作物等を閲覧・鑑賞する行為や、その内容を記憶する行為等)については、著作権法上、著作者等の権利が及ばず、このような行為については、これを独占する利益は著作権法上保護されていない。

#### ウ 権利制限規定の考え方

- 著作権法では、上記イのとおり、支分権の及ぶ法定利用行為については著作者等の権利者がこれを行う権利を独占することとしており、このような法定利用行為を行う場合は、権利者の許諾を得て行う必要があるのが原則である。その一方で、著作権法では、一定の場合には権利者の許諾を得ることなく著作物等を利用できる旨の、権利制限規定を設けている。これは、法第1条に規定する、文化的所産の公正な利用という点に配慮したものである。
- こうした権利制限規定としては、AIと著作権の関係においてその適用があり得る、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(法第30条の4)や電子計算機による情報処理及びその結果の提供に付随する軽微利用等(法第47条の5)のほか、私的使用のための複製(法第30条)、引用(法第32条第1項)、学校その他の教育機関における複製等(法第35条)、営利を目的としない上演等(法第38条)といったものなどがあり、これらの権利制限規定の要件を満たす場合は、

<sup>9</sup> 我が国が加盟する「著作権に関する世界知的所有権機関条約」第2条においても、「著作権の保護は、表現されたものに及ぶものとし、思想、手続、運用方法又は数学的概念自体に及ぶものではない。」とされている。

権利者の許諾を得ることなく著作物等を利用することができる。

## Ⅱ 我が国の著作権法が適用される範囲

### (ア) 準拠法決定の問題

- 著作物等の保護及び利用に関しては、我が国も加盟する「文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約」(以下「ベルヌ条約」という。)、<sup>10</sup>「著作権に関する世界的所有権機関条約」、「実演家、レコード製作者及び放送機関の保護に関する国際条約」等の国際条約による規律のもと、各国・各法域がそれぞれの著作権法を制定している。
- そのため、著作物等の利用行為が国境を跨いで行われる場合、当該利用行為に、いずれの国又は法域の著作権法が適用されるか検討する必要がある(準拠法決定の問題)。
- 著作物等の利用行為に関する準拠法決定の問題については、特にコンテンツのインターネット配信を含む、著作物等の公衆送信に関するものをはじめとして種々の見解があり、今後も引き続き議論の状況を踏まえていく必要があるが、AIと著作権の関係を検討するに当たっては、現時点での考え方として、差し当たり以下の点を確認しておく必要があると考えられる。

### (イ) 準拠法決定の問題に関する規定及び考え方

- この点に関して、我が国に適用される法令及び条約、並びにこれに基づく我が国における国際私法の考え方に照らすと、準拠法決定の問題については以下のように考えられる<sup>10</sup>。
- まず、著作権侵害に基づく損害賠償請求については、著作権侵害は民法上の不法行為となることを踏まえ、法の適用に関する通則法(平成18年法律第78号)第17条の規定から<sup>11</sup>、原則として、加害行為の「結果発生地法」が準拠法となる。
- また、著作権侵害に基づく差止請求については、ベルヌ条約第5条第2項第3文の規定から<sup>12</sup>、当該利用行為について実体法上の権利保護を与えている国の法令とし

<sup>10</sup> なお、準拠法に関しては、当事者間(例: AI サービス提供事業者と AI 利用者との間)の契約(サービスの利用規約等を含む)において、いずれの国の法を準拠法とするかに関する規定が設けられることがあるが、このような契約上の準拠法の定めは、当該契約の当事者間においてのみ効力を有するものであり、例えば著作権侵害の場面における権利者と契約外の第三者との関係については、本文記載の考え方によることとなる。

<sup>11</sup> 「不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、加害行為の結果が発生した地の法による。ただし、その地における結果の発生が通常予見することのできないものであったときは、加害行為が行われた地の法による。」

<sup>12</sup> 「したがって、保護の範囲及び著作者の権利を保全するため著作者に保障される救済の方法は、この条約の規定によるほか、専ら、保護が要求される同盟国の法令の定めるところによる。」

ての「保護国法」が、当該利用行為についての準拠法となるとする考え方がある。

## (ウ)具体的な利用行為に関する準拠法決定

- これらの規定及び考え方を踏まえると、ある著作権侵害の結果が発生した地が日本国内であると評価される場合は、当該利用行為に伴う著作権侵害に基づく損害賠償請求(及びその著作権侵害の成否に関する権利制限規定の適用)については、結果発生地法としての我が国の著作権法が適用されると考えられる。
- また、ある利用行為が行われた地が日本国内であると評価される場合は、当該利用行為に伴う著作権侵害に基づく差止請求(及びその著作権侵害の成否に関する権利制限規定の適用)については、保護国法としての我が国の著作権法が適用されると考えられる。
- 著作物等の利用行為に関する準拠法決定の問題は、最終的には個別・具体的な事案に応じて、裁判所において判断されることとなるが、上記のような考え方を踏まえると、例えば、以下のような事情があることは、当該法律関係について、我が国の著作権法が適用される可能性を高める一要素になると考えられる<sup>13</sup>。
  - ✓ 生成 AI の開発・学習段階において、AI 学習のための学習データ収集を行うプログラムが我が国内に所在するサーバー上で稼働しており、この収集に伴う既存の著作物等の複製を行っていること
  - ✓ 生成 AI の生成・利用段階において、生成 AI が我が国内に所在するサーバー上で稼働しており、既存の著作物等を含む生成物を生成していること
  - ✓ 生成 AI の生成・利用段階において、インターネット上で提供される生成 AI サービスが、我が国内のユーザーに向けて既存の著作物等を含む生成物を公衆送信していること

## (2)AI と著作権の関係に関する従来の整理

著作権法では、技術革新とこれに伴う著作物等の新たな利用の態様に対応するため、種々の制度改正を行ってきており、今般の AI と著作権の関係についての検討に当たっても、これらの制度改正の経緯については前提として確認しておく必要がある。

そこで、AI をはじめとした技術革新に対応するこれまでの著作権制度の改正、特に法第 30 条の 4 の創設を中心に、以下の点を確認しておく必要があると考えられる。

- ① 「柔軟な権利制限規定」の制定に至る背景と経緯
- ② 法第 30 条の 4 の対象となる利用行為
- ③ 「享受」の意義及び享受目的の併存

---

<sup>13</sup> なお、この点に関しては、複製等の指令を端末への入力等により行った地、その指令による結果を一義的に得た地、利用者の所在地が日本国内にある場合には、日本が利用行為地といえるとする見解も見られる。



## ア「柔軟な権利制限規定」の制定に至る背景と経緯

- 著作権法では、デジタル化・ネットワーク化の進展等に伴う著作物の利用環境の変化等を受け、新しい時代に対応した制度等の在り方について随時検討を行い、これまでも権利制限規定の整備等の法的措置が講じられてきた。
- 特に、今日では、デジタル化・ネットワーク化の更なる進展により、著作物の利用等を巡る環境は更なる変化に直面している。具体的には、IoT・ビッグデータ・人工知能(AI)などの技術革新とともに、情報の集積・加工・発信の容易化・低コスト化が進んだことを受け、大量の情報を集積し、組み合わせ、解析することで付加価値を生み出す新しいイノベーションの創出が期待されている。
- こうした状況から、技術革新など社会の変化に対応できる適切な柔軟性を備えた権利制限規定の在り方を検討することとなった。この検討の結果、平成 29 年4月の文化審議会著作権分科会報告書においては、現在の我が国の諸状況を前提とすれば、米国のフェア・ユース規定のような非常に柔軟性の高い一般的・包括的な規定ではなく、明確性と柔軟性の適切なバランスを備えた複数の規定の組合せによる「多層的」な対応を行うことが適当であるとの判断がなされた。

具体的には、権利者に及び得る不利益の度合い等に応じて分類した3つの「層」について、それぞれ適切な柔軟性を確保した規定を整備することが適当であると考えられ、①著作物の本来的利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型(第1層)については、行為類型を適切な範囲で抽象的に類型化を行い、「柔軟性の高い規定」を、②著作物の本来的利用には該当せず、権利者に及び得る不利益が軽微な行為類型(第2層)については、権利制限を正当化する社会的意義等の種類や性質に応じ、著作物の利用の目的等によってある程度大きくりに範囲を画定し、「相当程度柔軟性のある規定」を、③公益的政策実現のために著作物の利用の促進が期待される行為類型(第3層)については、立法府において、権利制限を正当化する社会的意義等の種類や性質に応じ、権利制限の範囲を画定した上で、それぞれの範囲ごとに「適切な柔軟性を備えた規定」を、それぞれ整備するべきとされた。このうち第1層に対応するものとして設けられた規定のひとつが法第30条の4であり、また、第2層に対応するものとして設けられたのが、法第47条の5である。
- 以上の経緯を経て、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の整備を含む「著作権法の一部を改正する法律」が、平成 30 年5月 18 日に可決・成立し、平成 30 年法律第 30 号として同月 25 日に公布された。その後、関連の政省令等の整備を経て、平成 31 年1月1日に施行された。

「柔軟な権利制限規定」の整備のイメージ(概要)

- 現行法でも、第1層、第2層のコンセプトが妥当する権利制限規定が複数整備されている。
- 今回、現在把握されていないニーズや将来の新たなニーズに対応できるよう、**現行規定を包含するより包括的な3つの「柔軟な権利制限規定」を新設**する。改正に伴い、現行規定は削除し、これらを包含する新しい規定に統合する。

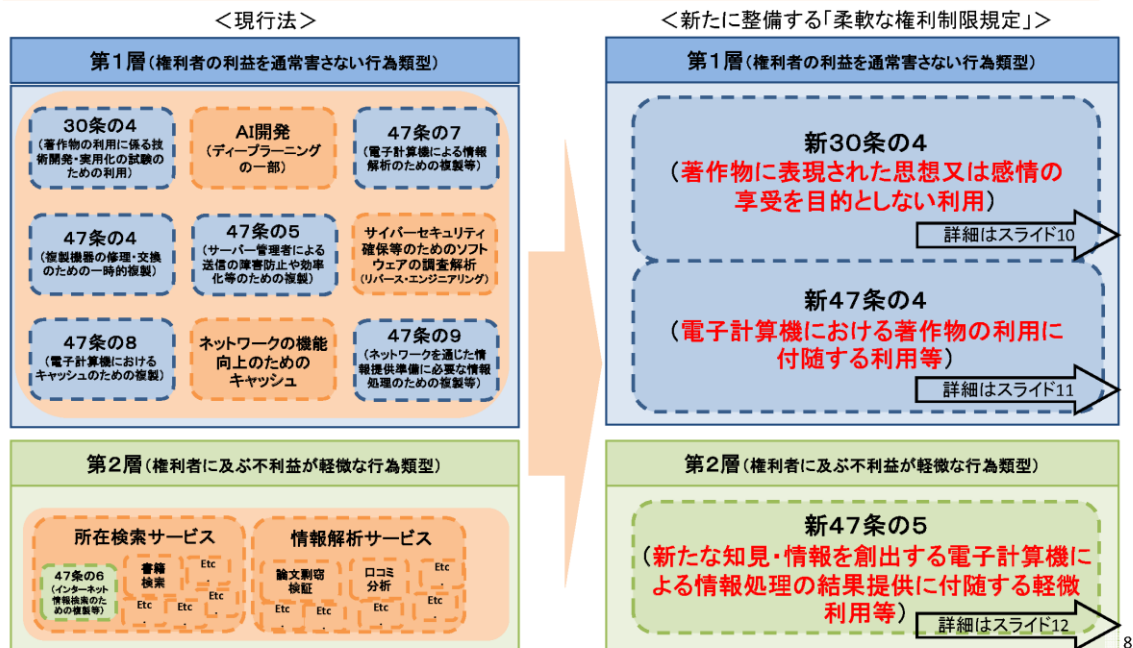


図1 平成30年著作権法改正における「柔軟な権利制限規定」の整備の概要  
(文化庁著作権課「著作権法の一部を改正する法律 概要説明資料」8頁)

イ 法第30条の4の対象となる利用行為

- 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行為については、著作物の表現の価値を享受して自己の知的又は精神的欲求を満たすという効用を得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著作権者の利益を通常害するものではないと考えられるため、当該行為については原則として権利制限の対象とすることが正当化できるものと考えられる。
- このため、法第30条の4では、著作物は、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、利用することができることとし、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行為を広く権利制限の対象としている。
- 具体的には、プログラムの著作物のリバース・エンジニアリングや、美術品の複製に適したカメラやプリンターを開発するために美術品を試験的に複製する行為や複製に適した和紙を開発するために美術品を試験的に複製するといった行為は、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ではないものと考えられることから、「著作物に表現された思想又は感情」の「享受」を目的としない行為として、法第30条の4の適用対象となると考えられる。

## ウ 「享受」の意義及び享受目的の併存

- 「享受」とは、一般的には「精神的にすぐれたものや物質上の利益などを、受け入れ味わいたのしむこと」(新村出編(2017)広辞苑(第七版)岩波書店 762 頁)を意味することとされており、ある行為が法第 30 条の4に規定する「著作物に表現された思想又は感情」の「享受」を目的とする行為に該当するか否かは、同条の立法趣旨及び「享受」の一般的な語義を踏まえ、著作物等の視聴等を通じて、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であるか否かという観点から判断されることとなるものと考えられる。
- ある行為が法第 30 条の4に規定する「著作物に表現された思想又は感情」の「享受」を目的とする行為に該当するか否かは、同条の立法趣旨及び「享受」の一般的な語義を踏まえ、著作物等の視聴等を通じて、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であるか否かという観点から判断されることとなるものであり、「享受」を目的とする行為に該当するか否かの認定に当たっては、行為者の主観に関する主張のほか、利用行為の態様や利用に至る経緯等の客観的・外形的な状況も含めて総合的に考慮されることとなる。
- 法第 30 条の4各号では、同条により権利制限の対象となる行為について法の予測可能性を高めるため、柱書の「(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」に当たる場合の典型的な例を示している。ある著作物等を「情報解析の用に供する場合」については、同条第2号でこの典型的な例として示されており、「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」に該当すると考えられる。
- 他方で、法第 30 条の4では「享受」の目的がないことが要件とされているため、仮に主たる目的が「享受」ではないとしても、同時に「享受」の目的もあるような場合には、同条の適用はないものと考えられる。なお、「享受」の目的がある場合については、法第 47 条の5が適用される場合もあると考えられる。
- 法第 47 条の 5 は、上記アのとおり、平成 30 年の著作権法改正において、柔軟な権利制限規定の一つとして法第 30 条の4と同時に整備された規定である。  
法第47条の5では、新たな知見・情報を創出する電子計算機による情報処理の結果の提供に付随する軽微利用等について権利制限がされており、その対象となる行為として「電子計算機による情報解析を行い、及びその結果を提供すること」(同条第1項第2号)が挙げられている。同条において定める権利制限の範囲は、当該著作物の「利用に供される部分の占める割合、その利用に供される部分の量、その利用に供される際の表示の精度その他の要素に照らし軽微なもの」(軽微利用)に限られる。

### 3. 生成 AI の技術的な背景について

AI 技術は、半世紀以上前にその概念が提案されてから、現在まで、AI にかかわる様々な新技術の開発が行われ、また、実用化され社会への普及が図られて来た。

そのような中、自然言語を用い、応答が返ってくる対話型の AI サービスが登場し、社会に大きなインパクトを与えるとともに、これらは、コンピューターに関する専門的な知識がなくとも扱えることから、一般的なユーザーに急速に普及していった。

一方で、このような AI については、利用によるメリットだけでなく、様々なリスクも指摘されている。著作権侵害のリスクもこのようリスクの一つとされているが、AI 開発事業者や AI サービス提供事業者側においては、このような著作権侵害が起きないように、防止措置を講じているものもある。

AI に関する技術は日進月歩であり、特に現在用いられ、又は今後新たに開発される生成 AI に関する技術については、後掲4で示すような関係者からの懸念の解消に向けて、その仕組みや動作機序について、その開発や提供を行う事業者等から分かりやすい形で社会に対する発信がされることが望ましい。ここでは、これらの技術について詳細に解説するのではなく、本考え方で検討の前提として、著作権法における考え方の整理との関係で必要と思われる、現時点における技術的な側面を概観することとする。

なお、今後、新技術の登場などによっては記載している内容が変わりうることに留意されたい。

#### (1) 生成 AI について

##### ア 生成 AI の概要

AI の主な用途には、画像識別や、自然言語処理、文章や画像の生成等があるが、昨今、特に大きな話題となっているのが、人間の自然言語や画像などによる指示を受け、文章や画像等の様々なコンテンツを生成する AI であり、これがいわゆる生成 AI<sup>14</sup>と言われるものである。

##### イ 生成 AI の開発の概略

生成 AI の開発は、機械学習のうちの深層学習と言われる手法等により、大量かつ多様なデータを情報解析し、データから読み取れる多数のパターンやルール、傾向等を学習させ、指示に対して、的確な出力を予測できるように調整を行うことで進められる。

また、生成 AI を含む AI においては、その目的に応じて言語、画像等のデータを学習に用いる必要があり、これらの学習に用いるデータの質及び量が、その性能の決定に大きな影響を与えているとされている。

##### ウ 生成 AI が生成物を生成する機序の概略

生成 AI では、入力された指示を情報解析し得られた結果と、その生成 AI が学習したパタ

---

<sup>14</sup> 「生成 AI」には明確な定義がなく、本考え方では本文記述の機能を有する AI を生成 AI と呼ぶこととする。

ーンやルール、傾向等に基づき、生成物を生成することとなる。この際の生成については、本小委員会の審議においてもヒアリング等を通じて確認したように、例えばテキストの生成においては、ある単語に続く単語の出現確率を計算することを繰り返すことで生成が行われているものであり、通常、学習データの切り貼りによって生成を行うものではないとされる<sup>15</sup>。なお、この生成の機序については、後掲4で示す関係者の懸念が大きいところであり、生成 AI の開発や提供を行う事業者等から分かりやすい形で社会に対する発信がされることが望ましい。

## エ 生成 AI に関する当事者

生成 AI は、その開発・提供・利用の各場面において立場の異なる複数の者が当事者として関係する。この当事者としては、以下のような者が想定される。なお、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。

### ① AI 開発事業者

生成 AI(学習済みモデル)の開発に向けた、学習データの収集、学習用データセットの構築、及び学習用データセットを用いた AI 学習等の行為を行う者。主として事業者が想定されるが、これに限るものではない。

### ② AI サービス提供事業者

既存の生成 AI に対する追加的な学習、生成 AI を組み込んだソフトウェアやサービスの AI 利用者に対する提供等の行為を行う者。主として事業者が想定されるが、これに限るものではない。

### ③ AI 利用者

生成 AI を組み込んだソフトウェアやサービスを利用して、コンテンツの生成及び生成物の利用を行う者。事業者及び非事業者(個人利用者)のいずれも想定される。

## (2) 生成 AI に関する新たな技術

AI 技術の進展とともに、生成 AI に関する様々な新たな技術も登場してきた。著作権に特に関係しうるものとしては、例えば、以下のようなものがある。

① 生成 AI の開発の際に用いられなかったデータであっても、生成 AI への指示と関連するデータを検索・収集し、当該指示と合わせて生成 AI への入力として扱い、出力の予測を行う技術<sup>16</sup>

② 生成 AI に対する追加的な学習<sup>17</sup>のうち、学習済みの生成 AI に小規模なデータセットを用いて追加的な学習を行い、当該データセットに強い影響を受けた生成物の生成を可能とする技術<sup>18</sup>

<sup>15</sup> 本小委員会第3回・資料2 有識者提出資料(国立研究開発法人情報通信研究機構)  
([https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05\\_03/](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_03/))

<sup>16</sup> 例えば、検索拡張生成(RAG: Retrieval-augmented Generation)と言われる技術がある。

<sup>17</sup> いわゆるファインチューニング等。

<sup>18</sup> 例えば、LoRA(Low Rank Adaptation)と言われる技術がある。

### (3)AI 開発事業者・AI サービス提供事業者による技術的な措置について

すでにサービスが提供されている生成 AI においては、その生成物が著作権侵害になる場合があるというリスクについて懸念の声があり、AI 開発事業者や AI サービス提供事業者の中には、そのようなリスクの低減のために、以下のような著作権侵害の防止に資する技術的な措置を導入している事業者もいる。

- ①現存するアーティストの氏名等を指定したプロンプト、又は既存の著作物と創作的表現が共通した生成物を生成させようとするプロンプト等による生成指示を拒否する技術。
- ②生成 AI の学習に用いるデータセットの作成のためのクローラによるウェブサイト内へのアクセスを拒否するために、機械可読な方法により施された技術的な制限措置を尊重する措置。
- ③生成 AI の学習に用いるデータセットに含まれているデータについて、権利者等から、将来的な生成 AI の学習に用いる際には当該データを学習用データセットから削除する要求を受け付け、実際に削除を行う措置。

## 4. 関係者からの様々な懸念の声について

いわゆる「柔軟な権利制限規定」が設けられた、平成 30 年の著作権法改正の検討時には、人間の指示により自律的に生成物を生成する AI は既に存在していた<sup>19</sup>。しかしながら、生成 AI の実社会における利用が進んでいく中で、著作権者等や、AI 開発事業者・AI サービス提供事業者、AI の利用者等の様々な関係者から、具体的な AI 学習やサービス提供、AI による生成や生成物の利用といった場面について、生成 AI の開発や利用により不利益を被っているといったものや、どのような場合に著作権侵害となるのか不明確でリスクが大きいといったものなどの懸念の声が上がるようになってきた。

これらの懸念の声については、生成 AI との関係性の違いにより、①クリエイターや実演家等の権利者の懸念の声、②AI 開発事業者や AI サービス提供事業者等の事業者の懸念の声、③AI を創作活動に用いるクリエイターや、AI を事業活動に用いる企業・団体等を含む、AI 利用者の懸念の声と、大きく3つの層に分類することができる。

本小委員会では、関係者の懸念の声を払拭する上では、それぞれの懸念の声について、論点を整理し、議論する必要があると考え、3つの層ごとの懸念の声と、これを分節した項目を以下のとおり整理した。

なお、以下については、関係者から上げられている懸念の声を可能な限り漏れなく収集したものであり、示している懸念の声及び項目は、著作権法において整理可能又は整理すべきものに限ったものではない。また、後掲する5.において、法的な観点からさらに詳細に論点を整理しているため、5. 記載の論点との対応関係を、各項目の末尾において合わせて記載している。

### (1) クリエイターや実演家等の権利者の懸念

#### ① 著作物等が AI 開発・学習に無断で利用されている

- 法第 30 条の4の適用可否はどのように判断されるのか。(非享受目的とはどのような場合か、ただし書に該当する場合はどのような場合か等)(⇒(1)ア・イ・ウ・エ・キ、(2)ク、(4))
- AI 開発・学習のための複製等を防止する技術的な措置は、法的にどのように位置づけられるか。(⇒(1)エ)
- 法第 30 条の4以外に、AI 開発・学習のための複製等に適用され得る権利制限規定はあるか。(⇒(1)ウ・ク)

#### ② 自らが時間をかけて創作した著作物等が、生成 AI により学習され、侵害物が大量に生成され得ること

- どのような場合に AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となるのか。類似性、依拠性

<sup>19</sup> 例えば「知的財産推進計画 2016」においては「更なる技術革新により、人工知能によって自律的に生成される創作物(以下「AI創作物」という。)や物の形状を完全に再現できる3Dデータ、センサー等から自動的に集積されるデータベースなど新たな情報財が生まれてきている。」といった指摘がされている。

をどのように考えるのか。(⇒(2)イ・ウ・ケ)

- 生成 AI により、侵害物がどの程度、またどのような場合に生成されるのか(侵害物の生成確率・頻度、指示内容の影響の程度等)という点は、法的な議論にどのように影響するのか。(⇒(2)イ・キ)
- 生成 AI が学習した著作物に類似・依拠した生成物が生成される場合、法第 30 条の4の適用可否にはどのように影響するのか。(⇒(1)イ)

③ 生成 AI の普及により、既存のクリエイター等の作風や声といった、著作権法上の権利の対象とならない部分(以下、「作風等」という。)が類似している生成物が大量に生み出され得ること等により、クリエイター等の仕事が生成 AI に奪われること

④ AI 生成物が著作物として扱われ、大量に出回ることで、新規の創作の幅が狭くなり、創作活動の委縮につながること

- 作風等が類似している生成物の生成又は利用に、既存の著作物の著作権が働くか。(⇒(2)イ、(4))
- 侵害物でない AI 生成物が市場に出回ることによるクリエイター等の創作活動への経済的な不利益は、どのようなものが想定されるか。このような不利益が生じている場合、著作権法で保護する利益を不当に害しているといえるのか。(⇒(1)エ、(4))

⑤ 海賊版等、違法にアップロードされているものも学習されてしまうこと

- 海賊版サイト上の違法にアップロードされている著作物を学習することは、当該著作物に係る著作権侵害を助長する状況を生じさせるものといえるか。(⇒(1)エ)
- 違法にアップロードされている著作物の学習を回避することは、技術的に可能か。また、これを踏まえて、海賊版等、違法にアップロードされている著作物を学習することは著作権者の利益を不当に害するといえるのか。(⇒(1)エ)

## (2)AI 開発事業者・AI サービス提供事業者等の事業者の懸念

① AI 開発や生成 AI を活用したサービス提供において、事業者・利用者ともに意図しないまま著作権侵害を生じさせ、事業者が著作権侵害の責任を負ってしまうのではないか

- AI 学習が著作権侵害となるのか。
- どのような場合に AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となるのか。類似性、依拠性をどのように考えるのか。【再掲】
- 依拠性の判断にあたり、当該著作物の学習の有無は影響するのか。(⇒(2)イ・ウ・コ)
- 利用者による AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となる場合、事業者にも責任が生じる場合があるのか。あるとすればどのような場合か。(⇒(2)オ)
- 事業者が著作権侵害の責任を負わないためには、どのような対策が考えられるか。(⇒(2)キ)
- 事業者が著作権侵害の責任を負うことになった場合、受け得る措置はどのようなものか。生成 AI の利用の差止めや侵害の防止に向けた措置等を求められる可能性はあるか。



(⇒(1)オ・カ、(2)エ・カ・キ)

- ② 利用者が悪意をもって生成 AI を利用した場合に、AI 開発事業者や AI サービス提供事業者として著作権侵害の責任を負うことになるのではないか
- どのような場合に AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となるのか。類似性、依拠性をどのように考えるのか。【再掲】
  - 事業者が著作権侵害の責任を負わないためには、どのような対策が考えられるか。【再掲】

### (3)AI 利用者の懸念

- ① AI 生成物の生成・利用により意図せず著作権を侵害してしまうのではないか
- どのような場合に AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となるのか。類似性、依拠性をどのように考えるのか。【再掲】
- ② 生成 AI を利用していることにより、法的に著作権侵害とはならない場合についてまで、著作権侵害であるとして非難を受けてしまう炎上リスク
- どのような場合に AI 生成物の生成又は利用が著作権侵害となるのか。類似性、依拠性をどのように考えるのか。【再掲】
- ③ 努力せずに作品を作って世に出しているのではないかという同業からの冷評
- ④ AI 生成物が著作物とならず、法的な保護の対象とならないのではないかという懸念
- AI 生成物が著作物となる要件(創作意図・創作的寄与)をどのように考えるか。(⇒(3)ア・イ)
  - AI 生成物について、著作権法以外による法的な保護は考えられるか。(⇒(3)ウ)

## 5. 各論点について

著作権法の基本的な考え方と技術的な背景を踏まえ、生成 AI に関する懸念点について、以下のとおり論点が整理できるのではないかと。

### (1) 開発・学習段階

#### ア 検討の前提

##### (ア) 平成 30 年改正の趣旨

- 近時の AI 開発においては、著作物を含む大量のデータを用いた深層学習等の手法が広く用いられており、この学習用データの収集・加工等の場面において、既存の著作物の利用が生じ得る。こうした AI 開発のための学習を含む、情報解析の用に供するための著作物の利用に関しては、法第 30 条の4において権利制限規定が設けられている(同条第2号)。
- 同条を含む「柔軟な権利制限規定」を創設した平成 30 年改正の趣旨としては、技術革新により大量の情報を収集し、利用することが可能となる中で、イノベーション創出等の促進に資するものとして、著作物の市場に大きな影響を与えないものについて個々の許諾を不要とすることがあったといえる(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(著作権法第 30 条の4, 第 47 条の4及び第 47 条の5関係)」(令和元年 10 月 24 日)(以下「基本的な考え方」という。))1頁)。
- また、法第 30 条の4 は、このような「柔軟な権利制限規定」の中でも特に、著作権者の利益を通常害しないといえる場合を対象とするものである(「基本的な考え方」6頁)。
- そのため、同条の要件を解釈するに当たっては、このような平成 30 年改正の趣旨や、同条の規定の趣旨を踏まえて解釈する必要がある。

##### (イ) 議論の背景

- 近時の生成 AI 技術の進展は著しく、また、その普及は事業者にとどまらず一般市民の間にも広く進んでいる。このような状況の中で、法第 30 条の4の適用範囲等の、同条の解釈が具体的に問われる場面も増加していることから、現時点では、特に生成 AI に関する同条の適用範囲等について、再整理を図ることが必要である。
- この点に関して、法第 30 条の 4 は生成 AI のみならず、技術革新に伴う著作物の新たな利用態様に柔軟に対応できる権利制限規定として設けられたものであり、例えば、生成 AI 以外の AI(認識、識別、人の判断支援等を行う AI)を開発する学習のための著作物の利用、技術開発・実用化試験のための著作物の利用、プログラムのリバース・エン

エンジニアリング等の行為も権利制限の対象とするものである。

- そのため、再整理を行うに当たっては、上記のように様々な技術革新に伴う著作物の新たな利用態様が不測の悪影響を受けないよう留意しつつ、生成 AI 特有の事情について議論することが必要である。

#### (ウ)開発・学習段階における著作物の利用行為

- 生成 AI との関係において著作物が利用される場面を概観すると、大きく「開発・学習段階」と「生成・利用段階」に分けられる。
- このうち、開発・学習段階においては、AI(学習済みモデル)作成のための学習や、生成 AI を用いたソフトウェア又はサービスの開発に伴って、次のような場面で著作物の利用行為が生じることが想定される<sup>20</sup>。
  - AI 学習用データセット構築のための学習データの収集・加工(図2・複製①・③)
  - 基盤モデル作成に向けた事前学習(図2・複製②)
  - 既存の学習済みモデルに対する追加的な学習(図2・複製④)
  - 検索拡張生成(RAG)等において、生成 AI への指示・入力に用いるためのデータベースの作成(図3・複製⑤)

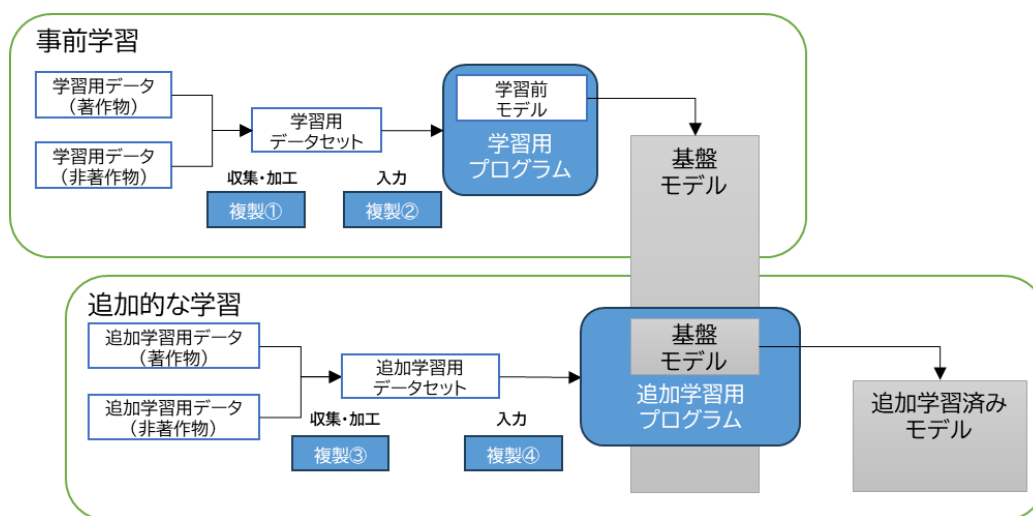


図2 事前学習・追加的な学習に伴う著作物の利用行為  
(本小委員会第1回・資料3をもとに作成)

<sup>20</sup> 下記のうち複製②及び④(学習用プログラムへの学習用データセットの入力に伴う複製)が生じるか否かは、具体的な学習の態様による。

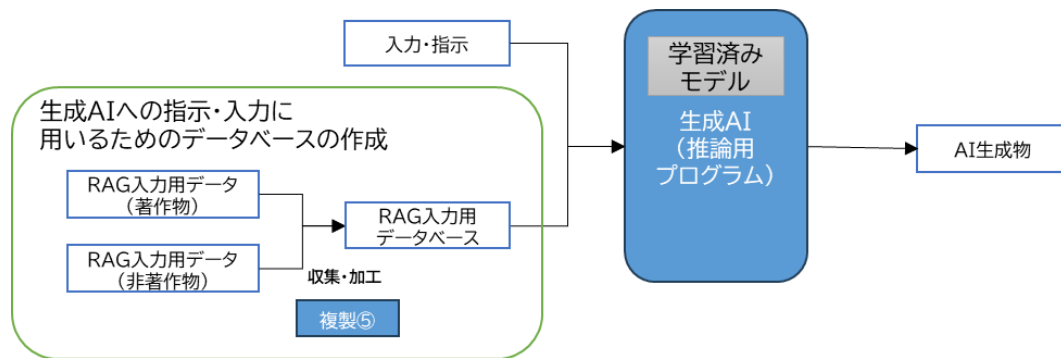


図3 生成 AI への指示・入力に用いるためのデータベースの作成に伴う著作物の利用行為

- そのため、これらの場面における、それぞれの利用行為について、法第30条の4の適用有無といった著作権法との関係を検討することが必要となる。

#### 【「非享受目的」に該当する場合について】

##### イ 「情報解析の用に供する場合」と享受目的が併存する場合について

###### (ア)「情報解析の用に供する場合」の位置づけについて

- 法第 30 条の4柱書では、「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」と規定し、その上で、第2号において「情報解析(……)の用に供する場合」を挙げている。
- そのため、AI 学習のために行われるものを含め、情報解析の用に供する場合は、法第 30 条の4に規定する「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」に該当すると考えられる。

###### (イ)非享受目的と享受目的が併存する場合について

- 他方で、一個の利用行為には複数の目的が併存する場合もあり得るところ、法第 30 条の4は、「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」と規定していることから、この複数の目的の内にひとつでも「享受」の目的が含まれていれば、同条の要件を欠くこととなる<sup>21</sup>。
- そのため、ある利用行為が、情報解析の用に供する場合等の非享受目的で行われる場

<sup>21</sup> なお、法第 30 条の4に規定する「享受」の対象について、同条では上記のとおり「当該著作物」と規定していることから、表現された思想又は感情の享受目的の有無が問題となるのは、同条による権利制限の対象となる当該著作物(例:AI 学習のため複製等される学習用データ)についてであり、これ以外の他の著作物について享受目的の有無が問題となるものではない。そのため、例えば、AI 学習を行う者が、生成 AI による生成物を観賞して楽しむ等の目的を有していたとしても、これは権利制限の対象となる著作物に表現された思想又は感情を享受する目的ではないことから、このような目的を有していたとしても、開発・学習段階における法第 30 条の4の適用が否定されるものではないと考えられる。

合であっても、この非享受目的と併存して、享受目的があると評価される場合は、法第30条の4は適用されない<sup>22</sup>。

- 上記ア(ウ)に示したような生成 AI の開発・学習段階における著作物の利用行為における、享受目的が併存すると評価される場合について、具体的には以下のような場合が想定される<sup>23</sup>。
  - [上記複製③・④に関して]既存の学習済みモデルに対する追加的な学習(そのために行う学習データの収集・加工を含む)のうち、意図的に、学習データに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を出力させることを目的とした追加的な学習を行うため、著作物の複製等を行う場合。

(例)AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者が、AI 学習に際して、いわゆる「過学習」(overfitting)を意図的に行う場合
  - [上記複製⑤に関して]既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を、生成 AI を用いて出力させることを目的として、これに用いるため著作物の内容をベクトルに変換したデータベースを作成する等の、著作物の複製等を行う場合(具体例については後掲(1)ウを参照)。
- これに対して、「学習データに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を出力させる意図までは有していないが、少量の学習データを用いて、学習データに含まれる著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物が出力されるような追加的な学習を行うため、著作物の複製等を行う場合」に関しては、具体的事案に応じて、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であると評価される場合は、享受目的が併存すると考えられる。他方で、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であるとは評価されない場合は、享受目的が併存しないと考えられる。
- 近時は、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て追加的な学習を行うことで、当該作品群の影響を強く受けた生成物を生成することを可能とする行為が行われており、このような行為によって特定のクリエイターの、いわゆる「作風」を容易に模倣できてしまうといった点に対する懸念も示されている。

<sup>22</sup> この点に関しては、AI 学習のための複製を行う事業者が、侵害物の生成を抑止するための実効的な技術的手段を講じている場合、当該事業者の行う AI 学習のための複製が、非享受目的であることを推定させる事情となり得る、といった意見があった。

<sup>23</sup> なお、開発・学習段階における享受目的の有無は、開発・学習段階における利用行為の時点でどのような目的を有していたと評価されるかという問題であることから、生成・利用段階における事情が直ちに開発・学習段階における法第30条の4の適用の有無に影響するものではない。他方で、生成・利用段階における事情が、開発・学習段階における利用行為の目的を認定する上での積極的な間接事実となることは、一般的な事実認定の方法として当然に想定される。本文に記載の例も、生成・利用段階の事情が、開発・学習段階における享受目的の存在を認定する上での積極的な間接事実として作用すると考えられる例を挙げているものである。

この点に関して、いわゆる「作風」は、これをアイデアにとどまるものと考え、上記2.(1)アのとおり、「作風」が共通すること自体は著作権侵害となるものではない。

他方で、アイデアと創作的表現との区別は、具体的事案に応じてケースバイケースで判断されるものであるところ、生成 AI の開発・学習段階においては、このような特定のクリエイターの作品である少量の著作物のみからなる作品群は、表現に至らないアイデアのレベルにおいて、当該クリエイターのいわゆる「作風」を共通して有しているにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もあると考えられる。このような場合に、意図的に、当該創作的表現の全部又は一部を生成 AI によって出力させることを目的とした追加的な学習を行うため、当該作品群の複製等を行うような場合は、享受目的が併存すると考えられる。

また、生成・利用段階においては、当該生成物が、表現に至らないアイデアのレベルにおいて、当該作品群のいわゆる「作風」と共通しているにとどまらず、表現のレベルにおいても、当該生成物に、当該作品群の創作的表現が直接感得できる場合、当該生成物の生成及び利用は著作権侵害に当たり得ると考えられる。

- なお、開発・学習段階における享受目的の有無については、開発・学習段階における利用行為の時点でどのような目的を有していたと評価されるかが問題となることから、生成・利用段階において、AI が学習した著作物と創作的表現が共通した生成物が生成される事例があったとしても、通常、このような事実のみをもって開発・学習段階における享受目的の存在を推認することまではできず、法第 30 条の4の適用は直ちに否定されるものではないと考えられる。他方で、生成・利用段階において、学習された著作物と創作的表現が共通した生成物の生成が著しく頻発するといった事情は、開発・学習段階における享受目的の存在を推認する上の一要素となり得ると考えられる<sup>24</sup>。

#### ウ 検索拡張生成(RAG)等について

- 検索拡張生成(RAG)その他の、生成 AI によって著作物を含む対象データを検索し、その結果の要約等を行って回答を生成する手法(以下「RAG 等」という。)については、これを実装しようとする場合、開発・学習段階において、生成 AI 自体の開発に伴う学習のための著作物の複製等のほかに、既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータに含まれる著作物の内容をベクトルに変換したデータベースを作成する等の行為に伴う著作物の複製等が生じ得る(上記ア(ウ)・複製⑤)。

このような場合、既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータが著作物を含まないものであれば著作権法上の問題は生じない。また、既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータに著作物が含まれる場合でも、RAG 等に用いられるデータベースを作成する等の行為に伴う著作物の複製等が、回答の生成に際して、当該

<sup>24</sup> なお、学習された著作物と創作的表現が共通した生成物の生成が頻発したとしても、これが、生成 AI の利用者が既存の著作物の類似物の生成を意図して生成 AI に入力・指示を与えたこと等に起因するものである場合は、このような事情があったとしても、AI 学習を行った事業者の享受目的の存在を推認させる要素とはならないと考えられる(後掲(2)キも参照)。

データベースの作成に用いられた既存の著作物の創作的表現を出力することを目的としないものである場合は、当該複製等については、非享受目的の利用行為として法第 30 条の4が適用され得ると考えられる。

他方、既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータに著作物が含まれる場合であって、著作物の内容をベクトルに変換したデータベースの作成等に伴う著作物の複製等が、生成に際して、当該複製等に用いられた著作物の創作的表現の全部又は一部を出力することを目的としたものである場合には、当該複製等は、非享受目的の利用行為とはいえ、法第 30 条の4は適用されないと考えられる。

- 法第 30 条の 4 が適用されない場合でも、RAG 等による回答の生成に際して既存の著作物を利用することについては、法第 47 条の5第1項第1号又は第2号の適用があることが考えられる。

ただし、この点に関しては、法第 47 条の5第1項に基づく既存の著作物の利用は、当該著作物の「利用に供される部分の占める割合、その利用に供される部分の量、その利用に供される際の表示の精度その他の要素に照らし軽微なもの」(軽微利用)に限って認められることに留意する必要がある。また、同項に基づく既存の著作物の利用は、同項各号に掲げる行為に「付随して」行われるものであることが必要とされているように、既存の著作物の創作的表現の提供を主たる目的とする場合は同項に基づく権利制限の対象となるものではない、ということにも留意する必要がある。

そのため、RAG 等による生成に際して、「軽微利用」の程度を超えて既存の著作物を利用するような場合は、法第 47 条の5第1項は適用されず、原則として著作権者の許諾を得て利用する必要があると考えられる<sup>25</sup>。

- また、RAG 等のために行うベクトルに変換したデータベースの作成等に伴う、既存の著作物の複製又は公衆送信については、同条第2項に定める準備行為として、権利制限規定の適用を受けることが考えられる。

## 【著作権者の利益を不当に害することとなる場合について】

### エ 著作権者の利益を不当に害することとなる場合の具体例について

#### (ア)法第 30 条の4ただし書の解釈に関する考え方について

- 法第 30 条の4においては、そのただし書において「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。」と規定し、これに該当する場合は同条が適用されないこととされている。

<sup>25</sup> また、RAG 等とは異なる場面ではあるが、上記の「付随して」との要件に関して、情報処理の結果として新たな画像の生成を行う際に、既存の画像の創作的表現が当該新たな画像内に含まれる場合のように、法第 47 条の5第1項各号に掲げる行為と既存の著作物の利用が一体化しており、当該行為に「付随して」著作物を利用するものとは評価できない場合には、法第 47 条の5第1項は適用されず、原則として著作権者の許諾を得て利用する必要があると考えられる

- 本ただし書は、法第 30 条の 4 により権利制限の対象となる行為が、特定の場面に限らず「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」を広く権利制限の対象とするものであり、柔軟性の高い規定となっていること、技術の進展等により、現在想定されない新たな利用態様が現れる可能性もあること、著作物の利用市場も様々存在することから、同条の権利制限の対象となる行為によって著作権者の利益が不当に害されることがないように定めているもの(加戸守行『著作権法逐条講義 七訂新版』(公益社団法人著作権情報センター、2021 年)284 頁参照)とされている。
- この点に関して、本ただし書は、法第 30 条の4本文に規定する「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」に該当する場合にその適用可否が問題となるものであることを前提に、その該当性を検討することが必要と考えられる。
- また、本ただし書への該当性を検討するに当たっては、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、技術の進展や、著作物の利用態様の変化といった諸般の事情を総合的に考慮して検討することが必要と考えられる。

#### (イ) アイデア等が類似するにとどまるものが大量に生成されることについて

- 本ただし書において「当該著作物の」と規定されているように、著作権者の利益を不当に害することとなるか否かは、法第 30 条の4に基づいて利用される当該著作物について判断されるべきものと考えられる。

(例) AI 学習のための学習データとして複製等された著作物

- 作風や画風といったアイデア等が類似するにとどまり、既存の著作物との類似性が認められない生成物は、これを生成・利用したとしても、既存の著作物との関係で著作権侵害とはならない。
- 著作権法が保護する利益でないアイデア等が類似するにとどまるものが大量に生成されることにより、特定のクリエイター又は著作物に対する需要が、AI 生成物によって代替されてしまうような事態が生じることは想定しうるものの、当該生成物が学習元著作物の創作的表現と共通しない場合には、著作権法上の「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」には該当しないと考えられる。他方で、この点に関しては、本ただし書に規定する「著作権者の利益」と、著作権侵害が生じることによる損害とは必ずしも同一ではなく別個に検討し得るといった見解から、特定のクリエイター又は著作物に対する需要が、AI 生成物によって代替されてしまうような事態が生じる場合、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当し得ると考える余地があるとする意見が一定数みられた。また、アイデア等が類似するにとどまるものが大量に生成されること等の事情が、法第 30 条の4との関係で「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」には該当しない



としても、当該生成行為が、故意又は過失によって第三者の営業上の利益や、人格的利益等を侵害するものである場合は、因果関係その他の不法行為責任及び人格権侵害に伴う責任の要件を満たす限りにおいて、当該生成行為を行う者が不法行為責任や人格権侵害に伴う責任を負う場合はあり得ると考えられる(後掲(3)ウも参照)。

- なお、この点に関しては、アイデアと創作的表現との区別は、具体的事案に応じてケースバイケースで判断されるものであり、上記イ(イ)のとおり、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て追加的な学習を行う場合、当該作品群が、当該クリエイターの作風を共通して有している場合については、これにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もあると考えられる。このような場合には、追加的な学習のために当該作品群の複製等を行うことにおいて享受目的が併存し得ることや、生成・利用段階において、生成物に当該作品群の創作的表現が直接感得でき、著作権侵害に当たり得ることに配慮すべきである。

#### (ウ)情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物の例について<sup>26</sup>

- 上記(ア)のとおり、本ただし書への該当性は諸般の事情を総合的に考慮して検討することが必要と考えられるが、本ただし書に該当すると考えられる例としては、「基本的な考え方」(9頁)において、「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が販売されている場合に、当該データベースを情報解析目的で複製等する行為」が既に示されている<sup>27</sup>。
- この点に関して、上記の例で示されている「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物」としては、DVD等の記録媒体に記録して提供されるもののみならず、インターネット上でファイルのダウンロードを可能とすることや、データの取得を可能とするAPI(Application Programming Interface)の提供などにより、オンラインでデータが提供されるものも含まれ得ると考えられる。
- また、「当該データベースを(……)複製等する行為」に関しては、データベースの著作権は、データベースの全体ではなくその一部分のみが利用される場合であっても、当該一部分でも創作的表現部分が利用されれば、その部分についても及ぶ(前掲・加戸 142

<sup>26</sup>平成30年改正前の旧法第47条の7においては、権利制限の対象から除かれるものについて、同条ただし書が「情報解析を行う者の用に供するために作成されたデータベースの著作物については、この限りでない。」と限定的に規定していた。この点に関して、改正前に「権利制限の対象として想定されていた行為については引き続き権利制限の対象とする立法趣旨」(参議院文教科学委員会附帯決議(平成30年5月17日))に鑑みれば、改正前に権利制限の対象であった行為(例:電子計算機による情報解析のための記録媒体への記録)について、改正後の法第30条の4ただし書に該当するのは、情報解析を行う者の用に供するために作成されたデータベースの著作物の場合に限定される、といった意見があった。

<sup>27</sup>上記(ウ)及び後掲(エ)は、本ただし書に該当すると考えられる例として「基本的な考え方」で既に示している「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物」の例についての具体的な考え方に関する記載であり、「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物」の例以外は本ただし書に該当しないといったことを必ずしも示唆するものではなく、この点は個別具体的な事案に応じて判断される。

頁参照)とされている。

- これを踏まえると、例えば、インターネット上のウェブサイトで、ユーザーの閲覧に供するため記事等が提供されているのに加え、データベースの著作物から容易に情報解析に活用できる形で整理されたデータを取得できる API が有償で提供されている場合において、当該 API を有償で利用することなく、当該ウェブサイト閲覧用に掲載された記事等のデータから、当該データベースの著作物の創作的表現が認められる一定の情報のまとまりを情報解析目的で複製する行為は、本ただし書に該当し、同条による権利制限の対象とはならない場合があり得ると考えられる<sup>28 29</sup>。
- この点に関しては、本ただし書の適用範囲が明確となることに資するよう、データベースの著作物から容易に情報解析に活用できる形で整理されたデータを取得できる API が有償で提供されていること等の情報が、このような有償提供を行う権利者から事業者等の関係者に対して提供されることにより、AI 開発事業者及び AI サービス提供事業者においてこれらの事情を適切に認識できるような状態が実現されることが望ましい。

(エ)本ただし書に該当し得る上記(ウ)の具体例について(学習のための複製等を防止する技術的な措置が施されている場合等の考え方)

- 著作権法上の権利制限規定は、文化的所産の公正な利用に配慮して、著作権者の許諾なく著作物を利用できることとするものである。また、こうした権利制限規定のうち、法第 30 条の4は、「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行為については、著作物の表現の価値を享受して自己の知的又は精神的欲求を満たすという効用を得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著作権者の利益を通常害するものではないと考えられるため、当該行為については原則として権利制限の対象とすることが正当化できるものと考えられる」(「基本的な考え方」6頁)との観点から立法されたものである。
- このような権利制限規定一般についての立法趣旨、及び法第 30 条の4の立法趣旨か

<sup>28</sup> この点に関して、インターネット上のウェブサイトに掲載されたデータについては、AI 学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのアクセスが、後述するウェブサイト内のファイル”robots.txt”への記述により制限されていない場合、「(大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が)販売されている場合」に該当しないことを推認させる要素となるものと考えられる。もっとも、この点に関しては、AI 学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのアクセスが、”robots.txt”への記述により制限されていないという事情は、クローラによる AI 学習のための複製が著作権侵害となる場合に、当該複製を行う者の過失を否定する要素となるにとどまるとの意見もあった。

<sup>29</sup> API により提供されているのが「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物」に該当するか否か、及び、本ただし書に該当するか否かについては個別の事例に応じた検討が必要となるが、具体例としては、学術論文の出版社が論文データについてテキスト・データマイニング用ライセンス及び API を提供している事例や、新聞社が記事データについて同様のライセンス及び API を提供している事例等がある。もっとも、テキスト・データマイニング用ライセンス及び API を提供しているとしても、当該 API が「大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物」に当たるとは限らないといった意見もあった。

らすると、著作権者が反対の意思を示していることそれ自体をもって、権利制限規定の対象から除外されると解釈することは困難である。そのため、こうした意思表示があることのみをもって、法第 30 条の4ただし書に該当するとは考えられない。

- 他方で、AI 学習のための著作物の複製等を防止するための、機械可読な方法による技術的な措置としては、現時点において既に広く行われているものが見受けられる。こうした措置をとることについては、著作権法上、特段の制限は設けられておらず、権利者やウェブサイトの管理者の判断によって自由に行うことが可能である。

(例)ウェブサイト内のファイル”robots.txt”への記述によって、AI 学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのアクセスを制限する措置

(例)ID・パスワード等を用いた認証によって、AI 学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのアクセスを制限する措置

- このような技術的な措置は、あるウェブサイト内に掲載されている多数のデータを集積して、情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物として販売する際に、当該データベースの販売市場との競合を生じさせないために講じられていると評価し得る例がある(データベースの販売に伴う措置、又は販売の準備行為としての措置)<sup>30</sup>。
- そのため、AI 学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置が講じられており、かつ、このような措置が講じられていることや、過去の実績(情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物の作成実績や、そのライセンス取引に関する実績等)といった事実から、当該ウェブサイト内のデータを含み、情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が将来販売される予定があることが推認される場合には<sup>31</sup>、この措置を回避して、クローラにより当該ウェブサイト内に掲載されている多数のデータを収集することにより、AI 学習のために当該データベースの著作物の複製等をする行為は、

<sup>30</sup> このような、AI 学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置と、情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物としての販売が併せて実施されている具体例としては、The New York Times (米国)が自社記事を掲載するウェブサイトの robots.txt において AI 学習データ収集用クローラをブロックし、別途、テキスト・データマイニング用ライセンス及び API を提供している事例や、Financial Times、The Guardian(いずれも英国)が同様の取組を行っている事例、Axel Springer(ドイツ)が傘下メディアの記事を掲載するウェブサイトの robots.txt において AI 学習データ収集用クローラをブロックし、別途、OpenAI (米国)に対して AI 学習及び AI による要約等の生成に関する記事データのライセンスを提供している事例等がある。

<sup>31</sup> この点に関して、例えば、robots.txt において、あらゆる AI 学習用クローラをブロックする措置までは取られていないものの、ある AI 学習用クローラについてはこれをブロックする措置が取られているにとどまるといった場合でも、主要な AI 学習用クローラが複数ブロックされているといった場合であれば、当該ウェブサイト内のデータを含み、情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が将来販売される予定があることを推認させる一要素となると考えられる。この点に関しては、現状では robots.txt において、あらゆる種類のクローラをブロックする措置は取り得ても、AI 学習用クローラに限ってこれらを全てブロックするという措置は取ることができないという技術的限界があるところ、将来的には、AI 学習用クローラに限ってこれらを全てブロックすることを可能にするような技術的方式が確立されること等により、AI 学習データ収集を行う者にとっての明確化が図られることが期待される。

当該データベースの著作物の将来における潜在的販路を阻害する行為として、当該データベースの著作物との関係で、本ただし書に該当し、法第30条の4による権利制限の対象とはならないことが考えられる<sup>32 33</sup>。

- この点に関しては、本ただし書の適用範囲についての判断を容易にするための一要素として、robots.txt でのアクセス制限において必要となるクローラの名称 (User-agent) 等の情報が事業者から権利者等の関係者に対して適切に提供されること、また、特定のウェブサイト内のデータを含み情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が現在販売されていること及び将来販売される予定があること等の情報が、権利者から事業者等の関係者に対して適切に提供されることにより、クローラにより AI 学習データの収集を行おうとする AI 開発事業者及び AI サービス提供事業者においてこれらの事情を適切に認識できるような状態が実現されることが望ましい。
- なお、上記のような技術的な措置が、著作権法に規定する「技術的保護手段」又は「技術的利用制限手段」に該当するか否かは、現時点において行われている技術的な措置が、従来、「技術的保護手段」又は「技術的利用制限手段」に該当すると考えられてきたものとは異なることから、今後の技術の動向も踏まえ検討すべきものと考えられる。

#### (オ)海賊版等の権利侵害複製物を AI 学習のため複製することについて

- インターネット上のデータが海賊版等の権利侵害複製物であるか否かは、究極的には当該複製物に係る著作物の著作権者でなければ判断は難しく、AI 学習のため学習データの収集を行おうとする者にこの点の判断を求めることは、現実的に難しい場合が多いと考えられる。加えて、権利侵害複製物という場合には、漫画等を原作のまま許諾なく多数アップロードした海賊版サイトに掲載されているようなものから、SNS 等において個人のユーザーが投稿する際に、引用等の権利制限規定の要件を満たさなかったもの等まで様々なものが含まれる。
- このため、AI 学習のため、インターネット上において学習データを収集する場合、収集対象のデータに、海賊版等の、著作権を侵害してアップロードされた複製物が含まれている場合もあり得る。
- 他方で、海賊版により我が国のコンテンツ産業が受ける被害は甚大であり、リーチサイト規制を含めた海賊版対策を進めるべきことは論を待たない。文化庁においては、権利者及び関係機関による海賊版に対する権利行使の促進に向けた環境整備等、引き続き

<sup>32</sup> この点に関しては、この措置を回避して行う AI 学習のための複製等であっても、当該データベースの著作物の将来における潜在的販路を阻害する行為に当たるとは限らない、また、これに当たると評価される場合でも、本ただし書に該当すると解することは適切でないといった意見もあった。

<sup>33</sup> 当該データベースの著作物の将来における潜在的販路を阻害する行為に当たると評価される場合であっても、これに含まれる個々の著作物の将来における潜在的販路を阻害する行為に当たるとはいえず、当該個々の著作物との関係で本ただし書に該当するわけではない、とする指摘があった。

実効的かつ強力に海賊版対策に取り組むことが期待される。

- AI 開発事業者や AI サービス提供事業者においては、学習データの収集を行うに際して、海賊版を掲載しているウェブサイトから学習データを収集することで、当該ウェブサイトへのアクセスを容易化したり、当該ウェブサイトの運営を行う者に広告収入その他の金銭的利益を生じさせるなど、当該行為が新たな海賊版の増加といった権利侵害を助長するものとならないよう十分配慮した上でこれを行うことが求められる。この点に関しては、権利者が、これらの事業者等の関係者に対して、海賊版を掲載している既知のウェブサイトに関する情報をあらかじめ適切な範囲で提供することで、事業者においても海賊版を掲載しているウェブサイトを認識し、これを学習データの収集対象から除外する等の取り組みを可能とするなど、海賊版による権利侵害を助長することのない状態が実現されることが望ましい。
- 特に、ウェブサイトが海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行うといった行為は、厳にこれを慎むべきものである。この点に関して、生成・利用段階においては、後掲(2)キのとおり、既存の著作物の著作権侵害が生じた場合、AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者も、当該侵害行為の規範的な主体として責任を負う場合があり得る。この規範的な行為主体の認定に当たっては、当該行為に関する諸般の事情が総合的に考慮されるものと考えられる。
- AI 開発事業者や AI サービス提供事業者が、ウェブサイトが海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行ったという事実は、これにより開発された生成 AI により生じる著作権侵害についての規範的な行為主体の認定に当たり、その総合的な考慮の一要素として、当該事業者が規範的な行為主体として侵害の責任を問われる可能性を高めるものと考えられる(AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者の行為主体性について、後掲(2)キも参照)<sup>34</sup> <sup>35</sup>。
- この点に関して、こうした海賊版等の権利侵害複製物を掲載するウェブサイトからの学習データの収集は、少量の学習データを用いて、学習データに含まれる著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物が出力されるような追加的な学習を行うことを目的として行われる場合もあると考えられる。このような追加的な学習を行うことを目的として、学習データの収集のため既存の著作物の複製等を行う場合、開発・学習段階において

<sup>34</sup> この点に関して、ある複製物が海賊版等の権利侵害複製物である旨の通知を権利者から受ける等して、AI 学習のための複製を行う AI 開発事業者や AI サービス提供事業者が、当該複製物が海賊版等の権利侵害複製物である旨の認識を有するに至った場合、当該複製物を AI 学習に用いた生成 AI の開発・提供において、当該事業者が当該複製物に係る著作物の創作的表現が出力されることを防止する技術的な措置を何らとらない場合は、これにより開発された生成 AI により生じる著作権侵害についての規範的な行為主体の認定に当たり、当該事業者が規範的な行為主体として侵害の責任を問われる可能性が高まる、といった意見があった。

<sup>35</sup> また、当該複製物が海賊版等の権利侵害複製物である旨の認識を有しながら、又はその認識を有しないが通常有すべきであったにもかかわらず、海賊版等の権利侵害複製物である当該複製物を AI 学習に用いるため著作物の複製等を行った場合、本ただし書への該当可能性を高める要素となる、といった意見があった。

は上記イ(イ)のとおり、具体的事案に応じて、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であると評価される場合は、享受目的が併存すると考えられるが<sup>36</sup>、これに加えて、生成・利用段階においては、これにより追加的な学習を経た生成 AI が、当該既存の著作物の創作的表現を含む生成物を生成することによる、著作権侵害の結果発生の蓋然性が認められる場合があると考えられる。

- そのため、海賊版等の権利侵害複製物を掲載するウェブサイトからの学習データの収集を行う場合等に、事業者において、このような、少量の学習データに含まれる著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物が出力されるような追加的な学習を行う目的を有していたと評価され、当該生成 AI による著作権侵害の結果発生の蓋然性を認識しながら、かつ、当該結果を回避する措置を講じることが可能であるにもかかわらずこれを講じなかったといえる場合は、当該事業者は著作権侵害の結果発生を回避すべき注意義務を怠ったものとして、当該生成 AI により生じる著作権侵害について規範的な行為主体として侵害の責任を問われる可能性が高まるものと考えられる。

#### 【侵害に対する措置について】

オ AI 学習に際して著作権侵害が生じた際に、学習を行った事業者が受け得る措置について

- 享受目的が併存する、又はただし書に該当する等の理由で法第 30 条の4が適用されず、他の権利制限規定も適用されない場合、権利者からの許諾が得られない限り、AI 学習のための複製は著作権侵害となる。
- この場合、AI 学習のための複製を行った者が受け得る措置としては、損害賠償請求(民法第 709 条)、差止請求(侵害行為の停止又は予防の請求(法第 112 条第1項)、侵害の停止又は予防に必要な措置の請求(同条第2項))、刑事罰(法第 119 条)等が規定されている。
- なお、損害賠償請求についてはその要件として故意又は過失の存在が、刑事罰については故意の存在が必要となる。

カ AI 学習に際して著作権侵害が生じた際に、権利者による差止請求等が認められ得る範囲について

(ア) 将来の AI 学習に用いられる学習用データセットからの除去の請求について

- AI 学習に際して著作権侵害が生じた際は、上記(1)オのとおり、AI 学習のための複製を行った者に対し、侵害行為の差止請求(侵害行為の停止又は予防の請求(法第 112 条第1項)及び侵害の停止又は予防に必要な措置の請求(同条第2項))が考えられる。

---

<sup>36</sup> 上記イ(イ)のとおり、他方で、学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力することが目的であるとは評価されない場合は、享受目的が併存しないと考えられる。

- このうち、将来の侵害行為の予防に必要な措置の請求は、将来において侵害行為が生じる蓋然性が高いといえる場合に、あらかじめこれを防止する措置を請求できるとするものである。そのため、著作権侵害の対象となった当該著作物が、将来においてAI学習に用いられることに伴って、複製等の侵害行為が新たに生じる蓋然性が高いといえる場合は、当該AI学習に用いられる学習用データセットからの当該著作物の除去が、将来の侵害行為の予防に必要な措置の請求として認められ得ると考えられる。

#### (イ)学習済みモデルの廃棄請求について

- 法第112条第2項では、侵害の停止又は予防に必要な措置としての廃棄請求の対象となるものとして「侵害の行為を組成した物、侵害の行為によつて作成された物又は専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具」が規定されている。
- AI学習により作成された学習済みモデルは、学習に用いられた著作物の複製物とはいえない場合が多いと考えられ、「侵害の行為を組成した物」又は「侵害の行為によつて作成された物」には該当しないと考えられる。また、通常、AI学習により作成された学習済みモデルは、学習データである著作物と類似しないものを生成することができると考えられることから、「専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具」にも該当しないと考えられる。そのため、AI学習により作成された学習済みモデルについての廃棄請求は、通常、認められないものと考えられる。
- 他方で、当該学習済みモデルが、学習データである著作物と類似性のある生成物を高確率で生成する状態にある等の場合<sup>37</sup>は、学習データである著作物の創作的表現が当該学習済みモデルに残存しているとして、法的には、当該学習済みモデルが学習データである著作物の複製物であると評価される場合も考えられ、このような場合は<sup>38</sup>、「侵害の行為を組成した物」又は「侵害の行為によつて作成された物」として、当該学習済みモデルの廃棄請求が認められる場合もあり得る。また、この場合は、当該学習済みモデルが、学習データである著作物と類似性のある生成物の生成(すなわち複製権侵害を構成する複製)に専ら供されたとして「専ら侵害の行為に供された機械若しくは器具」として廃棄請求が認められる場合もあり得る<sup>39</sup>。

<sup>37</sup> 上記(1)イのように、学習データである著作物に表現された思想又は感情を享受する目的が併存しているといえる場合、このような目的の下で行われたAI学習により作成された学習済みモデルは、特に、学習データである著作物と類似性のある生成物を高確率で生成する状態となっており、「侵害の行為によつて作成された物」等として、当該学習済みモデルの廃棄請求が認められる場合も多くあると考えられる。

<sup>38</sup> このように当該学習済みモデルが学習データである著作物の複製物であると評価される場合でも、当該複製について権利制限規定が適用される場合は、当該複製は著作権侵害とならない以上、廃棄請求等も認められない。

<sup>39</sup> AI学習に際して著作権侵害が生じた際に、学習に用いられた特定の著作物による学習済みモデルへの影響を取り除く措置を請求することは、現時点では、その技術的な実現可能性や、技術的に可能としてもこれに要する時間的・費用的負担の重さ等(例えば特定の学習データを学習用データセットから除去した状態で再度学習済みモデルの作成を行う場合、当初の学習と同程度の時間的・費用的負担が生じると考えられる。)から、通常、このような措置の請求は認められないと考えられる。

## 【その他の論点について】

### キ AI 学習における、法第 30 条の4に規定する「必要と認められる限度」について

- 法第 30 条の4では、「その必要と認められる限度において」といえることが、同条に基づく権利制限の要件とされている。
- この点に関して、大量のデータを必要とする機械学習(深層学習)の性質を踏まえると、AI 学習のために複製等を行う著作物の量が大量であることをもって、「必要と認められる限度」を超えると評価されるものではないと考えられる。

### ク 法第 30 条の4以外の権利制限規定の適用について

- 著作権法上の権利制限規定としては、上記の法第 30 条の4及び第 47 条の5のほか、法第2章第3節第5款において複数の規定が設けられている。
- この点に関して、AI 学習のための著作物の複製等については、上記の法第 30 条の4及び第 47 条の5以外にも、当該複製等を対象とする権利制限規定が適用される場合であれば、権利者の許諾を得ることなく適法に行うことができる。
- 適用があり得ると考えられる権利制限規定としては、具体的には、私的使用目的の複製(法第 30 条第1項)、学校その他の教育機関における複製等(法第 35 条)が考えられる。
- そのため、例えば、個人的に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 AI 学習のために使用する目的で行う場合、AI 学習のための学習データの収集に伴う複製は、法第 30 条の4の適用の有無に関わりなく、権利者の許諾を得ることなく適法に行うことができると考えられる。
- なお、このように私的使用目的の複製(法第 30 条第1項)に基づいて AI 学習のための学習データの収集に伴う複製を行った場合は、法第 30 条の4に基づいて複製を行った場合と異なり、収集した学習データを AI 学習のためのデータセットとして第三者に譲渡したり、公衆送信したりする行為には法第 30 条第1項の権利制限規定は適用されない。このように、それぞれの権利制限規定において、権利者の許諾を得ることなく可能とされている行為が異なることには留意する必要がある<sup>40</sup>。

---

<sup>40</sup> 法第 30 条の4においては、非享受目的の利用であること等の同条の要件を満たす限り、譲渡や公衆送信を含め、いかなる方法でも著作物を利用できることとされている。これに対して、法第 30 条第1項においては、対象となる利用行為が複製に限定されている。



## (2)生成・利用段階

### ア 検討の前提

- 生成 AI により生成物を出し、その生成物を利用する段階(以下、「生成・利用段階」という。)では、生成物の生成行為(著作権法における複製等)と、生成物のインターネットを介した送信などの利用行為(著作権法における複製、公衆送信等)について、既存の著作物の著作権侵害となる可能性があり、この場合においては、従前の人間が AI を使わずに行う創作活動の際の著作権侵害の要件と同様に考える必要がある。
- 既存の判例<sup>41</sup>では、ある作品に、既存の著作物との類似性と依拠性の両者が認められる際に、著作権侵害となるとされている。生成 AI による生成物についても、その生成・利用段階において、既存の著作物との類似性及び依拠性が認められれば、当該既存の著作物の著作権者は、生成物の生成行為や利用行為が、既存の著作物の著作権侵害に当たるとして、当該行為の差止請求や損害賠償請求を請求し得る。また、故意による著作権侵害に対しては、刑事罰の適用があり得る。
- この点に関して、現在、生成 AI を利用した創作活動においては、開発の際に、AI 利用者が知り得なかった著作物を含む大量のデータを用いている生成 AI を利用する場合もあり、このような利用は、AI 利用者が認識し得ない著作物に基づいたものを生成する可能性もある。
- このように、AI 利用者が、自らが知りえない環境で開発された生成 AI を創作活動に使っていることなど、人間が AI を使わずに行う創作活動と異なる点も踏まえ、生成・利用段階における著作権侵害について、侵害が認められる場合の考え方や侵害に対する差止請求や損害賠償請求、刑事罰といった受け得る措置、責任主体の考え方などについて整理する必要がある。

### 【著作権侵害の有無の考え方について】

#### イ 著作権侵害の有無の考え方について

- 上記アのとおり、既存の判例では、ある作品に、既存の著作物との類似性と依拠性の両者が認められる際に、著作権侵害となるとされており、生成 AI を利用した場合にこれらが認められる場合については、以下のように考えられる。

#### (ア)類似性の考え方について

- 類似性の有無は、既存の判例<sup>42</sup>では、表現それ自体でない部分や表現上の創作性がない部分について既存の著作物との同一性があるにとどまるものではなく、既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできるものについて、認められてきた。

<sup>41</sup> 最判昭和 53 年9月7日民集 32 卷6号 1145 頁[ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー事件]等

<sup>42</sup> 最判平成 13 年6月 28 日民集 55 卷4号 837 頁[江差追分事件]等

- AI 生成物と既存の著作物との類似性の判断についても、人間が AI を使わずに創作したものについて類似性が争われた既存の判例と同様、既存の著作物の表現上の本質的な特徴が感得できるかどうかということ等により判断されるものと考えられる。なお、ここでいう「表現上の本質的な特徴」に具体的に当たるものについては、個別具体的な事例に即し、判断されることに留意する必要がある<sup>43</sup>。

### (イ) 依拠性の考え方について

- 依拠性の判断については、既存の判例・裁判例<sup>44</sup>では、ある作品が、既存の著作物に類似していると認められるときに、当該作品を制作した者が、既存の著作物の表現内容を認識していたことや、同一性の程度の高さなどによりその有無が判断されてきた。特に、人間の創作活動においては、既存の著作物の表現内容を認識しえたことについて、その創作者が既存の著作物に接する機会があったかどうかなどにより推認されてきた。
- 一方、生成 AI の場合、その開発のために利用された著作物を、生成 AI の利用者が認識していないが、当該著作物に類似したものが生成される場合も想定され、このような事情は、従来の依拠性の判断に影響しうると考えられる。
- そこで、従来の人間が創作する場合における依拠性の考え方も踏まえ、生成 AI による生成行為について、依拠性が認められるのはどのような場合か、整理することとする。なお、類似性及び依拠性が認められ著作権侵害となる場合でも、前記(1)オ及び後記(2)エのとおり、当該侵害によりどのような措置(差止請求・損害賠償請求・刑事罰)を受け得るかは、行為者の故意又は過失の有無によることとなる。

#### ① AI 利用者が既存の著作物を認識していたと認められる場合

- ✓ 生成 AI を利用した場合であっても、AI 利用者が既存の著作物(その表現内容)を認識しており、生成 AI を利用して当該著作物の創作的表現を有するものを生成させた場合は、依拠性が認められ、AI 利用者による著作権侵害が成立すると考えられる。

(例)Image to Image(画像を生成 AI に指示として入力し、生成物として画像を得る行為)のように、既存の著作物そのものを入力する場合や、既存の著作物の題号などの特定の固有名詞を入力する場合

- ✓ この点に関して、既存の判例・裁判例においては、被疑侵害者の既存著作物へのアクセス可能性、すなわち既存の著作物に接する機会があったことや、類似性

<sup>43</sup>表現とアイデアの区別は容易ではなく、AI による創作が容易になった現状においては、現状における技術の進展も踏まえつつ、「表現上の本質的な特徴」の範囲等、類似性の有無に関する判断をする必要があるという意見もあった。

<sup>44</sup>前掲・最判昭和 53 年 9 月 7 日民集 32 巻 6 号 1145 頁〔ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー事件〕、東京地判平成 4 年 11 月 25 日知的裁集 24 巻 3 号 854 頁〔土産物用のれん事件〕、東京地判平成 11 年 3 月 29 日判時 1689 号 138 頁〔赤穂浪士事件〕等

の程度の高さ等の間接事実により、被疑侵害者が既存の著作物の表現内容を認識していたことが推認されてきた。

- ✓ このような既存の判例・裁判例を踏まえると、生成 AI が利用された場合であっても、権利者としては、被疑侵害者において既存著作物へのアクセス可能性があったことや、生成物に既存著作物との高度な類似性があること等を立証すれば、依拠性があるとの推認を得ることができると考えられる。

② AI 利用者が既存の著作物を認識していなかったが、AI 学習用データに当該著作物が含まれる場合

- ✓ AI 利用者が既存の著作物(その表現内容)を認識していなかったが、当該生成 AI の開発・学習段階で当該著作物を学習していた場合については、客観的に当該著作物へのアクセスがあったと認められることから、当該生成 AI を利用し、当該著作物に類似した生成物が生成された場合は、通常、依拠性があったと推認され、AI 利用者による著作権侵害になりうると考えられる。
- ✓ ただし、当該生成 AI について、開発・学習段階において学習に用いられた著作物の創作的表現が、生成・利用段階において生成されることはないといえるような状態が技術的に担保されているといえる場合<sup>45</sup>もあり得る。このような状態が技術的に担保されていること等の事情から、当該生成 AI において、学習に用いられた著作物の創作的表現が、生成・利用段階において出力される状態となっていないと法的に評価できる場合には、AI 利用者において当該評価を基礎づける事情を主張することにより、当該生成 AI の開発・学習段階で既存の著作物を学習していた場合であっても、依拠性がないと判断される場合はあり得ると考えられる<sup>46</sup>。
- ✓ なお、生成 AI の開発・学習段階で既存の著作物を学習していた場合において、AI 利用者が著作権侵害を問われた場合、後掲(2)キのとおり、当該生成 AI を開発した事業者においても、著作権侵害の規範的な主体として責任を負う場合があることについては留意が必要である。

③ AI 利用者が既存の著作物を認識しておらず、かつ、AI 学習用データに当該著作物が含まれない場合

- ✓ AI 利用者が既存の著作物(その表現内容)を認識しておらず、かつ、当該生成

---

<sup>45</sup> 具体的には、学習に用いられた著作物と創作的表現が共通した生成物が出力されないよう出力段階においてフィルタリングを行う措置が取られている場合や、当該生成 AI の全体の仕組み等に基づき、学習に用いられた著作物の創作的表現が生成・利用段階において生成されないことが合理的に説明可能な場合などが想定される。

<sup>46</sup> この点に関しては、開発・学習段階において学習に用いられた著作物を AI が過去に学習した以上、このような措置が取られていたとしても依拠性は否定されず、AI 利用者の過失が否定されるにとどまる、といった意見があった。

AIの開発・学習段階で、当該著作物を学習していなかった場合は、当該生成AIを利用し、当該著作物に類似した生成物が生成されたとしても、これは偶然の一致に過ぎないものとして、依拠性は認められず、著作権侵害は成立しないと考えられる。

#### ウ 依拠性に関する AI 利用者の主張と学習データについて

- 依拠性が推認された場合は、被疑侵害者の側で依拠性がないことの主張の必要が生じることとなるが、上記のイ②で確認したことの反面として、当該生成 AI の開発・学習段階で当該既存の著作物を学習に用いていなかった場合、これは、依拠性が認められる可能性を低減させる事情と考えられる。

そのため、AI 生成物と既存の著作物との類似性の高さ等の間接事実により依拠性が推認される場合、被疑侵害者の側が依拠性を否定する上では、当該生成 AI の開発に用いられた学習データに当該著作物が含まれていないこと等の事情が、依拠性を否定する間接事実となるため、被疑侵害者の側でこれを主張することが考えられる。

### 【侵害に対する措置について】

#### エ 侵害に対する措置について

- 著作権侵害が認められた場合、侵害者が受け得る措置としては、差止請求、損害賠償請求及び著作権侵害に基づく刑事罰が考えられる。
- 差止請求については、故意及び過失の有無を問わず可能とされている。これに対して、損害賠償請求については侵害者に故意又は過失が認められることが必要であり、また、刑事罰が科せられるためには、侵害者に故意が認められることが必要である。
- そのうえで、侵害に対する措置としては、以下のように考えられる。
- AI 利用者が侵害の行為に係る著作物等を認識していなかったなどの事情により、著作権侵害についての故意又は過失が認められない場合においては、著作権侵害が認められたとしても、受け得る措置は、差止請求に留まり、刑事罰や損害賠償請求の対象となることはないと考えられる。
- もっとも、AI 利用者が侵害の行為に係る著作物等を認識していなかった場合でも、AI 利用者に対しては、不当利得返還請求として、著作物の使用料相当額として合理的に認められる額等の不当利得の返還が認められることがあり得ると考えられる。

#### オ 利用行為が行われた場面ごとの判断について

- 生成・利用段階においては、生成と利用の場面それぞれで故意又は過失の有無について判断は異なり得ると考えられる。また、生成時の複製については権利制限規定の範囲内であったとしても、生成物の譲渡や公衆送信といった利用時には、権利制限規定の範囲を超える行為として、著作権侵害となる場合があるため留意が必要である。

#### カ 差止請求として取り得る措置について

- 生成 AI による生成・利用段階において著作権侵害があった場合、侵害の行為に係る著作物等の権利者は、生成 AI を利用し著作権侵害をした者に対して、新たな侵害物の生成及び、すでに生成された侵害物の利用行為に対する差止請求が可能と考えられる。この他、侵害行為による生成物の廃棄の請求は可能と考えられる。
- また、後掲キにおいて示すように、AI 開発事業者が行為主体として著作権侵害の責任を負う場合において、当該 AI 開発事業者に対しては、著作権侵害の予防に必要な措置として、侵害物を生成した生成 AI の開発に用いられたデータセットが、その後も AI 開発に用いられる蓋然性が高い場合には、当該データセットから、当該侵害の行為に係る著作物等の廃棄を請求することは可能と考えられる。
- また、AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者が行為主体として著作権侵害の責任を負う場合において、侵害物を生成した生成 AI について、当該生成 AI による生成によって更なる著作権侵害が生じる蓋然性が高いといえる場合には、当該 AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者に対して、当該生成 AI による著作権侵害の予防に必要な措置を請求することができると考えられる。
- この点に関して、侵害の予防に必要な措置としては、当該侵害の行為に係る著作物等の類似物が生成されないよう、例えば、①特定のプロンプト入力については、生成をしないといった措置、あるいは、②当該生成 AI の学習に用いられた著作物の類似物を生成しないといった措置等の、生成 AI に対する技術的な制限を付す方法などが考えられる<sup>47</sup>。

## 【侵害行為の責任主体について】

### キ 侵害行為の責任主体について

- 既存の判例・裁判例上<sup>48</sup>、著作権侵害の主体としては、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（いわゆる規範的行為主体論）。
- AI 生成物の生成・利用が著作権侵害となる場合の侵害の主体の判断においては、物理的な行為主体<sup>49</sup>である当該 AI 利用者が著作権侵害行為の主体として、著作権侵害の責任を負うのが原則である。他方で、上記の規範的行為主体論に基づいて、AI 利用

<sup>47</sup> この点に関しては、著作権侵害の差止請求（侵害行為の停止又は予防の請求及び侵害の停止又は予防に必要な措置の請求）を行う場合には、訴訟実務上、差止請求の対象の特定や、予防に必要なものとして求める措置の特定といった、請求の具体的な特定方法については課題があるといった意見があった。

<sup>48</sup> 最判令和4年10月24日民集76巻6号1348頁〔音楽教室事件〕、最判平成23年1月20日民集65巻1号399頁〔ロクラクⅡ事件〕等

<sup>49</sup> この点に関して、特に AI 生成物の生成については、事業者が物理的な行為主体だと評価できる場合もあるため、事案に応じて検討する必要がある、との意見があった。なお、このように事業者が物理的な行為主体と評価される場合は、下記キ②、③に記載の技術的な手段が事業者によって施されていたとしても、これにより、当該事業者が侵害主体だとする評価に影響するものではないと考えられる。

者のみならず、生成 AI の開発や、生成 AI を用いたサービス提供を行う事業者が、著作権侵害の行為主体として責任を負う<sup>50</sup>場合があると考えられる。この点に関して、具体的には、以下のように考えられる。

- ① ある特定の生成 AI を用いた場合、侵害物が高頻度で生成される場合は、事業者が侵害主体と評価される可能性が高まるものと考えられる。
- ② 事業者が、生成 AI の開発・提供に当たり、当該生成 AI が既存の著作物の類似物を生成する蓋然性の高さを認識しているにも関わらず、当該類似物の生成を抑止する措置を取っていない場合、事業者が侵害主体と評価される可能性が高まるものと考えられる。
- ③ 事業者が、生成 AI の開発・提供に当たり、当該生成 AI が既存の著作物の類似物を生成することを防止する措置を取っている場合、事業者が侵害主体と評価される可能性は低くなるものと考えられる。
- ④ 当該生成 AI が、事業者により上記の(2)キ③の手段を施されたものであるなど侵害物が高頻度で生成されるようなものでない場合においては、たとえ、AI 利用者が既存の著作物の類似物の生成を意図して生成 AI にプロンプト入力するなどの指示を行い、侵害物が生成されたとしても、事業者が侵害主体と評価される可能性は低くなるものと考えられる。

## 【その他の論点】

### ク 生成指示のための生成 AI への著作物の入力について

- 生成 AI に対して生成の指示をする際は、プロンプトと呼ばれる複数の単語又は文章や、画像等を生成 AI に入力する場合があります、入力に当たっては、著作物の複製等が生じる場合があります。
- この生成 AI に対する入力は、生成物の生成のため、入力されたプロンプトを情報解析するものであるため、これに伴う著作物の複製等については、法第 30 条の4の適用が考えられる。
- ただし、生成 AI に対する入力に用いた既存の著作物と類似する生成物を生成させる目的で当該著作物を入力する行為は、生成 AI による情報解析に用いる目的の他、入力した著作物に表現された思想又は感情を享受する目的も併存すると考えられるため、法

<sup>50</sup> この点に関して、事業者が著作権侵害の行為主体と評価されない場合でも、AI 利用者による著作権侵害の幫助者として、民法上の共同不法行為責任を負う場合が考えられる、との意見があった。なお、著作権侵害の幫助者としての責任については、従来の判例上、行為主体が著作権侵害を生じさせる蓋然性が高いと客観的に認められ、この蓋然性を幫助者において予見でき、侵害結果回避のための措置を講ずることが可能であったこと等の事情から、幫助者に一定の注意義務が認められるにもかかわらず、この注意義務を怠った場合等に、当該責任が認められた事例がある(最判平成 13 年 3 月 2 日民集 55 卷 2 号 185 頁〔ビデオメイツ事件〕等)。

第 30 条の4は適用されないと考えられる。

#### ケ 権利制限規定の適用について

- 生成 AI の生成・利用段階においては、生成指示のための既存の著作物の複製等(プロンプト入力)や、既存の著作物に類似した生成物の生成、出力された既存の著作物に類似する生成物の利用といった場面で、既存の著作物を利用することがあり得る。これらの場合については、権利制限規定が適用され、権利者の許諾なく行うことができる場合があると考えられる。
- 具体的には、私的使用目的の複製(法第 30 条第1項)、学校その他の教育機関における複製等(法第 35 条)がある。また、企業・団体等の内部において、生成物を生成することについては、生成物が既存著作物と類似している検討過程における利用(法第 30 条の 3)の適用が考えられる。
- なお、特に、生成 AI による生成・利用段階については、生成段階と、利用段階の利用行為それぞれについて、権利制限規定の適用を検討する必要がある、その一方で権利制限規定が適用される場合でも、他方では適用の範囲外となり、著作権者の許諾が必要となる場合も想定される。そのため、それぞれの利用行為について、権利制限規定の適用の有無を検討することが必要である。

#### コ 学習に用いた著作物等の開示が求められる場合について

- 生成 AI の生成物の侵害の有無の判断に当たって必要な要件である依拠性の有無については、上記イ(イ)のとおり、当該生成 AI の開発・学習段階で侵害の行為に係る著作物を学習していた場合には認められると考える。また、上記ウのとおり、AI 利用者においては、依拠性に関して、開発・学習段階で侵害の行為に係る著作物を学習していないとの主張を行うことが想定される。
- このような主張のため、事業者に対し、法第 114 条の 3(書類の提出等)や、民事訴訟法上の文書提出命令(同法第 223 条第1項)、文書送付嘱託(同法第 226 条)等に基づき、当該生成 AI の開発・学習段階で用いたデータの開示を求めることができる場合もある。もっとも、上記イのとおり、依拠性の立証については、データの開示を求めるまでもなく、既存の著作物との高度の類似性があることなどでも認められ得る。

### (3)生成物の著作物性について

#### ア 整理の前提及び整理することの意義・実益について

- 著作権法上、「著作物」は「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」(法第2条第1項第1号)と定義されており、AI生成物が著作物に該当するかは、この著作物の定義に該当するか否かによって判断される。
- また、「著作者」は「著作物を創作する者をいう。」(同項第2号)と定義されている。AIは法的な人格を有しないことから、この「創作する者」には該当し得ない。そのため、AI生成物が著作物に該当すると判断された場合も、AI自身がその著作者となるものではなく、当該AIを利用して「著作物を創作した」人が当該AI生成物(著作物)の著作者となる。
- AI生成物の著作物性の整理については、AI生成物が著作権法による保護を受けるのかといった観点より、生成AIを活用したビジネスモデルの検討に影響を与えうるほか、AI生成物を利用する際に著作権者に許諾をとる必要があるのかといった判断に影響を与えうるものであり、その意義や実益はあると考える。
- なお、ある作品において、生成AIを利用し作成されたものであることを示すウォーターマークが付されているなど、生成AIを利用し作成されたものであることが明らかであることや、作品の一部について著作物性が否定される要素があったとしても、本考え方における著作物性の有無についての考え方が、当該作品全体の著作物性の有無についての考え方に影響するわけではないことに留意する必要がある。
- すなわち、人間による、ある作品の創作に際して、その一部分にAI生成物を用いた場合、以下で検討するAI生成物の著作物性が問題となるのは、当該AI生成物を用いられた一部分についてであり、仮に当該一部分について著作物性が否定されたとしても、当該作品中の他の部分、すなわち人間が創作した部分についてまで著作物性が否定されるものではない。

#### イ 生成AIに対する指示の具体性とAI生成物の著作物性との関係について

- 生成AIに対する指示の具体性とAI生成物の著作物性との関係については、著作権法上の従来の解釈における著作者の認定と同様に考えられ、共同著作物に関する既存の裁判例等<sup>51</sup>に照らせば、生成AIに対する指示が表現に至らないアイデアにとどまるような場合には、当該AI生成物に著作物性は認められないと考えられる。
- また、AI生成物の著作物性は、個々のAI生成物について個別具体的な事例に応じて判断されるものであり、単なる労力にとどまらず、創作的寄与があるといえるものがどの

<sup>51</sup> 共同著作物に関する判例・裁判例としては、最判平成5年3月30日判時1461号3頁〔智恵子抄事件〕、大阪地判平成4年8月27日判時1444号134頁〔静かな焔事件〕等がある。



程度積み重なっているか等を総合的に考慮して判断されるものと考えられる。例として、著作物性を判断するに当たっては、以下の①～③に示すような要素があると考えられる。

① 指示・入力(プロンプト等)の分量・内容

- ✓ AI 生成物を生成するに当たって、創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示は、創作的寄与があると評価される可能性を高めると考えられる。他方で、長大な指示であったとしても、創作的表現に至らないアイデアを示すにとどまる指示は、創作的寄与の判断に影響しないと考えられる。

② 生成の試行回数

- ✓ 試行回数が多いこと自体は、創作的寄与の判断に影響しないと考えられる。他方で、①と組み合わせた試行、すなわち生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返すといった場合には、著作物性が認められることも考えられる。

③ 複数の生成物からの選択

- ✓ 単なる選択行為自体は創作的寄与の判断に影響しないと考えられる。他方で、通常創作性があると考えられる行為であっても、その要素として選択行為があるものもあることから、そうした行為との関係についても考慮する必要がある。

- また、人間が、AI 生成物に、創作的表現といえる加筆・修正を加えた部分については、通常、著作物性が認められると考えられる。もっとも、それ以外の部分についての著作物性には影響しないと考えられる。

ウ 著作物性がないものに対する保護

- 著作物性がないものであったとしても、判例上、その複製や利用が、営業上の利益を侵害するといえるような場合には、民法上の不法行為として損害賠償請求が認められ得ると考えられる<sup>52</sup>。

---

<sup>52</sup> この点に関しては、最判平成 23 年 12 月 8 日民集 65 卷 9 号 3275 頁〔北朝鮮事件〕において「ある著作物が同条(注:著作権法第 6 条)各号所定の著作物に該当しないものである場合、当該著作物を独占的に利用する権利は、法的保護の対象とはならないものと解される。したがって、同条各号所定の著作物に該当しない著作物の利用行為は、同法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成するものではないと解するのが相当である。」と判示されている。

#### (4)その他の論点について

- 学習済みモデルから、学習に用いられたデータを取り除くように、学習に用いられたデータに含まれる著作物の著作権者等が求め得るか否かについては、現状ではその実現可能性に課題があることから、将来的な技術の動向も踏まえて見極める必要がある。
- また、著作権者等への対価還元という観点からは、法第 30 条の4の趣旨を踏まえると、AI 開発に向けた情報解析の用に供するために著作物を利用することにより、著作権法で保護される著作権者等の利益が通常害されるものではないため、対価還元的手段として、著作権法において補償金制度を導入することは理論的な説明が困難であると考えられる。
- 他方、コンテンツ創作の好循環の実現を考えた場合に、著作権法の枠内にとどまらない議論として、技術面や考え方の整理等を通じて、市場における対価還元を促進することについても検討が必要であると考えられる。
- なお、著作物に当たらないものについて著作物であると称して流通させるという行為については、著作物のライセンス契約のような取引の場面においてこれを行った場合、契約上の債務不履行責任を生じさせるほか、取引の相手方を欺いて利用の対価等の財物を交付させた詐欺行為として、民法上の不法行為責任を問われることや、刑法上の詐欺罪に該当する可能性が考えられる。この点に関して、著作権法による保護が適切かどうかなど、著作権との関係については、引き続き議論が必要であると考えられる。

## 6. おわりに

- AI と著作権の関係については、今後、著作権侵害等に関する判例・裁判例をはじめとした具体的な事例の蓄積、AI やこれに関連する技術の発展、諸外国における検討状況の進展等が予想されることから、これらを踏まえて引き続き検討を行っていく必要がある。
- 本考え方は、その公表の時点における、AI と著作権に関する本小委員会としての考え方を示すものであり、現時点において直ちに著作権法の改正を行うべきといった立法論をその内容とするものではないが、今後も、特に以下のような点を含め、引き続き情報の把握・収集に努め、必要に応じて本考え方の見直し等の必要な検討を行っていくこととする。
  - ① AI の開発や利用によって生じた著作権侵害の事例・被疑事例
  - ② AI 及び関連技術の発展状況
  - ③ 諸外国における AI と著作権に関する検討状況<sup>53</sup>
- 上記のうち、AI の開発や利用によって生じた著作権侵害の事例・被疑事例については、このような個別事案の集積がされることにより、今後、これに基づいたより精緻な法解釈の検討が可能となるものであることから、文化庁において設けられる各種の相談窓口等を通じて、積極的な事案の集積に努めることが期待される。
- また、AI をはじめとする新たな技術への対応については、著作権法の基本原理や、法第30条の4をはじめとする各規定の立法趣旨といった観点からの総論的な課題を含め、中長期的に議論を行っていくことが必要と考えられる。本考え方では、著作権法において定める権利のうち、著作権(著作財産権)を中心に検討を行ったところ、今後、著作者人格権や著作隣接権と AI との関係(俳優・声優等の声を含んだ実演・レコード等の利用と AI との関係等を含む)において検討すべき点の有無やその内容に関する検討を含め、様々な技術の動向や、諸外国の著作権制度との調和、他の知的財産法制における議論の動向なども見据えつつ、議論を継続していくことが必要である。
- 上記のような継続的な検討と並行して、本考え方に示された AI と著作権に関する考え方については、著作権制度に関する基本的な考え方とともに、広く国民に対して周知し啓発を図ることが必要であり、文化庁においては、これらの内容について、一般社会に分かりやすい形

---

<sup>53</sup> AI と著作権に関する検討は、著作権を含む包括的な検討の一部として行われているものを含め、各国において進行中である(本小委員会第3回・資料4「生成 AI に関する各国の対応について」及び本小委員会第5回・参考資料5「広島 AI プロセス等における著作権関係の記載について」参照)。この点に関して、米国においてはフェア・ユースとの関係を含む AI と著作権に関する複数の訴訟が進行中であり、また、欧州連合(EU)においては「デジタル単一市場における著作権及び隣接権に関する指令」(DSM 指令)において AI 学習データの収集を含むテキスト・データマイニングのための権利制限規定を設けることが加盟国に義務づけられているほか、AI に関する包括的な規制を設け、EU 域外の事業者への適用も一部盛り込む AI 規則案(AI Act)が立法過程にあることから、今後これらの動向が我が国に及ぼす影響等も踏まえつつ、検討を行うことが必要となると考えられる。

での周知啓発に向けて、積極的に取り組むことが期待される。

- 生成 AI と著作権の関係については、政府における上記のような取組みとともに、民間の当事者間において、生成 AI に関する著作物の利用についての適切なルール・ガイドラインの策定や、生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載したウェブサイトに関する情報の共有などが図られることが、AI の適正な開発及び利用の環境を実現する観点から重要である。この当事者としては、AI 開発事業者・AI サービス提供事業者・AI 利用者及び権利者に加えて、個人のクリエイターやその表現の場となるコンテンツ投稿プラットフォーム事業者等による適切な関与が期待される。

## ○ 開催状況

### 第1回 令和5年7月26日(水)

- (1)法制度小委員会主査の選任等について【非公開】
- (2)令和5年著作権法改正について
- (3)AIと著作権について

### 第2回 令和5年9月5日(火)

- (1)生成AIについての有識者ヒアリング
- (2)AIと著作権について

### 第3回 令和5年10月16日(月)

- (1)生成AIについての有識者ヒアリング
- (2)AIと著作権について

### 第4回 令和5年11月20日(月)

- (1)AIと著作権について

### 第5回 令和5年12月20日(水)

- (1)AIと著作権について

### 第6回 令和6年1月15日(月)

- (1)AIと著作権について

### 第7回 令和6年2月29日(木)

- (1)AIと著作権について
- (2)令和5年度法制度小委員会の審議の経過等について

## ○ 委員名簿

- あそう つかさ 麻生 典 九州大学大学院芸術工学研究院准教授
- いまむら てつや 今村 哲也 明治大学情報コミュニケーション学部教授
- うえの たつひろ 上野 達弘 早稲田大学法学学術院教授
- さわだ まさし 澤田 将史 弁護士
- しまなみ りょう 島並 良 神戸大学大学院法学研究科教授
- すいづ たろう 水津 太郎 東京大学大学院法学政治学研究科教授
- ◎ ちやえん しげき 茶園 成樹 大阪大学大学院高等司法研究科教授
- なかがわ たつや 中川 達也 弁護士
- はが ゆりこ 羽賀 由利子 成蹊大学法学部教授
- ふくい けんさく 福井 健策 弁護士
- まぎら ひろみつ 間明 宏充 東京地方裁判所(知的財産権部)判事
- よしだ えつこ 吉田 悦子 大阪工業大学知的財産学部准教授
- わせだ ゆみこ 早稲田 祐美子 弁護士

※◎は主査、○は主査代理

(以上 13名)