

# 生成A I と著作権法に関する検討



辻本法律特許事務所  
弁護士 辻本 良知

## 第1 はじめに

A Iという言葉が一般的になって久しいが、A Iとは人工知能（Artificial Intelligence）の略称であり、A Iという言葉はアメリカのジョン・マッカーシー博士によるもので、1956年にアメリカのダートマス大学で開催されたダートマス会議で使われたことにはじまる。上記のジョン・マッカーシー博士はA Iについて「人間の脳に近い機能を持ったコンピュータプログラム」「知的なコンピュータプログラムを作る科学と技術」等と表現している。

このように、A Iという言葉や技術は実に70年も前から出現しており、1950年代後半にはじまる第一次A Iブーム、1980年代にはじまる第二次A Iブーム、2000年代以降の第三次A Iブームを経て、A Iが自律的に学習（機械学習）することで様々な社会生活ないし文化的場面においてA Iが人間の代替的な役割を果たし得る時代が到来している。

特に、近年では、A Iに関する技術が高度に進化し、利用者の指示等に基づいてA Iが自律的に様々な画像、音楽、動画その他のコンテンツを生成する生成A I（Generative AI）の進展が目覚ましく、一般の利用者でも生成A Iを手軽に用いることで、プロフェッショナルのクリエイターが作成したのと区別がつかないような様々なコンテンツを創り出すことが可能となっている。

このような生成A Iの開発から利用までの流れとしては、主としてA I開発事業者が多種多様な学習データ等を用いてA Iに機械学習を行い、A I利用者が当該学習済みのA Iに対して様々な指示や条件等（プロンプト）を与えることで新たな画像、音楽、動画その他のコンテンツを創作するという過程を経るのが一般的である。

このような生成A Iは、一般の利用者が特段の専門的知識等も必要なく手軽に利用できることも相まって世界的に急速な広がりを見せており、今後、その市場が拡大するとともに、社会生活のあらゆる分野で活用されることが予想されている。

しかし、その一方で、生成A Iに機械学習を実施する局面においては、既存の文章、画像、動画その他の著作物が用いられ、生成A Iが創作したコンテンツがこれら既存の著作物と類似しているという場合も想定されるところである。そのようなこともあり、クリエイター等の著作権者、生成A Iの開発に携わる事業者、生成A Iを利用してコンテンツを創作する利用者等から、著作権法との関係で抵触が生じないのかなどにつき懸念の声が多くあげられるようになっている。

このような状況に鑑みて、文化審議会著作権分科会法制度小委員会（以下、「法制度小委員会」

と言う。)は「生成A I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A I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A I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A Iと著作権に関する考え方を整理し、周知すべく」等と述べ、「A Iと著作権に関する考え方について」<sup>1</sup>(以下、「考え方」という。)を公表した。

かかる法制度小委員会の「考え方」は、生成A Iと著作権法との抵触関係につき、主として「開発・学習段階」と「生成・利用段階」にわけて考え方の道筋ないし一定の見解を示すものである。もちろん、同「考え方」においても「本考え方は、上記のとおり生成A I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A I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。」と述べられているように、かかる「考え方」において示されている一定の考え方が、現実に生起する紛争において司法判断として示されるか否かは未知数である。

そこで、本稿においては、生成A Iと著作権法に関する諸問題について、上記「考え方」が示す一定の考え方を紹介しつつ、その内容につき検討することを目的とする。

## 第2 論点の整理

### 1 総論

法制度小委員会による上記「考え方」においては、生成A Iと著作権の抵触関係につき、概要、次のとおり論点が整理されている。

### 2 開発・学習段階における論点

本書面においても述べたように、生成A Iの開発事業者は、生成A Iが利用者の指示等に即して新たなコンテンツを創作すべく、既存の文章、画像、動画その他の著作物を含む大量のデータを用いてA Iに深層学習を施すのであり、かかる学習用データの収集加工等において既存の著作物に関する権利との抵触が問題となる。

このような既存の著作物を用いた情報解析等との関係については、著作権法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)。

そこで、生成A Iの開発・学習段階において、既存の著作物を利用することがあったとしても、かかる利用が法30条の4が定める要件を満たしているならば、かかる利用は著作権侵害を構成しないことになる。

(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)

#### 第30条の4

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。

1 [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf)

- 一 . . . .
- 二 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。第47条の5第1項第2号において同じ。）の用に供する場合

かかる法30条の4における規定との関係で問題となるのは、主として、「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」（非享受目的）と「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」である。

### 3 生成・利用段階における論点

本書面においても述べたように、A I 利用者は、学習済みのA I に対して様々な指示や条件等（プロンプト）を与えることで新たな画像、音楽、動画その他のコンテンツを創作するところ、このようにして創作されたコンテンツが既存の著作物との関係で著作権侵害を構成する可能性がある。

生成A I による創作物に関する生成・利用との関係においても、既存の著作物との類似性と依拠性が認められるならば著作権侵害を構成する<sup>2</sup>ことになる。この点、特に依拠性との関係において、生成A I を用いることに起因する特殊な問題点が存在することになる。

## 第3 開発・学習段階における論点

### 1 総論

上記のとおり、生成A I の開発事業者は、生成A I が利用者の指示等に即して新たなコンテンツを創作すべく、既存の文章、画像、動画その他の著作物を含む大量のデータを用いてA I に深層学習を施すが、法30条の4が定める要件を満たしているならば、このような開発事業者による既存著作物の利用行為は著作権侵害を構成しない。

かかる法30条の4における規定との関係で問題となるのは、主として、「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」（非享受目的）と「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」である。

そこで、上記の各論点に関する法制度小委員会による「考え方」で示されている見解を紹介しつつ、検討することとする。

### 2 非享受目的

#### (1) 法制度小委員会が「考え方」で示した見解

法制度小委員会による「考え方」は、法30条の4が定める「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」（非享受目的）につき、次のとおり一定の考え方を示している。

まず、「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」<sup>3</sup>を意味するから、ある行為が法30条の4の定める享受目的を有するか否か

2 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）等。

3 新村出編「広辞苑」（第七版、岩波書店）762頁

は、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。そして、「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。

その上で、法30条の4第2号は（既存の著作物を）情報解析の用に供する場合を非享受目的の典型例として挙げていることから、AI学習等のた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。ただし、一個の利用行為に複数の目的が併存する場合もあり得るのであり、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合であっても、この非享受目的と併存して享受目的もあると評価される場合は、法第30条の4は適用されない。そして、享受目的が併存すると評価される場合として、例えば、既存の学習済みモデルに対する追加的な学習のうち、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いる場合などが考えられる。

## (2) 検討

法制度小委員会による「考え方」は、法30条の4が定める非享受目的につき、上記のとおり説明している。確かに、法30の4の規定によるならば、同条2号が規定する「情報解析の用に供する場合」が非享受目的に該当することは間違いない。ただ、上記「考え方」が、情報解析の用に供する場合であっても享受目的が併存すると評価される場合があるとして、かかる場合には（享受目的の存在を根拠として）同条が適用されないと説明しているのは理解が困難である<sup>4</sup>。

法30条の4の定めによれば、情報解析の用に供する場合は即ち非享受目的の場合であり、情報解析の用に供する場合には「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。」と定められていることになる<sup>5</sup>。

そして、かかる法30条の4の定めは、同条2号が規定する情報解析の意味によるならば当然のことでもある。すなわち、同号は、情報解析につき、「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。」としており、そのような作業を意味する情報解析をもって、著作物に表現された思想・感情の享受、すなわち、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を目的とするものであると評価することは困難である。「目的」とは、まさに意図して目指すことを意味するから、仮に、生成AIに対する学習作業の目的が、他人に当該著作物に表現された思想又は感情を受け入れ味わいたのしませる（享受させる）目的である評価し

4 高部真規子「著作権侵害訴訟における主張立証と「AIと著作権に関する考え方について」」（ジュリスト2024年7月号（1599号））84頁。

5 東崎賢治「生成AIに関連する著作権侵害の成否」は、「条文構造上、著作権法第30条の4第2号の「情報解析の用に供する場合」は、非享受目的要件の例示として規定されているので、「情報解析の用に供する場合」に該当すれば、当然に非享受目的要件に該当する。故に、「情報解析の用に供する場合」に該当する場合であっても非享受目的要件該当性を否定する、という解釈は、条文構造上不可能である。」と説明されている。

得るようなケースがあるとするれば、それは情報解析に名を借りた一種の剽窃行為と言われても仕方のないものであり、同条が定める情報解析と評価できるようなものではない<sup>6</sup>。

かかる意味において、情報解析の用に供する場合は非享受目的の場合に該当すると言わざるを得ず、かかる場合における既存著作物の著作権者が有する権利・利益との調整は、法30条の4が定めるその他の要件との関係において調整するのが同条の正しい理解と思われる。すなわち、同条は非享受目的に該当する場合であっても、但し書きにおいて、「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。」と定めているのであるから、法制度小委員会による「考え方」が、情報解析であったとしても享受目的が併存すると評価されるものとして例示しているようなケースについては、同条但し書きの適用により著作権者の利益を保護するのが同条の本来的な解釈であると思われる。また、より実質的な意味においても、AIに対する学習段階にて施される情報解析に関して、その「目的」の評価によるよりも、「著作権者の利益」との均衡で評価することの方が、より適切かつ柔軟な判断に資するのではないかとも思われる。

### 3 著作権者の利益を不当に害することとなる場合

#### (1) 法制度小委員会が「考え方」で示した見解

法制度小委員会による「考え方」は、法30条の4但し書きが定める「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」につき、次のとおり一定の考え方を示している。

まず、同条但し書きへの該当性に関しては、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である。

ただし、著作権法が保護するのは具体的な表現であるから、単なる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、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ったとしても、当該AI生成物が学習元著作物の創作的表現と共通していないならば、同条但し書きにおける「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<sup>7</sup>。

また、権利制限規定一般についての立法趣旨及び法30条の4の立法趣旨に照らすならば、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

---

6 前掲・東崎は「既存の著作物の表現上の本質的な特徴を感得することができる新たな生成物を生成する生成AIの開発において著作物を学習させることは、「著作物の視聴等をする者が当該著作物に表現された思想又は感情を享受してその知的・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って、「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」ものというべきであるから、そのような場合は、著作権法第30条の4第2号の「情報解析の用に供する場合」には該当しないと解すべきである。」「解析を行った後に「著作物の視聴等をする者が当該著作物に表現された思想又は感情を享受してその知的・精神的欲求を満たすという効用を得る」ことを予定するようなものは、「情報解析の用に供する場合」に当たらないと解すべきである。」と説明されている。

7 ただし、法制度小委員会による「考え方」は、本文中の説明に続けて「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。」とも説明している。

積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30条の4但し書きに該当するとは考えられない。

もっとも、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、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、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、本但し書きに該当し、法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。

## (2) 検討

同条但し書きは、「著作権者の利益を不当に害する」か否かを判断する際の事情として、「当該著作物の種類及び用途」という当該著作物側の事情に加えて、「当該利用の態様」という利用する側の事情も挙げていることからすれば、同但し書きは各種の事情を斟酌して柔軟に著作権者の利益を保護することを企図しているものと思われ、かかる意味において、法制度小委員会の「考え方」が「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」と指摘していることは同但し書きの趣旨に沿った解釈と思われる。かかる意味において、本稿において前述したような情報解析の用に供する場合の利用と既存著作物の著作権者が有する権利・利益との調整については、同但し書きが定める「当該利用の態様」との関係ではかることができるのではなかろうか。

また、同但し書きは「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」と定めており、すなわち「不当に害する」のでない場合には、例え著作権者の利益と抵触することがあったとしても、同但し書きには該当しないことを明らかにしている。ここで「不当に」の意味が問題となるが、著作権法が保護の対象とするのは「思想又は感情を創作的に表現したもの」（法2条1項1号）であり、単なるアイデアや作風等ではないから、思想感情の創作的表現であるか単なるアイデアや作風等であるかという要素が「不当に」に関する基準となり得るものと思われる。かかる意味において、法制度小委員会の「考え方」が、AI生成物により特定のクリエイター又は著作物に対する需要が代替されてしまったとしても、単なるアイデア等が類似するにとどまるならば、同条但し書きにおける「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当しない、と説明していることも、同但し書きの趣旨に沿った解釈と思われる。

更に、このような同条但し書きの趣旨に照らすならば、著作権者が単に反対の意思を表示すれば同但し書きが適用されるというものとはいえないから、上記「考え方」が、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、と説明していることも正当であるし、上記「考え方」が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に関して説明する内容についても、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）を考慮要素として挙げていることは正当なものと評価できるように思われる。

## 第4 生成・利用段階における論点

### 1 総論

AI利用者は、学習済みのAIに対して様々な指示や条件等（プロンプト）を与えることで新たな画像、音楽、動画その他のコンテンツを創作するところ、このような生成AIによる創作物に関する生成・利用との関係においても、既存著作物との類似性と依拠性が認められるならば著作権侵害を構成することになる。

この点、類似性については基本的に通常の著作権侵害と同じく判断すれば足りるところ、依拠性との関係においては生成AIを用いることに起因する特殊な問題点が認められる。

そこで、以下において、生成AIによる創作物の生成・利用と依拠性との関係につき、法制度小委員会による「考え方」で示されている見解を紹介しつつ、検討することとする。

### 2 法制度小委員会が「考え方」で示した依拠性に関する見解

法制度小委員会による「考え方」は、生成AIによる生成行為と依拠性の関係につき、3つのケースに分けて次のとおり一定の考え方を示している。

#### 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

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

#### 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たような事情がある場合には、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、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。

#### 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。

### 3 検討

上記のとおり、法制度小委員会による「考え方」は、生成AIによる生成行為と依拠性の関係につき、①AI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、②AI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、③AI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、という3つのケースに分けて一定の考え方を示している。

この点、依拠とは、既存の著作物を知り、その表現形式を素材として使用すること、すなわち、既存の著作物を自己の作品へ利用することを意味する<sup>8</sup>から、①AI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に依拠性が肯定されること、③AI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に依拠性が認められないこと、については依拠性の判断として特段の問題を有しないと思われる。

また、②AI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についても、上記のような依拠の意味に照らすならば、AI学習用データに当該著作物が含まれる以上、既存の著作物をAI生成物である作品へ利用したといえるから、原則として依拠性が肯定されるとの判断で特段の問題はないものと思われる。

ただし、②のケースで、仮に、学習に用いられた著作物の創作的表現を生成・利用段階において生成することがないように技術的な担保を設けていたとしても、AIの学習用データに当該著作物が含まれていた以上、学習に用いた著作物をAIの作品に素材として利用したという事実が変わりはないのであるから、かかる事情をもって依拠性を否定することは背理であろう<sup>9</sup>。かかる意味において、学習に用いられた著作物の創作的表現が生成されることのないように技術的に担保されていたという事情がある場合には依拠性がないと判断される場合もあり得ると指摘する法制度小委員会の「考え方」には無理があるように思われる。このような場合においては、AI開発事業者やAI利用者等の過失の問題として公平な結論を導くことが法解釈として正当と思われる。

## 第5 まとめ

以上のとおり、生成AIと著作権法に関する諸問題について、法制度小委員会が示した「考え方」を紹介しつつ、若干の検討を加えたが、紙幅と時間の都合もあり、十分に検討できなかった問題も多々残されている。

生成AIと著作権法に関する問題は、本稿で検討を加えたほかにも多種多様な論点を含むものであり、かつ、今後、社会の中でより大きな意義を有するものになっていくように思われる。

本稿において十分な検討を加えることができなかった問題点については、今後の検討課題とさせていただきます。以上

---

8 高部真規子「実務詳説 著作権訴訟」(きんざい)

9 前掲・東崎は「生成AIの開発者は、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言えるような状態を技術的に担保する措置を講じたとしても、生成AIが既存の著作物と創作的表現が類似する生成物を生成した場合には、上記の「無意識の依拠」があることに変わりはないというべきである。」「AI利用者としては、当該生成物が既存の著作物に類似していることを認識するまでは過失が否定されることが多いと考えられ(「考え方」[3]の34ページ脚注46)、当該生成物が既存の著作物に類似していることを認識した時点で速やかに複製や公衆送信を中止すれば、著作権侵害の責任を問われることはないため、AI利用者にとっても酷な結果とはならないと考える。」と説明されている。