

特集《著作権》

「AIと著作権に関する考え方について」 の調査研究

～権利制限規定 著作権法第30条の4の解釈の勘所～

令和6年度著作権委員会第2部会

前原 久美、井上 正、北岡 弘章、坂田 泰弘、田中 かおり、
畑野 慎互、前浜 正治、牧山 嘉道、藁科 えりか

要 約

2024年（令和6年）3月15日に文化審議会著作権分科会法制度小委員会より公表された「AIと著作権に関する考え方について」の調査・研究を行い、著作権法第30条の4（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）について考察、並びに、「AIと著作権に関する考え方について」から生じ得る疑問点や疑義的な内容等をQ & A形式にまとめた。なお、会員は、日本弁理士会電子フォーラムの業務支援データベースから閲覧可能である。

目次

- はじめに
- 「本考え方」の概観
- 「本考え方」の評価
- 個別の論点について
 - 法第30条の4の享受目的が認められる場合について
 - 法第30条の4ただし書きの適用範囲について
 - 作風や画風が類似する生成物の問題について
- まとめ

1. はじめに

近年、生成AI活用のニーズが急速に拡大するなか、コンテンツビジネスの分野でも生成AIの利用者が増加している。しかし、既存の情報を学習して成長するという特性から、生成AIの利用は、コンテンツの流出や知的財産権・人格権の侵害等多くの懸念を抱えている。これらの懸念に対応すべく、欧州では、2024年8月1日に「AI規制法」が発効され、大規模言語モデル等について学習データの透明性を確保するための規制が導入された。

日本では、急速に進展するデジタル化・ネットワーク化に対応すべく、「柔軟な権利制限規定」が整備として、平成30年著作権法改正で著作権法（以下、特記のない場合は「法」という。）第30条の4（非享受目的）、法第47条の4及び法第47条の5（軽微利用等）が導入された。さらに、生成AIのサービスの急速な発展に呼応するように、2024年（令和6年）3月15日に文化審議会著作権分科会法制度小委員会（以下、「文化審議会」という。）より「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。）、続いて、同年7月31日に文化庁著作権課より「AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」が公表された。

これにより、AIと著作権に関する一応の指針は示されたものの、非享受目的をはじめ、法第30条の4の解釈に対する懐疑は拭い切れていないと思われる。

そこで、令和6年度著作権委員会第2部会（以下、「本部会」という。）では、著作権に関する業務を取り扱う弁理士が生成AI及び生成AIを利用したコンテンツビジネスに伴う著作権法上の問題点を理解することが、コンテ

ソングの保護と利用及びコンテンツビジネスの発展に貢献することになると考え、未だ議論の絶えない法第30条の4に焦点を当てて調査・研究を重ね、以下の通り、本考え方について考察し、また、別紙のとおり、疑問点や疑義的な内容をQ & A形式にまとめた。

2. 「本考え方」の概観

本部会では、2024年（令和6年）3月15日に文化審議会より公表された本考え方について検討を加えたが、まず、その基本的な考え方を整理する。本考え方は、現在の著作権法の一般的な解釈を前提として、それを元に生成AIの開発・学習、生成・利用の各段階で懸念されている問題について、解釈を行っている。

検討されている問題、あるいは著作権法上の条文は多岐にわたるが、その多くは平成30年著作権法改正で導入された権利制限規定である法第30条の4の解釈、適用を中心に検討している。その論点としては、「享受目的」の有無、併存するかどうかで権利制限の有無を判断し、享受目的については、開発・学習段階、生成・利用段階で個別に判断している。また、権利制限規定の例外、すなわち原則どおり著作権侵害となる場合を定める法第30条の4ただし書きについては、かなり限定された場合のみ想定している。

3. 「本考え方」の評価

本考え方については、パブリックコメントの段階で、生成AIの開発者・サービス提供事業者の側からも、コンテンツ制作者からも様々な意見が提出されており、特にコンテンツ制作者側からの批判的なコメントが多かった。前述のとおり、本考え方は現在の著作権法の一般的な解釈を前提としているため、著作権法全般についての解釈論（特に著作物性についての解釈論、アイデアと表現の二分論等）についての知識がないと分かりにくいものになっている。そのため、本考え方に対するパブリックコメントにおける批判の相当数が、著作権法そのもの、あるいは一般的な解釈に対する批判あるいは誤解によるものとなっている。

法第30条の4による権利制限について本考え方は、開発・学習段階での権利制限を基本的には認めるスタンスを前提にしている。例えば、この点あまり強調されていないが、生成AIの出力により既存著作物の類似物が生成されても、それだけでは享受目的ありと判断しないとの見解にたっている。その上で、権利制限されない場合（享受目的あり又は併存する場合）を列挙している。例えば、既存著作物の類似物の生成が「著しく頻発」するような場合に限定して権利制限が否定される等、かなり限定されている印象である。

法第30条の4ただし書が適用され、著作権侵害となる場合については、本考え方は、「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」といった、かなり限定された場合のみ想定している。なお、最も利害が対立する作風が類似するAI生成物の生成について、アイデアと表現の二分論にしたがって、原則として著作権侵害にならないというのが、本考え方のスタンスである。

利用段階については、開発・学習段階と比較すると享受目的が認められやすいと考えられ、対立点は大きくない。利用者の側からは、法第30条の4による権利制限の問題よりも、生成物による著作権侵害の問題、とくに依拠性がどのような場合に認められるのか解釈論の影響が大きいと、今回は検討対象外であるため、詳細は本考え方33頁を参照されたい。

また、本考え方は、文化審議会において著作権法の専門家、関連団体等を委員に迎えて検討されたものである。現状、弁理士が依頼者から質問を受けた際に、既存の法体系や判例では判断が難しい領域について回答する上で指針となり得る唯一の文書であり、非常に有益な情報をもたらす資料である。それ故、生成AIに関しての相談を受ける弁理士は心に留めておくべきであると考えられる。

本部会では、弁理士が依頼者から相談を受けた際に、本考え方のどこを参照すればよいかを手助けするべく、相談時にされるであろう質問を想定して本考え方をQ & A形式にした。

4. 個別の論点について

4. 1 法第30条の4の享受目的が認められる場合について

開発・学習段階においては、そもそも享受目的がないとして、法第30条の4を広く適用すべきであるという考え方は本部会でも根強い。例えば、本部会では次のような意見があった。

法第30条の4本文に「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…利用することができる。」と規定されているが、生成AIの開発で利用される機械学習はコンピュータによる情報解析そのものであり、著作物に表現された思想又は感情を開発者が自ら享受することは有り得ない。たとえ、特定の著作者の著作物を大量に学習させて開発された生成AIであっても、その開発目的は、当該著作者と作風が共通する生成物を出力可能な学習済モデルを作成する事に過ぎず、学習された著作物に表現された思想又は感情を他人に享受させることではない。なお、本考え方は、過学習によって意図的に特定の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を目的とした場合に享受目的が併存するとの見解を示しているが（本考え方20頁6行目）、そのような特定の著作物の創作的表現を直接感得できるような出力が可能な学習済みモデルを開発すること自体は、そのような機能を有する生成AIの開発のために学習することで、結果に関わらず享受目的に当たらないと考えられる。結果的に生成・利用段階で、特定の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されたことで、開発・学習段階での享受目的を判断してしまうと、我が国での学習済モデルの開発を過度に制限することになりかねない。といった意見である。

確かに、開発・学習段階において権利制限を認めないことにより技術開発が制約されることになり、フェアユース規定がないことにより、日本におけるITサービスの開発が米国に遅れることになった、それを意識して盛り込まれたのが法第30条の4という権利制限規定ということを押まえると、法第30条の4による権利制限を広く認める考え方には、一定の合理性はある。

しかしながら、本考え方は、権利制限されない場合の記述が多いため、一見著作権侵害となる場合が多数あるように読めるが、その多くはかなり意図的に生成AIを通じて生成物を生成する場合で、かつ、創作的表現を生成させるような場合にのみ享受目的が併存するとしておりかなり限定されている。したがって、一般的な形で学習を行った場合については、法第30条の4により権利制限されることになり、生成AIの開発者側の懸念は低減されているのではないかと考える。このように、一般的な形で開発・学習を行う限りは、多くの場合には法第30条の4が適用され、見解に大きな差異があるわけではない。

さらに、開発・学習段階において法第30条の4の適用を広く認める見解にたったとしても、開発者が規範的な行為主体として責任を負う（規範的行為主体論）ことによる著作権侵害、あるいは不法行為、人格権侵害といった他の法理により責任を負う可能性は指摘されているのであって、開発者が全く責任を負わないというわけではない。例えば、完成した生成AIが、開発・学習段階で学習データとして使用された著作物に類似する生成物ばかりを生成するようなものであれば、当該生成AIを他人に使用させた場合に、規範的な行為主体として責任を負う可能性がある。また、規範的行為主体論に関しては、本考え方でもどのような場合に適用されるのかは明らかにしておらず、著作権法上の「複製」等の行為の主体を単に物理的に考えるのではなく、社会的、経済的側面からも総合的に考慮するという考え方であり、その性質上予測しにくいものである。そうであれば、規範的行為主体論の問題とするよりも、本考え方のように、法第30条の4の享受目的の有無・併存の解釈による方が、著作権侵害となるかどうかの予測可能性が高く、結果的に開発・学習を安心して行う事ができるのではないかとこの考え方もあり得る。

4. 2 法第30条の4ただし書きの適用範囲について

法第30条の4ただし書きについては、前述のとおり、本考え方はかなり適用範囲を限定して考えている。

この点、ただし書きでは「その必要と認められる限度において」や「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」という形で、権利制限の制限（例外の例外）が規定されている。しかし、前者は「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」（本考え方 31 頁 5 行目）ている。生成 AI の開発においては学習データの量だけでなく学習データの内容や組合せ等様々な要素が結果に影響するので、「必要と認められる限度」がどの程度のものであるのかを特定することは困難であろう、という意見が本部会の中にあつた。したがって、本要件を満たす場合もあまりないであろう。

また、後者について、本考え方は、「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」（本考え方 23 頁 13 行目）との見解を示しているため、一見、例外の例外を幅広く認める（著作権侵害が認められる）余地がある様にも思われる。

しかし、本考え方は、前述のとおり、データベースの著作物の例のように、かなり限定された場合を想定しており、一般的な学習であれば、開発者にとって、ただし書に該当する懸念はほとんどないと考えられる。

このように、ただし書き適用の範囲が限定される解釈をとることになるので、基本的には享受目的の有無（本文）により、権利制限されるか否かが決まることとなり、その点については、予測可能性が高まったと言える。

4. 3 作風や画風が類似する生成物の問題について

作風・画風が類似する生成物の問題については、法第 30 条の 4 ただし書きの「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当するかという問題として整理されている。

本考え方も、「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」（本考え方 23 頁下から 11 行目）と一定の懸念は示しているが、法第 30 条の 4 ただし書において「当該著作物の」と規定されていることから、「著作権者の利益」も「当該著作物」との関係で判断されるべきであるとし、「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。」（本考え方 23 頁下から 14 行目）と、作風や画風が類似する生成物の問題について同ただし書きの適用を否定する。これまでの著作権法の解釈として、作風や画風がアイデアに属するとの前提でオーソドックスな解釈をとっている。

これに対して、「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。」として、本考え方の検討段階において、反対の立場での見解が一定数あつたことも記載されている（本考え方 23 頁下から 7 行目）。また、学説においても、ただし書きの適用を認める見解がある（愛知靖之「AI 生成物・機械学習と著作権法」別冊パテント 23 号（2020 年）142 頁）。

この点について本部会で議論を行ったが、本考え方と同じく、作風や画風が共通するものが出力される場合でも、法第 30 条の 4 ただし書きは適用されるべきではないという見解が多かつた。

理由としては、ただし書きの適用を認めると、本来著作権法で保護の対象ではないアイデアを保護することになる。また、学習モデルを作成した者を訴えることはできるとしても、生成 AI の利用者は単に利益を侵害するにすぎず、差止できるのか、また、損害は観念できるのか、あるいは、どのように算定するのか等、多数の問題点があり、著作権法の解釈ではなく、不法行為、人格権侵害で対応するべきではないかとの意見がでた。

5. まとめ

本考え方が示されることにより、どのような場合に著作権侵害となるのかの予測可能性が高まったといえる。もちろん、本考え方は、裁判例や判例とは異なるもので、その結論が裁判により覆る可能性も有るが、それでも従前の著作権法に関するオーソドックスな考え方に基づく法解釈が示されており、生成 AI の開発、利用に資するものであると評価できる。

他方、作風や画風が共通する AI 生成物に法第 30 条の 4 ただし書きの適用の余地があるのかに関する問題のように、解釈上の対立が残るところもあり、今後とも、学説、実務の動向を注視していく必要がある。

(原稿受領 2025.10.17)