

# 「AIと著作権に関する考え方について」 の論点整理から見えた課題



著作権委員会 畑野 慎互

## 要 約

本稿は、文化審議会著作権分科会法制度小委員会により2024年3月15日にまとめられた「AIと著作権に関する考え方について」の中で述べられている論点について整理した結果について検証し、事業者、利用者、及び、権利者（クリエイター等）の懸念が、どの程度払拭されたかを確認するとともに、今後の課題についてまとめたものである。

## 目次

- はじめに
- 生成AIについての国の考え
- 著作権法第30条の4
  - 「著作権法第30条の4」とは
  - 「著作権法第30条の4」の要件
  - 著作権法改正と「AIと著作権に関する考え方について」との関係
- 「考え方」について
  - 「考え方」の中での分類
    - 著作物の利用行為
    - 3つの層
  - 各層の抱く懸念について
    - 事業者の立場として
    - 利用者の立場として
    - 権利者の立場として
- 課題の検証
  - 作風の保護について
  - 開発・学習段階での侵害は生成物の侵害が前提か
  - 海賊版サイトからの複製行為について
- まとめ
- さいごに

## 1. はじめに

近年のAI<sup>(1)</sup>の発展には目を見張るものがある。特に、ここ数年は文章に限らず、音声、画像、動画等のコンテンツ制作にも生成AIが活用されるケース<sup>(2)</sup>も増えてきており、その技術は2024年ノーベル賞受賞<sup>(3)</sup>にも象徴されるように、一般市民の間に広く浸透し社会全体を支えつつある。

しかし、技術の進歩が急速であるがゆえに、知的財産権又は人格権などの権利を侵害する懸念が広がりつつあり、関連する法律との関係は無視できないところまで来ている。特に生成AIが著作権に与える影響は大きく、著作権法との関係でコンテンツビジネス等に携わる人々の懸念は深まりつつある。

## 2. 生成 AI についての国の考え

図1は、AIの進化に伴い発展するテクノロジーの変遷と平成30年の著作権法改正以降のAIと著作権に関連する資料をまとめたものである。1950年代からAIは徐々に活用され始め、1960年代の第1次AIブーム、1980年代の第2次AIブーム、ディープラーニング<sup>(4)</sup>が牽引した2010年代の第3次AIブームを経て、特に、2020年前後に生成AI<sup>(5)</sup>が登場し、2022年にChatGPTが登場すると、一気に浸透し、その後数年間で技術の著しい進歩と共に様々な分野での活用が広がった。

そのため、生成AIが知的財産権等に与える影響が懸念されてきており、令和6年3月15日に、AIと著作権との関係についての指針である文化審議会著作権分科会法制度小委員会による「AIと著作権に関する考え方について」（以下、特記ない場合は「考え方」という）と、それに関連するいくつかの資料がまとめられた。また、国の方でも多くのガイドラインが示されている<sup>(6)</sup>。

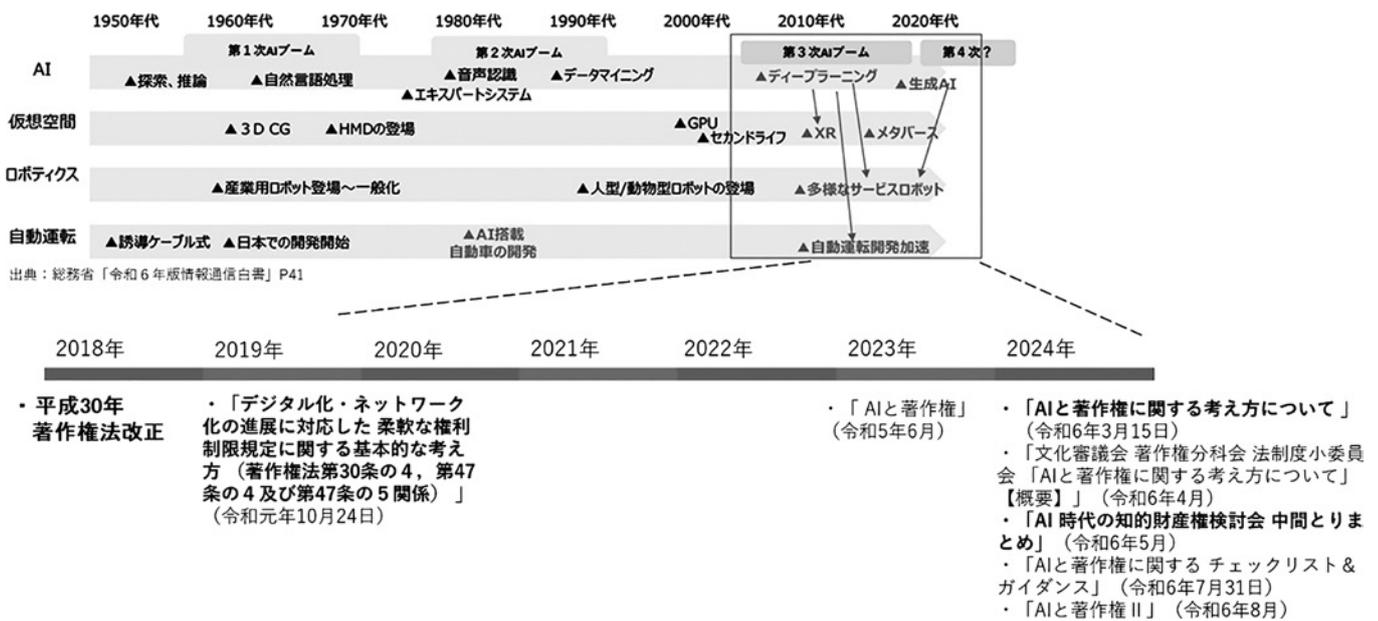


図1 AIの進化に伴い発展するテクノロジーの変遷と国の考え

## 3. 著作権法第30条の4

### 3.1 「著作権法第30条の4」とは

著作権法の第30条から第50条までの条文は、無償無許諾で他人の著作物を利用できる場合を規定したもので、権利制限規定と呼ばれる。生成AIの「開発・学習段階」での著作物の利用は、主にこの条文に基づき侵害が判断される。よって、この条文の適用範囲を正しく解釈することが非常に重要となる。

### 3.2 「著作権法第30条の4」の要件

本条文には、以下の二つの要件が示されている。

一つ目は「著作物に表現された思想又は感情を自ら享受<sup>(7)</sup>し又は他人に享受させることを目的としないこと（柱書）」

二つ目は「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さない（柱書但し書）」

特に一つ目の要件については非享受目的と呼ばれているが、何が非享受目的に当たるのかについて明らかにすることは、著作権侵害の境界を明らかにすることに他ならない。本稿では、この非享受目的を中心に「考え方」で示された論点整理で事業者、利用者、及び、クリエイター等権利者の懸念がどの程度払拭されたかについて論じることとする。

### 3. 3 著作権法改正と「AIと著作権に関する考え方について」との関係

著作権法第30条の4は、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」の整備を目的に、著作権法第47条の4、著作権法第47条の5等とともに平成30年に改正された。

同法は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場合に、その権利を制限するものであるが、近年の生成AIの急速な発展に伴い、適用範囲等の解釈を踏まえて再整理の必要性が生じたことから「考え方」がまとめられたという経緯である。

この「考え方」がまとめられた意義及びインパクトは大きい。しかし、これがまとめられたことにより懸念が完全に払拭されたとはまではいえない。

#### 「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。

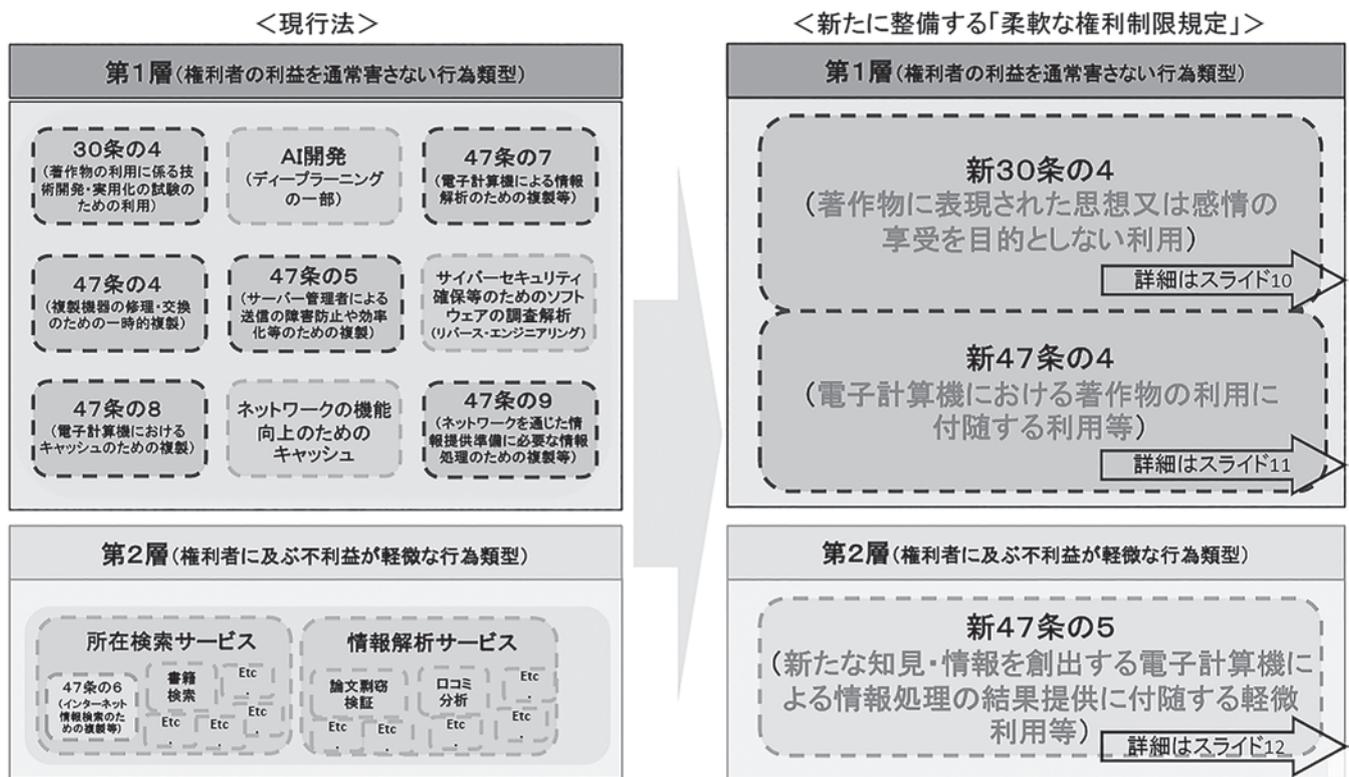


図2 「柔軟な権利制限規定」の整備のイメージ(概要)

(出典：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)

## 4. 「考え方」について

### 4. 1 「考え方」の中での分類

#### (1) 著作物の利用行為

近年の生成AIでは、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いる。図3は、生成AIの開発・提供・利用に伴って、どのような法定利用行為が生じるかについて示したものである。同図中、①～⑧で示される行為が想定される利用行為である。内、①～⑤が開発・学習段階で想定される利用行為であり、⑥～⑧が生成・利用段階で想定される利用行為である。「考え方」の中では、大きくこの2つの段階に分けて著作物の利用行為を示している<sup>(8)</sup>。

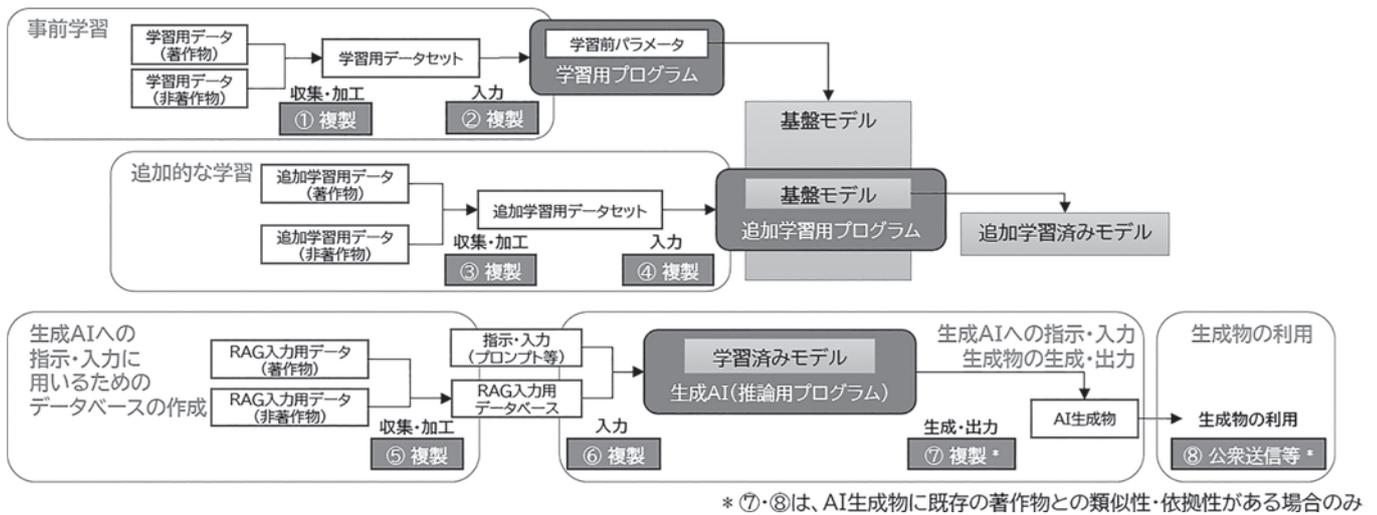


図3 生成AIの開発・提供・利用に伴って生じる法定利用行為

(出典：文化庁著作権課「AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」30項)

## (2) 3つの層

また、「考え方」の中では、生成AIとの関係性の違いにより、以下の3つの層に分けたうえで、各層の抱く懸念についてまとめられている。

- 1) AI開発事業者やAIサービス提供事業者等の事業者（以下、特記ない場合は「事業者」という）
- 2) AIを創作活動に用いるクリエイター、AIを事業活動に用いる企業・団体等を含む、AI利用者（以下、特記ない場合は「利用者」という）
- 3) クリエイターや実演家等の権利者（以下、特記ない場合は「権利者」という）

## 4. 2 各層の抱く懸念について

### (1) 事業者の立場として

- 1) 事業者にとっての最大の関心事は、意図しない著作権侵害の責任を負わされるのではないかと懸念である。著作権法第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利用について規定したもので、同法第1項第2号は情報解析に関する規定であり、生成AIの開発・学習段階での著作物の利用は、本号との関わりが深い。そのため、生成AIに関する同法の対象は、主に事業者といえる。一方、開発・学習段階での利用は、主に複製であり生成物は生じない。事業者が著作権侵害に問われる場合に、AI生成物の生成又は利用が著作権侵害であることが前提となるのかについても関心が高いと思われる。
- 2) また、海賊版等、違法にアップロードされている権利侵害複製物が、検索拡張生成(RAG)<sup>9)</sup>等（以下、特記ない場合は「RAG等」という）により勝手に学習されてしまった結果、著作権者の利益を不当に害することとなった場合、事業者も著作権侵害に問われるのかについても関心が高いと思われる。フィルター等技術的な防止手段を講じることも可能だが、限界があるからである。
- 3) さらに、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用いる場合には、享受目的が併存する場合があるとされているが、「少量」というのがどの程度のものか明確に示されていない。おそらく、LoRA<sup>10)</sup>等の手法を意識した表現であると思われるが、明確にすべきである。

### (2) 利用者の立場として

- 1) 利用者にとっての最大の関心事も、意図しない著作権侵害の責任を負わされるのではないかと不安である。利用者は、学習済みモデルの学習用データセットの中身を知らされていない。また、RAG等が仕込まれていた場合には、広く外部からデータを取り込む可能性があり、学習用データセットに著作物のデータが含まれていない場合でも、依拠性ありと判断される可能性がある。また、事業者同様、海賊版等違法にアップロー

ドされている権利侵害複製物のデータが取り込まれた場合には、利用者も責任を負わされるのかについても関心が高いと思われる。

- 2) また、事業者には、どの程度の協力義務が課されるのかについても不明である。事業者に対しては、民事訴訟法上の文書提出命令<sup>(11)</sup>等に基づき学習データの開示を求めることができる場合もあるとされるが、訴えられるのは、主に利用者であり、訴訟との関係からいえば、事業者は第三者に過ぎない。契約等で縛りをかけておかなければ誠意をもって対応してもらえない可能性もある。事業者が提供する生成 AI に致命的な欠陥等がある場合でもなければ、事業者が侵害主体とされる可能性は低いのではないと思われる。著作権侵害行為の立証責任は、利用者のみが負わなければならないのかという懸念に対して、事業者にはどの程度の協力義務が課されるべきなのか明確に示されていない。
- 3) 一方、損害賠償については、故意又は過失が要件となる。意識せず利用した結果、著作権侵害を起こしてしまった場合に、利用者の過失が認められるのかについては関心が高いと思われる。一方、故意又は過失が要件とはなっていない差止めや侵害行為の防止措置等については、利用者が責任を負う可能性は低く、利用者への影響は少ない。
- 4) なお、著作権侵害は、生成物と著作物との依拠性と類似性から判断されるところ、利用者が著作物を知らない場合は、生成物が既存の著作物に類似しているか否かの確認さえできない。依拠性がないことを説明できるように生成に用いたプロンプト<sup>(12)</sup>等生成物の生成過程を確認可能な状態するように示されているが、学習データに著作物が含まれていた場合には、依拠性ありと判断される可能性がある。生成に用いたプロンプト等が、この著作物を示唆するものではなかったとしても、依拠性が無いとは断言できないのではないかという不安も残る。

### (3) 権利者の立場として

- 1) クリエイター等権利者が抱く最大の懸念は、自身の仕事が生成 AI に奪われるのではないかという漠然とした不安である。著作権法では創作的表現が保護され、作風等のアイデアは保護されない。また、生成 AI と生身の人間とでは、創作スピードも桁違いに異なり、人の創作数にも限界がある。アイデアと創作的表現の境界は、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される。特定のクリエイターの作品のみからなる追加学習により、作風に留まらず創作的表現が共通する作品群が構成される場合であって、かつ、意図的に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に、追加学習を行うような場合でなければ、享受目的が併存しないとされている。つまり、権利者が享受目的を立証しようとする、そのハードルは、極めて高いといえる。
- 2) また、AI 生成物も著作物になりうる。作風が共通する生成物が大量に生成されることにより、作風が共通する著作物が大量に生み出される可能性がある。そうなれば、学習された元の著作物を創作したクリエイターの創作の幅が狭まり、自らが創作した著作物を学習した生成 AI の生成物からなる著作物によって、自らの創作活動を委縮せざるを得ないような状況に追い込まれる可能性がある。
- 3) さらに、海賊版等違法にアップロードされている権利侵害複製物を学習され、違法複製物が拡散されてしまえば、本来、真正な著作物を創作したクリエイターが、ライセンス料等で得られるはずだった利益を不当に害される可能性がある。

## 5. 課題の検証

「考え方」が公表されたことで、事業者、利用者、及び、権利者のすべての懸念が解消されたというわけではない。生成 AI 時代は今まさに始まったばかりであり、多くの課題が残ったままである。さらに今後も新たな課題が発生するはずである。そんな中、現時点で私なりに特に議論を積み重ねる必要があると感じた以下の課題について論じる。

## 5. 1 作風の保護について

著作権法では、作風等アイデアは保護されない。そのため、特徴的な作風がどれほど共通していたとしても著作権侵害とはならない。しかし、利用者からすれば、作風から作者を連想する場合も少なくない。その点、「考え方」では、創作的な表現が共通する作品群を学習し、生成物が当該作品群から創作的な表現が直接感得できる場合は、著作権侵害を構成する場合もあるとされている。また、開発・学習段階においても、作風が共通しているにとどまらず、創作的な表現が共通する作品群となっており、意図的にこのような共通する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学習のために、創作的表現が共通する作品群の複製を行えば、享受目的が併存するとされている。

しかしながら、現時点で生成 AI に関するこの手の裁判例はまだ少なく、AI 生成物に関し、作風が共通しているにとどまらず、創作的な表現が共通する場合とはどのようなものであるかは明確ではない。

作風は、「①作品に表れた作者の手法・特徴。②物事のやり方や、その態度。」<sup>(13)</sup>とされているが、長年の創作活動などを通して培った技術や経験が作品に宿らなければ、特定のクリエイターを想起しうるまでには至らない。

つまり、特定のクリエイター以外の者が、その作風をまねた作品を制作するという事は、そのクリエイターの有する技術を習得し、経験を再現することであり、まねた者にも相当の技術と努力が要求される。さらに、特定のクリエイターの作品であると誤認するに至るまで完成度を上げるためには、極めて高度な技術が必要となる。贋作でも一定の評価が認められるのは、このためであると思われる。

一方、生成 AI は、作風を特定のクリエイターの作品からデータとして直接学習することにより、いとも簡単に当該クリエイターの作品に共通する作風を再現することができる。

権利者であるクリエイターとしては、作風を学習するために自身の作品群を勝手に使用されたのであるから、生成物についての依拠性は当然に認められてしかるべきであるが、生成物が当該作品群から創作的な表現が直接感得できないと判断された場合には、著作権侵害は問われない。

しかしながら、このような場合でも、この特定のクリエイターの新作であると誤認される可能性は十分あるはずである。このような場合には、法律により何らかの制限をかけるべきであると考えられる。生成 AI と著作権との関係を扱った裁判例は少なく、作風と創作的表現の境界がどこにあるかは、判例等の積み重ねを待つしかないが、生成 AI が道具として用いられた場合は、作風と創作的表現の境界を作風寄りに判断すべきと考えられる。

また、クリエイターの利益を著しく害するといったような特別な要件を付加したうえで、誰もが知るような著名な作家の作風については、さらに作風と創作的表現の境界を作風寄りにしてもよいのではないかと考えられる。

今や、漫画とかアニメは国の重要な財産である。国内のみならず、海外においても、このような財産を守る施策を考える必要があるのではないかと考えられる。

## 5. 2 開発・学習段階での侵害は生成物の侵害が前提か

生成 AI の生成物の著作権侵害は、生成物が他人の著作物に依拠して生成され、当該著作物と類似している場合に認められる。「考え方」では、生成物の生成・利用に伴って著作権侵害が発生した場合は、事業者も規範的な行為主体<sup>(14)</sup>として著作権侵害の責任を負う場合があるとされている。

すなわち、生成物の生成・利用に伴って著作権侵害が発生したという前提の下、事業者の著作権侵害の責任が問えるとも解釈できる。

しかし、著作権法 30 条の 4 の要件は「非享受目的」及び「著作権者の利益を不当に害さないこと」であり、生成物の著作権侵害は要件となっていない。そもそも、学習用データとして著作物を複製する行為自体が著作物の利用であり、著作権者の利益を不当に害する蓋然性が高いのであれば、生成 AI のリリース前に差し止め等できてしかるべきと思われる。

確かに著作権侵害は、生成物と元の著作物との間の依拠性と類似性から判断されるのであるから、開発・学習段階における学習用データとしての複製だけであれば著作権侵害は構成しないだろうという考えもある。しかし、当該学習用データとしての複製は、著作権者の許諾を得ない著作物の利用であり、開発・学習段階における権利制限

規定の適用が認められない場合があっても問題はないと考える。

仮に、侵害物が高頻度で生成される蓋然性が極めて高い瑕疵ある生成 AI が一旦リリースされてしまえば、今のインターネット時代では、即座に拡散され多量の侵害物が生成されてしまい取り返しがつかなくなる。元に戻すことなどでできず、将来的に得られたであろう利益すら得られなくなる。そうなれば、権利者の被る不利益は計り知れない。しかしながら、利用者の著作権侵害行為が存在しない場合に、差し止め等が可能かについては明確に示されていない。

実際に拡散されれば、仮処分の申し立てが必要なほどに急を要すると思われるが、本訴訟が提起可能かさえ判断できない可能性がある。

### 5. 3 海賊版サイトからの複製行為について

インターネット上の海賊版サイトから権利侵害複製物をさらに複製する行為は、侵害品の拡散を招き、厳に慎むべきであることは当然である。事業者としても、海賊版サイトからの権利侵害複製物と知ったうえで学習データとして用いた場合は、規範的な行為主体として責任を問われる可能性が高まることは当然といえる。ただ、生成 AI が海賊版サイトから学習した場合の悪意の認定については、十分な裁判例がなく判断基準が示されるのを待つほかない。

また、著作物の種類によっては、適法なサイトに掲載されている真正著作物と海賊版サイトに掲載されている違法な権利侵害複製物とではデータ上に差はなく、全く同一のものとして複製することも可能である。そのため、AI 生成物のデータだけでは、どちらを参照して生成されたのか区別することが難しく、アクセス記録等に頼りしかない。一方で、事業者としても、また、利用者としても、アクセス記録をすべて確認することは容易ではない。

そのため、海賊版サイトへのアクセス制限を設けることが有効な手段とはなるが、海賊版サイトの URL も変更可能であり、新たなサイトも次々と現れる状況下、すべての海賊版サイトにアクセス制限をかけることは困難を要する。

なお、RAG 等を用いた場合には、著作権法 30 条の 4 の適用がなくても、軽微利用であれば著作権法 47 条の 5 の適用の可能性も考えられる。しかし、これは、あくまで開発・学習段階での話であって、権利侵害複製物が生成され利用された場合には、利用者のみならず、事業者の責任が問われる可能性も払拭できない。前者及び後者の条文ともに、要件として著作権者の利益を不当に害することがない場合に限定するただし書きが設けられている。仮に、海賊版サイトへのアクセスが確認された場合に後者だけでも適用があるのかについては明確に示されていない。海賊版サイトの運営は、権利者の利益を不当に害するものであり、それを正当化し助長するような行為は許されるものではないこともその通りである。権利者は、たとえ軽微利用であっても厳しく対処する必要があると考えるはずであるが、事業者及び利用者としては、海賊版サイトへアクセスしたという事実のみで責任を問われる可能性があるのか明確にしてほしいと思うところである。

## 6. まとめ

生成 AI を活用することで、作業効率を高め生産性を向上させる方向は、現在の流れであり、国の方も積極的に生成 AI の利活用を推奨している<sup>(15)</sup>。

ただ、著作権を含む知的財産権及び肖像権などの個人の権利等、様々な権利を侵害するリスクをはらんでいることも事実である。そのため、ここ数年国の方も多くの資料をまとめ公表している。「考え方」もその一つであり、研究者、専門家、及び、業界関係者等の関心を集め、一躍注目された。

しかし、これで事業者、利用者、及び、権利者の懸念が払拭され、薔薇色の未来が待っているかといえばそうとはいえない。生成 AI と著作権との関係を扱った裁判例は少なく、まさにこれからというところである。

一方、国の方でこのような資料がまとめられ公表されることの意義は大きい。現に「考え方」については様々な分野の方々が検証し、意見を述べている。課題は山積みと思われるが、方向性が示されているという安心感は何ものにも代えられない。今後も引き続き進むべき道筋を示していただきたい。

## 7. さいごに

生成 AI の歴史はここ数年で、まだ始まったばかりである。一方、その技術は年々飛躍的に進歩しており、生成 AI の生成物と実際の映像等人の創作物とを見極めるのが難しくなりつつある。生成 AI が普及し、その言葉さえ使用されなくなった頃には、生成 AI の生成物自体も学習データとして用いられることが一般化していることであろう。そのような将来に、事業者、利用者、及び、権利者が、不安を抱くことなく活動できるような技術の発展及び関連する法律の整備がなされることを期待する。

### (注)

- (1) 人工知能 (Artificial Intelligence)
- (2) 「ChatGPT」などのテキスト生成 AI のほかに、「Soundraw」などの音楽生成 AI、「Stable Diffusion」などの画像生成 AI、「Runway Gen-4」などの動画生成 AI などが次々に登場している
- (3) 「機械学習」、「深層学習」(ディープラーニング) の基礎の構築に関する受賞 (ノーベル賞 2024 物理学賞)、及び、AI を利用したタンパク質の設計と立体構造予測に関する受賞 (ノーベル賞 2024 化学賞)
- (4) 深層学習。AI 技術における機械学習の一つ
- (5) 新たなコンテンツを生成する AI 技術。2018 年から 2020 年にかけて、GPT-1~3 が登場し、その後、2022 年に GPT-3.5 にあたる ChatGPT が登場する。生成 AI の生成物がコンテンツであることから著作権との関係は無視できない
- (6) 「デジタル社会推進標準ガイドライン DS-920 行政の進化と革新のための生成 AI の調達・利活用に係るガイドライン」2025 年 (令和 7 年) 5 月 27 日 デジタル社会推進会議幹事会決定。総務省 経済産業省「AI 事業者ガイドライン (第 1.0 版)」令和 6 年 4 月 19 日。文部科学省 初等中等教育局「初等中等教育段階における生成 AI の利活用に関するガイドライン (Ver.2.0)」令和 6 年 12 月 26 日。他多数
- (7) 「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
- (8) 「考え方」の中では、利用行為のみならず生成物の著作物性についても述べられているが、本稿では割愛する
- (9) Retrieval-Augmented Generation。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
- (10) Low-Rank Adaptation。元の行列よりもはるかに少ないパラメータを用いて行うファインチューニング技術
- (11) 民事訴訟法第 223 条第 1 項
- (12) ユーザーが生成 AI に対して行う指示や命令等
- (13) 新村出編 (2017) 広辞苑 (第七版) 岩波書店 1162 頁
- (14) 規範的行為主体論。甲が乙の手足となって行為を行った場合や、カラオケスナックがカラオケセットを提供して客に歌わせていた行為を店による行為と同視したいわゆる「カラオケ法理」など、主体を直接行為者ではなく規範的に拡張して認めるという考え
- (15) デジタル庁の創設、政府の AI 活用推進をはじめ、国産 AI 開発支援等、政府主導の様々な施策が実施されてきている

### (参考文献)

- 1) 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」平成 30 年改正
- 2) 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
- 3) 文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AI と著作権に関する考え方について」令和 6 年 3 月 15 日
- 4) 文化庁著作権課「文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AI と著作権に関する考え方について」【概要】」令和 6 年 4 月
- 5) AI 時代の知的財産権検討会「AI 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」令和 6 年 5 月
- 6) 文化庁著作権課「AI と著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」令和 6 年 7 月 31 日
- 7) 文化庁著作権課令和 6 年度著作権セミナー「AI と著作権 II」講義資料 令和 6 年 8 月
- 8) 総務省「令和 6 年版 情報通信白書」

(原稿受領 2025.10.17)