

# AIと著作権に関する論点整理について

- クリエイターの懸念の払拭、AIサービス事業者やAIサービス利用者の侵害リスクを最小化できるよう、生成AIの発展を踏まえた論点整理を行い、考え方を明らかにする

## 【主要論点項目】

### 1. 学習用データとして用いられた元の著作物と類似するAI生成物が利用される場合の著作権侵害に関する基本的な考え方

- ・ 類似性・依拠性の考え方や事例研究

### 2. AI（学習済みモデル）を作成するために著作物を利用する際の基本的な考え方

- ・ 「非享受目的」に該当する場合
- ・ 著作権者の利益を不当に害することとなる場合

### 3. AI生成物が著作物と認められるための基本的な考え方

- ・ 利用者の創作意図や創作的寄与に関する考え方や事例研究

## 【今後の流れ】

6月30日 著作権分科会

7月4日 「初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン」発出

7月26日 著作権分科会法制度小委員会



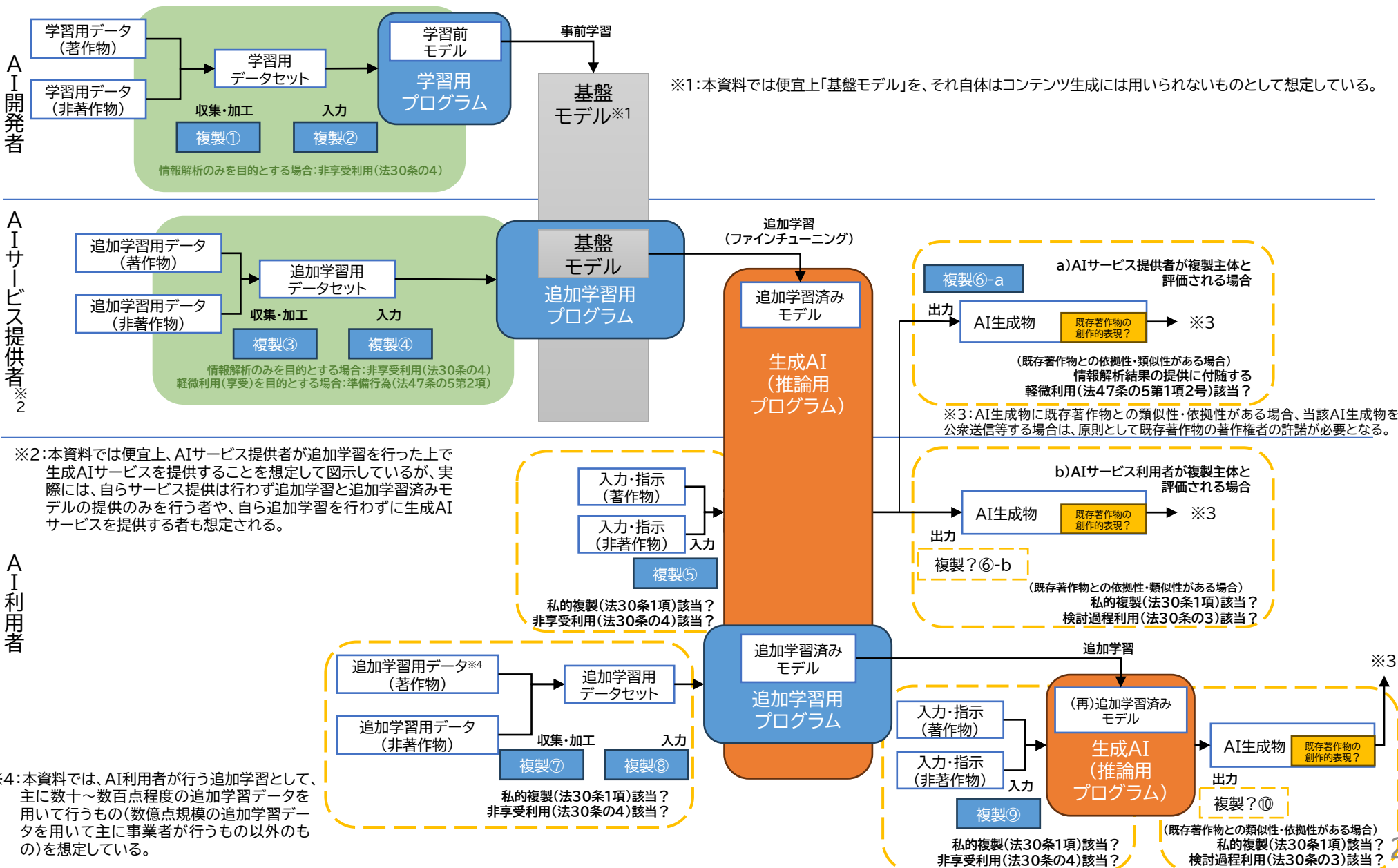
- ・ 主要論点項目に関する検討
- ・ 行政における取扱いの検討
- ・ その他

※ 各検討については、まとまったものから随時公表することも検討

※ 海外の動向について、調査研究を実施予定

# AIの開発・利用とそれに伴う著作物の主な法定利用行為について

※AIの開発・学習段階と生成・利用段階とは分けて検討することが必要。本資料は生成AIの開発・利用に伴って生じる著作物の法定利用行為の一般的な例を示したものであり、ここに示したものの以外の法定利用行為(公衆送信等)もあり得る。また、示している権利制限規定は一例であり、特定の場面で他の規定(法35条等)が適用される場合もある。



# AI生成物の類似性・依拠性について

## 類似性

- 「既存の他人の著作物と同一、又は類似している」(＝類似性がある)」というためには、他人の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得できることが必要。
- 「創作的表現」が共通していることが必要であり、アイデア・事実など表現でない部分、又は創作性がない部分が共通するにとどまる場合は、類似性は否定される。  
(最一小判平成13年6月28日〔江差追分事件〕等)

これまでの裁判例上は、次のような要素を考慮して類似性を判断

- 既存著作物との共通部分が「表現」か、あるいは「アイデア」や「単なる事実」か  
(例: 既存著作物のストーリーが「等身大化した実験用動物が人間を手術する」といった過去に例のない独創的なもので、後発の作品でもそのストーリーが共通していたとしても、これは具体的な表現ではないアイデアであり、類似性は認められない)
- 既存著作物との共通部分が「創作性」のある表現か、ありふれた表現か  
(例: 「カエルを擬人化してイラスト化する」という場合に、「カエルの顔の輪郭を横長にすること」、「胴体を短くし、短い手足を付けること」、「目玉が丸く顔の輪郭から飛び出していること」といった要素は、誰でも行うようなありふれた表現であり、これらの点が共通していても類似性は認められない)

➡ 類似性の判断に関して、AI生成物について人間が制作した物と異なる考え方をとるべき要素はあるか

# AI生成物の類似性・依拠性について

## 依拠性

これまでの裁判例上は、次のような要素を総合的に考慮して依拠性を判断

- 後発の作品の制作者が、制作時に既存の著作物(その表現内容)を知っていたか(既存の著作物に接する機会があったこと、既存の著作物が周知・著名だったこと等)
- 後発の作品と、既存の著作物との同一性の程度(経験則上、依拠していない限りこれほど類似することはないといえる程の顕著な類似性があること、誤植・透かし・無意味な部分などを含めて既存著作物と一致していること等)
- 後発の作品の制作経緯(既存の著作物に依拠せず専ら独自創作した経緯を合理的に説明できていること、制作の時系列等)

## 従来の考え方に照らしてAI生成物に依拠性ありと考えられる例

- AI利用者が既存の著作物(その表現内容)を認識しており、AIを利用してこれと創作的表現が共通したものを生成させた場合  
(例) AI利用者が、「Image to Image (i2i)」で既存著作物をAIに入力し、これと創作的表現が共通したものを生成させた場合  
⇒AI利用者が生成時に既存の著作物の表現内容を知っていることから、従来の考え方に照らせば、依拠性ありと考えてよいのではないか

## AI生成物の依拠性について新たに検討が必要と考えられる例

- AIが既存の著作物に類似したものを生成したが、AI利用者は当該既存の著作物(その表現内容)を知らなかった場合
    - ⇒AI利用者が当該既存の著作物を知らないことのみをもって、依拠性が否定されるか
    - ⇒AI利用者が当該既存の著作物を知らなくとも、依拠性が認められる場合があるのではないか
- 《依拠性が認められる場合に当たるか今後検討することが考えられる例》
- ① AIが当該既存の著作物を学習に用いていた場合(⇒学習に用いてすらいない場合は、依拠性なしと考えてよいか)
  - ② AIが当該既存の著作物を学習に用いたことに加えて、当該既存の著作物をそのまま生成するような状態になっていた場合(⇒AIが特定の作品(既存の著作物)群を集中的に学習していた場合は、②の判断に影響するか)

# AI生成物の著作物性について

## 「創作的寄与」に関するこれまでの検討

文化庁『著作権審議会第9小委員会(コンピュータ創作物関係)報告書』(平成5年)第3章 I.1  
知的財産戦略本部『新たな情報財検討委員会報告書』(平成29年)36頁

AI生成物

AIが自律的に生成した場合

著作物性なし

人が思想感情を創作的に表現するための  
「道具」としてAIを使用した場合

著作物性あり



「『道具』としてAIを使用した」というためには、  
①創作意図及び②創作的寄与が必要

- コンピュータ・システムの利用者の行為には様々なものが考えられるが、例えば、一定の創作意図のもとに、それに適したコンピュータ・システムを選択・構築し、必要なデータを入力し、適当なプログラムを実行することによってデータを処理して結果を出力し、その結果を当初の意図に照らして吟味、修正するなどの行為が考えられる。
- 一般に利用者の行為には入力段階のみならず、その後の段階においても対話形式などにより各種の処理を行い、最終的に一定の出力がなされたものを選択して作品として固定するという段階があり、これらの一連の過程を総合的に評価する必要がある。

(前掲・第9小委員会報告書第3章 I.2)

- 具体的にどのような創作的寄与があれば著作物性が肯定されるかについては、例えば、利用者が学習済みモデルに画像を選択して入力する行為や、大量に生み出されたAI生成物から複数の生成物を選択して公表するような場合、選択する行為が創作的寄与と言えるのかが問題となる。
- これについては、選択を含めた何らかの関与があれば創作性が認められるとの指摘があった一方で、単にパラメータの設定を行うだけであれば創作的寄与とは言えないのではないかと指摘もあり、AIの技術の変化は非常に激しく、具体的な事例が多くない状況で、どこまでの関与が創作的寄与として認められるかという点について、現時点で、具体的な方向性を決めることは難しいと考えられる。したがって、まずは、AI生成物に関する具体的な事例の継続的な把握を進めることが適当である。
- 以上から、AI創作物の著作物性と創作的寄与の関係については、AI技術の進展に注視しながら、具体的な事例に即して引き続き検討することが適当である。

(前掲・新たな情報財検討委員会報告書36頁)

## 新たに検討が必要と考えられる事項

- 昨今の生成AIの利用の実態を踏まえた「創作的寄与」の更なる具体化は可能か(指示・入力(プロンプト等)の分量・内容、生成の試行回数、複数の生成物からの選択、生成後の加筆・修正等はどのような影響を与えるか。著作物性は生成物全体に限らず部分的に認められる場合があることに留意。)