

AI と著作権に関する考え方について（骨子案）

※本骨子案は、公開時点において議論・検討中である AI と著作権に関する論点整理の項目立て及び記載内容案の概要を示すものであり、今後の議論を踏まえて変更される可能性がある。

1. はじめに

- 本文書の位置づけ（目的、取り扱いなど）
 - 生成 AI と著作権法の関係について現行法の適切な周知啓発を目的とするものであること
 - 各論点における著作権法の解釈は、本来、司法判断によるべきものであるが、解釈の参考として、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

2. 検討の前提として

- AI と著作権の問題を考えるにあたっては、既存の著作権法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 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。そのため、特に以下の点については、AI と著作権について検討する前提として確認することとする。
 - ① 著作権法で保護される著作物の範囲（著作権法第 2 条第 1 項第 1 号（以下、著作権法の各条文に言及する場合には、「法第○条」という。）の定義）
 - ② 著作権法で保護される利益
 - ③ 権利制限規定の考え方（保護と利用・新たな創作の自由とのバランス）
- AI と著作権の関係において、特に法第 30 条の 4 を中心に、以下の点を踏まえた議論が必要であり、確認することとする。
 - ① 制定に至る背景と経緯
 - ② 対象となる利用行為（AI に限定したものではないことの確認）
 - ③ 非享受目的の理解（情報解析について・他の目的が併存する場合について）
 - ④ 権利制限規定は技術的対応による学習回避を否定するものではないこと

3. 生成 AI の技術的な背景について

- 生成 AI の開発段階において著作物がどのように利用され、また、どのように生成物が生成されるかを技術面から理解するため、概略を紹介。
※生成物が創られるまでの技術的な機序について概観し、AI 生成物の生成の仕組みは、通常、学習元データの切り貼りではないことにも言及。
- 生成 AI に関する新たな技術の登場（検索拡張生成（RAG）、LoRA 等）について概略を紹介。
- クリエイター等の懸念に対応して、AI 開発・AI サービス提供事業者の中には既に著作権侵害を抑制するための技術を採用しているところもあること、及び事業者において現在行われている技術的な侵害防止手段について紹介。

4. 関係者からの様々な懸念の声について

- 平成 30 年改正時には生成 AI の存在が念頭に置かれていたこと。その上で、近時懸念の声が挙げられていることの背景を確認。
- 主な懸念事項を以下のとおり紹介するとともに、各懸念事項と、論点となりうるものを整理（以下の論点は、著作権法体系の中のみで解決できるもの以外も含む。なお、各項目の末尾に後掲 5. の論点との対応関係を示す）。

<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・ク・ケ、（2）カ・コ、（4）ア）
 - 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）コ）
 - 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・サ）
- 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、依拠性をどのように考えるのか。（⇒（2）ア・イ・キ・ク）
 - 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）ア・オ）

- 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・キ)
- 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) ク、(4) イ・ウ)
 - 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) イ・ウ・エ)
- 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)

<AI 開発者・AI サービス提供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
- 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) ア・イ・ケ)
 - 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、AI 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)

- AI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)オ)
- AI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)ウ・エ・オ)

② 利用者が悪意をもって生成AIを利用した場合に、AI開発者やサービス提供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】
- AI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】

<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。

※枠囲み内は、特に重点的にご議論いただきたい論点

(1) 学習・開発段階

【前提の確認】

- ア 法第 30 条の 4 の要件については、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、平成 30 年改正の趣旨としてあったことを踏まえて解釈すべきものと考えてよいか。

【「非享受目的」に該当する場合について】

イ 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、非享受目的であると考えてよいのではないか。また、ある利用行為に、非享受目的と併存して、享受目的があるといえるのはどのような場合か。例えば、以下の場合についてどのように考えるか。

- ① ファインチューニングのうち、意図的に、学習データをそのまま出力させることを目的としたものを行うため、著作物の複製等を行う場合。
- ② 学習データをそのまま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、学習データの影響を強く受けた生成物が出力されるようなファインチューニングを行うため、著作物の複製等を行う場合。
- ③ AI 学習のために用いた学習データを出力させる意図は有していないが、既存のデータベースや Web 上に掲載されたデータの全部又は一部を、生成 AI を用いて出力させることを目的として、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。

ウ 検索拡張生成 (RAG) 等の、生成 AI によって検索結果の要約等を行い回答を生成するものについては、法第 30 条の 4 の適用の余地はあるか。あるいは同条以外の規定 (法第 47 条の 5 等) が適用され得ると考えるべきか。

【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 法第 30 条の 4 ただし書「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」について、どのような場合が該当すると考えられるか。以下の点についてはどのように考えるか。

- ① 本ただし書は、同条本文の非享受目的に該当することを前提としてその適用可否が検討されるものであることを踏まえると、既に示している情報解析用のデータベースの著作物の例以外に、ただし書に該当するものとして現状考えられるものはあるか。また、例えば、必ずしも侵害物に当たらないものが大量に出回ることによって、自らの著作物の市場が圧迫されることによる著作権者への不利益が生じることは、「著作権者の利益を不当に害する場合」に該当し得るか。
- ② 本ただし書に該当する例としては、情報解析用のデータベースの著作物が販売されている場合に、これを情報解析用途で複製等する場合を示しているが、これについて、より具体的には、どのようなものを、どのような態様で利用する場合が該当するか（例えば、オンラインで提供されているデータ等については、どのような場合が該当し得るか）。
- ③ 学習のための複製を防止する技術的な措置が講じられているにも関わらず、これを回避して著作物を AI 学習のため複製することは、本ただし書に該当するか。
- ④ 海賊版のような権利侵害複製物を AI 学習のため複製することは、本ただし書に該当するか。

【侵害に対する措置について】

- オ 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ことにより、AI 学習のための複製が著作権侵害となった場合、AI 学習のための複製を行った事業者が受けうる措置はどのようなものが考えられるか。故意又は過失の有無によって、受けうる措置（刑事罰、損害賠償、差止め）はどのように異なるか。
- カ 学習のための複製が著作権侵害となる場合、権利者による差止請求はどの範囲で認められるか。以下の点についてはどのように考えるか。
- ① 将来の 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の請求は、法第 112 条第 2 項に基づき認められ得ると考えてよいか。
 - ② 作成された学習済みモデルは、通常、学習に用いられた著作物の複製物（「侵害の行為によって作成された物」等）に当たらず、又は必要性が認められず、廃棄請求（法第 112 条第 2 項）は原則として認められないと考えてよいか。他方で、当該学習済みモデルの性質（学習データをそのまま出力させることを目的としたものであるか等）によっては、「侵害の行為によって作成された物」等に該当し、例外的に、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か。

【その他の論点】

- キ 生成・利用段階において、AI が学習した著作物に類似・依拠した生成物が生成されたとしても、学習・開発段階での法第 30 条の 4 の適用が直ちに否定されるものではなく、あくまで、享受目的の併存の有無等、同条の要件に基づいて判断すべきものと考えてよいか。
- ク AI 学習の場合、法第 30 条の 4 の規定にある「必要と認められる限度において」との要件をどのように考えるか。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のみをもって、「必要と認められる限度」を超えるものではないと考えてよいか。
- ケ 学習されたくないという著作権者の意思表示をどのようにとらえるか。当該意思表示が機械可読な方法で示されているか否かといった事情は考え方に影響するか。
- コ 学習のための複製を防止する技術的な措置をとることは、著作権法上妨げられないと考えてよいか。また、こうした措置と、著作権法上の技術的保護手段との関係については、現状で取ることが可能な技術的な措置の内容も考慮しつつ、現段階において、どのように考えることが可能か。
- サ 法第 30 条の 4 の適用がない場合であっても、他の権利制限規定（私的使用目的の複製、学校その他の教育機関における複製等）が適用される場合は、学習・開発段階において、許諾なく著作物を利用できると考えてよいか。適用され得る権利制限規定はどのようなものが考えられるか。

(2) 生成・利用段階

【依拠性の考え方について】

- ア AI 生成物が既存の著作物に類似していた時に、生成 AI の利用の態様（プロンプトで既存の著作物や特定の固有名詞を入力する場合など）によって、依拠性はどのように判断されるのか。例えば、以下のような場合はどのように考えられるか。
 - ① 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 を利用してこれと創作的表現が共通したものを生成させた場合（例えば、AI 利用者が Image to Image (i2i) で既存著作物を生成 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）。
 - ② 生成 AI が既存の著作物に類似したものを生成したが、AI 利用者が既存の著作物（その表現内容）を知らなかった場合（当該 AI が当該既存の著作物を学習に用いていたか否かはどのように影響するか。当該 AI が既存の著作物をそのまま生成するような状態にな

っていたか否かはどのように影響するか。)

イ 依拠性の有無は従来の裁判例上、どのような事実に基づき、どのような過程で判断されているか。権利者はどの程度の立証負担を負っているか。

【侵害に対する措置について】

ウ AI利用者が既存の著作物を知らなかったが、著作権侵害が認められたという場合、侵害に関する故意又は過失の有無はどのように判断されるか。また、故意又は過失の有無によって、受けうる措置（刑事罰、損害賠償、差止め）はどのように異なるか。

エ 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、権利者による差止請求等はどの範囲で認められ得るか。生成・利用行為に対する直接の差止請求のほか、例えば、AIサービス提供事業者に対する、侵害物の新たな生成を防止する措置の請求（法第 112 条第 2 項に基づく侵害の予防に必要な措置の請求）は認められ得るか。

【侵害行為の責任主体について】

オ 事業者はどのような場合に侵害の主体となりうるか。生成 AI による生成・利用段階において、以下のような要素は著作権侵害の責任主体（AI利用者か、AI開発事業者又はAIサービス提供事業者か）の考え方に影響するか。

- ① 侵害物がどの程度の確率・頻度で生成され得るか
- ② プロンプトで既存の著作物や特定の固有名詞を入力する場合など、どのような場合に侵害物が生成されるか
- ③ 事業者が侵害物の生成を抑止するための技術的な手段を施しているか（特に、侵害物が生成される可能性を事業者が認識している場合はどうか）

【その他の論点】

カ 生成指示のため生成 AI に著作物を入力（複製等）する行為について、法第 30 条の 4 の適用はどのように考えられるか。

キ 法第 30 条の 4 の適用がない場合であっても、他の権利制限規定（私的使用目的の複製、検討過程における利用、学校その他の教育機関における複製等）が適用される場合は、生成・利用段階において、許諾なく著作物を利用できると考えてよいか。適用され得る権利制限規定はどのようなものが考えられるか。

ク 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。

ケ 事業者が有しているデータ（学習用データとして用いた著作物の内容等）は、依拠性の立証に際して、どのような場面で、どの程度必要となるか。

また、事業者に対してデータの開示を求める法的根拠はどのようなものが考えられるか。

- コ 検索拡張生成（RAG）等の、生成 AI によって検索結果の要約等を行い、回答を生成するものについては、法第 30 条の 4 の適用の余地はあるか。あるいは同条以外の規定（法第 47 条の 5 等）が適用され得ると考えるべきか。【再掲・（1）ウ】

（3） 生成物の著作物性について

- ア AI 生成物の著作物性について整理することの意義・実益はどのようなものがあるか。AI 生成物を利用する際、著作物性の有無はどの程度問題となるか。
- イ 生成の際に、生成 AI に対してどの程度具体的な指示を与えれば、生成物に著作物性が認められるのか。以下のような要素は著作物性の有無に関して、生成物のどの範囲に、どの程度影響するか。他に影響が考えられる要素はあるか。
 - ① 指示・入力（プロンプト等）の分量・内容
 - ② 生成の試行回数
 - ③ 複数の生成物からの選択
 - ④ 生成後の加筆・修正

- ウ 著作物性がないものについて、不法行為（民法）による保護はどのような範囲・程度で及ぶか。

（4） その他の論点について

- ア 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権利者が求めう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を見極める必要があるのではないか。
- イ 対価還元的手段として補償金制度を創設することについてどのように考えるか。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ついては、これにより著作権法で保護される著作権者の利益が害されるものではないため、著作権法において補償金制度を導入することの理論的な説明が困難ではないか。
- ウ コンテンツ創作の好循環の実現を考えると、著作権法の枠内にとどまらない議論として、対価還元についても検討が必要ではないか。
- エ 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、著作権との関係をどのように考えるか。著作権法によ

る保護が適切か。

6. 最後に

- 今後も引き続き、侵害事例（疑いを含む）の把握・収集に努めること。
- 海外の状況を注視しつつ、引き続き、必要に応じて検討を続けること。