

# 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  
文化庁著作権課

- この資料は、文化審議会著作権分科会法制度小委員会で取りまとめられた「AIと著作権に関する考え方について」(以下「考え方」)の概要をまとめたものです。正確な記載内容は「考え方」本体をご確認ください。
- 「考え方」は、現行の著作権法の解釈について、公表時点における、小委員会としての一定の考え方を示すものです。「考え方」それ自体は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AI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ありません。

## 著作権法の基本理念

- 我が国の著作権法は、「著作権等の権利の保護」と「著作物等の公正・円滑な利用」とのバランスを図り、もって文化の発展に寄与することを目的としています。
- AIと著作権の関係についても、上記のバランスや目的を踏まえた検討が必要です。

## AIと著作権に関する検討の経緯

- 近年の急速な生成AIの発展・普及に伴い、AIと著作権法との関係をどのように考えればよいのか明確でない、といった懸念の声が上げられています。
- 著作権法の解釈は、本来、個別具体的な事案に応じて、司法により行われるべきものですが、現時点では、生成AIに関するものを含め、AIと著作権の関係を直接的に取り扱った判例や裁判例が未だ乏しい状態です。
- そこで、判例・裁判例の蓄積を待つことなく、懸念の解消を求めるニーズに応えるため、現行の著作権法がAIとの関係でどのように適用されるかに関して、有識者からなる国の審議会※として一定の考え方を示すための検討を実施しました(令和5年7月～)。

※文化審議会 著作権分科会 法制度小委員会(著作権法等の知的財産法に知見を有する法学研究者・弁護士・裁判官等で構成)

## AIと著作権に関する3つの観点

- 「AI開発・学習段階」と「生成・利用段階」では、行われている著作物の利用行為が異なり、関係する著作権法の条文も異なります。そのため、両者は分けて考える必要があります。

### AI開発・学習段階（著作権法第30条の4※等） ※平成30年著作権法改正により新たに規定

- 著作物を学習用データとして収集・複製し、学習用データセットを作成
- データセットを学習に利用して、AI(学習済みモデル)を開発

### 生成・利用段階

- AIを利用して画像等を生成
- 生成した画像等をアップロードして公表、生成した画像等の複製物(イラスト集など)を販売

- また、AI生成物(AIが生成したコンテンツ)が「著作物」に当たるかという点も、別の問題として分けて考える必要があります。

- 審議会では、現行の著作権法の規定や法解釈についての既存の考え方を前提に、クリエイター等の権利者や、AI開発等を行う事業者、AI利用者等の懸念の払拭に向けて、AIと著作権の関係に関して、主に以下の点について検討を行いました。

## AI開発・学習段階

### AI(学習済みモデル)作成等のための著作物の利用について(法第30条の4等)

- 「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

## 生成・利用段階

### AIによる生成及びAI生成物の利用による既存の著作物の著作権侵害について

- 著作権侵害の有無の考え方
- 侵害に対する措置
- 侵害行為の責任主体

## AI生成物の著作物性

### AI生成物が著作物と認められる場合について

- 生成AIに対する指示の具体性とAI生成物の著作物性の関係

## 著作権法第30条の4の規定内容

- AI開発のような情報解析等において、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行為(非享受目的の利用行為)※は、原則として著作権者の許諾なく行うことが可能とされています。 ※ 例)AIの学習データとして用いるための著作物の収集(複製)等
- 「享受」を目的とした行為とは、著作物の視聴等を通じて、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をいいます。

《「享受」といえる行為の例》

文章の著作物

: 閲読すること

音楽の著作物

: 鑑賞すること

プログラムの著作物

: 実行すること

映画の著作物

- 著作権者が著作物から得ている経済的利益は、通常、こうした知的・精神的欲求を満たすという効用を得られることの対価として支払われるものであると考えられます。この反面として、非享受目的の行為については、これを著作権者の許諾なく行えることとしても、著作権者の経済的利益を通常害するものではないと考えられることから、法第30条の4では、このような場合を対象に、著作物の利用について著作権者の許諾を不要としています。

## 著作権法第30条の4の規定内容

- 法第30条の4は、「享受を目的とする利用行為」や、「主たる目的は非享受目的であるものの、これに加えて享受する目的が併存しているような場合」には適用されません<sup>※1</sup>。「非営利目的」・「研究目的」等の場合でも、享受を目的とする場合や、享受する目的が併存している場合は、利用について著作権者の許諾が必要です。

※1 同条の「享受」目的の有無は、同条による権利制限の対象となる「当該著作物」について判断されます。これ以外の他の著作物や、著作物でないものについての享受目的の有無が問題となるものではありません。

- また、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」<sup>※2</sup>等も、法第30条の4は適用されません。※2 例)情報解析用に販売されているデータベースの著作物を情報解析(AI学習)目的で複製する場合等

### 著作権法(抜粋)

(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。

- 一 著作物の録音、録画その他の利用に係る技術の開発又は実用化のための試験の用に供する場合
- 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、影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。第四十七条の五第一項第二号において同じ。)の用に供する場合
- 三 前二号に掲げる場合のほか、著作物の表現についての人の知覚による認識を伴うことなく当該著作物を電子計算機による情報処理の過程における利用その他の利用(プログラムの著作物にあつては、当該著作物の電子計算機における実行を除く。)に供する場合

## 「非享受目的」要件を満たさないケース

- AI学習のために行われる著作物の複製等のうち、以下のような場合は、既存の著作物に表現された思想又は感情を享受する目的が併存していることから、「非享受目的」の要件を満たさず、法第30条の4は適用されないと考えられます。

### AI学習の場面での著作物の利用(学習データの収集等)

- ✓ 生成AIの基盤モデルに対する追加学習(ファインチューニング)のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物(創作的表現が共通したもの)を生成させること目的としたものを行うための、学習データ(著作物)の収集

### AI学習以外の場面での著作物の利用

- ✓ 一部の検索拡張生成(RAG)等<sup>※</sup>で用いるための、生成AIへの入力用データ(著作物)の収集  
※ RAG等のうち「既存の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」を目的としたもの。

※ なお、法第30条の4が適用されない場合でも、RAG等による回答の生成に際して、既存の著作物を利用すること(及びRAG等のために行う準備行為として、既存の著作物を複製又は公衆送信すること)については、法第47条の5の要件を満たす限りで、同条の適用により、権利者の許諾なく可能となる場合があります。



## いわゆる「作風」の模倣について

- ❑ 著作権法は「創作的表現」を保護し、「アイデア」は保護しないため、「作風」が「アイデア」である場合、そのような「作風」が共通したとしても、著作権侵害とはなりません。
- ❑ その一方で、特定のクリエイターを狙い撃ちしたAI学習には、以下のように、法第30条の4が適用されない場合があると考えられます。

- 「アイデア」と「創作的表現」との区別は、これまでも、具体的事案に応じてケースバイケースで判断されてきたもの。
- 特定のクリエイターの作品である少量の著作物のみからなる作品群は、「作風」(アイデアであるもの)が共通しているにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もある。
- 意図的に、こうした共通する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とした追加的な学習を行うため、このような「創作的表現が共通する作品群」の複製(AI学習データとしての収集等)を行う場合は、享受目的が併存する(=法第30条の4が適用されない)と考えられる。

※ また、生成・利用段階についても、AI生成物に、上記のような「創作的表現が共通する作品群」の創作的表現が直接感得できる場合、当該生成物の生成及び利用は著作権侵害となり得ます。



## 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

- 法第30条の4ただし書への該当性は、「著作権者の著作物の利用市場と衝突するか」・「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」・「著作物の利用態様の変化」等の諸般の事情を総合的に考慮して検討することが必要です※1。
- AI学習のためのデータ収集と本ただし書との関係は、以下のように考えられます。

- インターネット上のデータ(データベースの著作物)が情報解析に活用できる形で有償提供されている場合、有償で利用することなく、当該データベースの著作物(その創作的表現が認められる一定の情報のみ)を情報解析目的で複製する行為は、本ただし書に該当し得る。
- 「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※2が講じられている」といった一定の事情※3から、「あるウェブサイト内のデータを情報解析(AI学習等)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」ということが推認できる場合がある。
- このような推認ができる場合に、上記の技術的な措置を回避して、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※4は、本ただし書に該当し、法第30条の4による権利制限の対象とはならないと考えられる。

※1 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](#)」(PDF)

※2 ウェブサイト内のファイル”robots.txt”への記述や、ID・パスワードによる認証によって、AI学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのアクセスを制限する措置。

※3 上記の技術的な措置が講じられていることや、過去の販売実績など。

※4 複製等の方法としては「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」ことなどが考えられます。

## 海賊版等の権利侵害複製物をAI学習のために複製することについて

- ❑ ウェブサイトが海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行うといった行為は、厳にこれを慎むべきものです。
- ❑ AI開発等を行う事業者が、海賊版等と知りながら学習データの収集を行った場合、以下のように、開発された生成AIによる著作権侵害の責任を問われる可能性があります。

- 既存の判例上、物理的に著作権侵害行為を行った者以外の者が、規範的な行為主体として著作権侵害の責任を負う場合がある(規範的行為主体論)。
- AI開発事業者やAIサービス提供事業者が、ウェブサイトが海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行った場合、これにより開発された生成AIにより生じる著作権侵害について、当該事業者が規範的な行為主体として侵害の責任を問われる可能性が高まる。

※ 「考え方」では、どのウェブサイトが海賊版を掲載しているかといった情報が、権利者から事業者に対して提供されることで、事業者が海賊版サイトを認識できるようにし、学習データ収集の対象から除外できるようにするといった取組が望ましい、といったことも示されています。

## 著作権侵害の要件：「類似性」と「依拠性」

- AIを利用して生成した画像等をSNS等にアップロードして公表したり、複製物を販売したりする場合は、通常の著作権侵害と同様の基準で、侵害となるか否かが判断されます。
- すなわち、生成された画像等に既存の画像等(著作物)との類似性(創作的表現が共通していること)及び依拠性(既存の著作物をもとに創作したこと)が認められ、かつ、権利制限規定の対象外である場合は、既存の著作物の著作権侵害となります。
- これに対して、AI生成物に、既存の著作物との「類似性」又は「依拠性」が認められない場合、既存の著作物の著作権侵害とはならず、著作権法上は、著作権者の許諾なく著作物を利用することが可能です。また、個人的に画像を生成して鑑賞する行為(私的使用のための複製)等、権利制限規定の対象となる行為に当たる場合も、利用について許諾は不要です。

## AI生成物の場合の「依拠性」

- 著作権侵害となるための要件としては、既存の著作物との「類似性」と「依拠性」が必要です。「既存の著作物と類似したAI生成物」が生成された場合の依拠性については、以下のように考えられます。

### 既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合

- 生成物と類似する既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合でも、権利者としては「AI利用者が既存の著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物に既存の著作物との高度な類似性があること」等を立証すれば、依拠性ありと推認させることができる(そのため、既存の著作物が学習データに含まれているか不明でも、依拠性を立証することは可能)。

### 既存の著作物が学習データに含まれていることが立証できる場合

- また、生成AIの開発・学習段階で当該既存の著作物が学習されていた場合は、AI利用者が既存の著作物を認識していない場合でも、通常、依拠性があったと推認される※。

※ ただし、当該生成AIについて「学習に用いられた著作物の創作的表現が、生成・利用段階において出力される状態となっていない」場合には、AI利用者がこの事情を主張・立証することで、依拠性がないと判断される場合があります。

- また、「AIによる生成物の生成」が適法に行える場合でも、「生成物の利用」(SNSへのアップロード等)まで直ちに適法となるものではなく、場面ごとに適法性の判断※が必要であるため、留意する必要があります。 ※権利制限規定が適用されるか否か、等

## 著作権侵害に対して権利者が取り得る措置

□ 生成物の生成・利用に伴って著作権侵害が生じた場合、既存の著作物の権利者は、以下のような措置を取ることができると考えられます※1。

- 侵害を受けた権利者は、生成AIを利用し著作権侵害をした者に対して「新たな侵害物の生成の差止め」、「既に生成された侵害物の利用(インターネット配信など)の差止め」といった差止請求や、侵害行為により生成された生成物の廃棄請求が可能。
- この差止請求等として、一定の場合※2には、AI開発事業者に対して、侵害物を生成した生成AIの開発に用いられた学習用データセットから侵害された既存の著作物を除去(廃棄)することを請求可能。
- また、一定の場合※3には、AI開発事業者又はAIサービス提供事業者に対して、当該生成AIによる著作権侵害の予防に必要な措置※4を請求可能。

※1 権利者によるこれらの請求に対して、具体的にどのような範囲で措置が認められるかは、措置の必要性等に照らし、個別具体的な事案に応じて裁判所により判断されることとなります。

※2 生成物の生成・利用に伴う著作権侵害について、AI開発事業者が行為主体として責任を負う場合であって、侵害物を生成した生成AIの開発に用いられたデータセットが、その後もAI開発に用いられる蓋然性が高い場合。

※3 生成物の生成・利用に伴う著作権侵害について、AI開発事業者又はAIサービス提供事業者が行為主体として責任を負う場合であって、侵害物を生成した生成AIにより、更なる侵害物が生成される蓋然性が高い場合。

※4 例えば、①特定のプロンプト入力については生成をしないといった措置、あるいは、②当該生成AIの学習に用いられた著作物の類似物を生成しないといった措置のような、生成AIに対する技術的な制限を付す方法など。

## 侵害行為の責任主体について

- 既存の判例からすると、生成物の生成・利用に伴って著作権侵害が生じた場合、以下のような要素によっては、AI利用者だけでなく、AI開発等を行う事業者が、著作権侵害の主体として責任を負う可能性があります。

### 事業者が侵害主体として責任を負う可能性を高める要素

- ✓ ある特定の生成AIを用いた場合に、侵害物が高頻度で生成されること
- ✓ 事業者が、生成AIの開発・提供に当たり、当該生成AIが既存の著作物の類似物を生成する蓋然性の高さを認識しているにもかかわらず、当該類似物の生成を抑止する措置を取っていないこと

### 事業者が侵害主体として責任を負う可能性を低める要素※

- ✓ 事業者が、生成AIの開発・提供に当たり、当該生成AIが既存の著作物の類似物を生成することを防止する措置を取っていること

※ また、「生成AI自体は類似物を高頻度で生成するようなものではなかったが、悪意ある利用者の生成指示によって類似物が生成されてしまった」といった場合に関しては、AI利用者による既存の著作物の類似物の生成を意図したプロンプト入力などの指示により、結果として侵害物が生成されたとしても、その生成AIが侵害物を高頻度で生成するようなものでないといえる場合は、事業者が侵害主体と評価される可能性は低くなると考えられます。



## AI生成物の著作物性

- 著作権法上、著作物は「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義されています(法第2条第1項第1号)。

《著作権法の「著作物」の定義》  
(法第2条第1項第1号)

- ① 思想又は感情を
- ② 創作的に
- ③ 表現したものであつて、
- ④ 文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの

- AIが自律的に生成したもの※は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」ではなく、著作物に該当しないと考えられます。

※人が何ら指示を与えず(又は簡単な指示を与えるにとどまり)「生成」のボタンを押すだけでAIが生成したもの等

- これに対して、人が思想又は感情を創作的に表現するための「道具」としてAIを使用したものと認められれば、著作物に該当し、AI利用者が著作者となると考えられます。

※ なお、著作権法上「著作者」となることができるのは人(自然人又は法人)のみであり、法人格を持たないAI自体が著作者となることはありません。

- 人がAIを「道具」として使用したといえるか否かは、人の「創作意図」があるか、及び、人が「創作的寄与」と認められる行為を行ったか、によって判断されます。



## 生成AIに対する指示の具体性とAI生成物の著作物性の関係について

□ AI生成物について、どのような場合に「創作的寄与」があると認められるかについては、以下のように考えられます※1。

- AI生成物の著作物性は、個々のAI生成物について、個別具体的な事情に応じて判断される※2。
- 具体的には、AI利用者の行為のうち、単なる労力にとどまらない「創作的寄与」となり得るものがどの程度積み重なっているか等を総合的に考慮して判断される。

### 著作物性の判断要素と考えられるものの例

- ✓ 指示・入力の分量: 「創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示」は、「創作的寄与がある」と評価される可能性を高める(これに対して、長大な指示(プロンプト)でも、創作的表現に至らないアイデアを示すにとどまる指示であれば、創作的寄与の判断には影響しない)。
- ✓ 生成の試行回数: 試行回数が多いこと自体は、創作的寄与の判断に影響しない。生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返すといった場合には、著作物性が認められる場合もある。
- ✓ 複数の生成物からの選択: 単なる選択行為自体は創作的寄与の判断に影響しない。他方で、通常創作性があると考えられる行為であっても、その要素として選択行為があるものもあり、こうした行為との関係についても考慮する必要がある。
- また、人間が、AI生成物に創作的表現といえるような加筆・修正を加えた場合は、通常、その加筆・修正が加えられた部分については、著作物性が認められる。

※1 なお、「AI生成物が著作物となるか」という問題と、「AIによる生成物の生成、又は生成物の利用が既存の著作物の著作権侵害となるか」という問題は別個の問題であるため、留意が必要です。AI生成物が著作物となる場合でも、既存の著作物との類似性及び依拠性が認められる場合、当該生成物の生成や利用といった行為は、既存の著作物の著作権侵害となり得ます。

※2 そのため、「AI生成物であること」によって一律に、「著作物に該当する/しない」が決まるものではありません。

## 情報収集・議論の継続

- 「考え方」は、あくまで公表の時点における、AIと著作権に関する審議会としての考え方をまとめたものであり、今後も、「AIと著作権に関する具体的な判例・裁判例の蓄積」、「AIと関連技術の発展」、「諸外国の検討状況の進展」などについて、**引き続き情報の把握・収集**に努め、**「考え方」の見直し等の必要な検討**を行っていきます。
- AIの開発や利用によって生じた著作権侵害の事例・被疑事例については、文化庁において設けている各種の相談窓口※等を通じて、積極的な事案の集積に努めています。
- 今後は、「考え方」で主に検討した著作権(著作財産権)以外の、著作者人格権や著作隣接権とAIとの関係(俳優・声優等の声を含んだ実演・レコード等の利用とAIとの関係等を含みます)についても、独自に検討すべき点があるか、また、検討すべき点についてどのように考えるべきかといった点について、議論を継続していきます。

※ AIの開発や利用によって生じた著作権侵害の事例・被疑事例については、以下の相談窓口を文化庁で開設しています。

●インターネット上の海賊版による著作権侵害対策についての相談窓口

<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/kaizoku/index.html>

●文化芸術活動に関する法律相談窓口

[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka\\_gyosei/kibankyoka/madoguchi/index.html](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/kibankyoka/madoguchi/index.html)

## 関係者間の適切なコミュニケーションの実現

- 一方で、生成AIと著作権の関係については、法律論のみではなく、実際に生成AIに関わるクリエイター等の権利者や、AI開発事業者・AIサービス提供事業者・AI利用者といった関係当事者の間で、適切なコミュニケーションが図られることが重要です。
- 生成AIの技術は、これまでの人間の創作活動を基に成り立っているものであり、人間による創作活動が今後も引き続き発展していかなければ、生成AI技術の持続的な発展は不可能です。生成AIとこれに関わる事業者、また、クリエイターとの間で、新たなコンテンツの創作と文化の発展に向けた共創の関係が実現されていくことが望まれます。
- 「生成AIやこれに関連する技術・仕組みの概要」や、「著作物等を利用されることに対してクリエイター等の権利者が有している思い」といった点に関して、共通の理解が関係当事者の間で醸成されることが、現行の法解釈を踏まえた適切な当事者間のルールやガイドラインの構築や、今後の議論の土台として必要となってくると考えられます。
- 文化庁では、関係当事者の間における適切なコミュニケーションの実現に向けて、関係省庁とも連携しながら取り組んでいきます。