

STORY 22 「AI が学んで AI が作り出す?生成 AI と著作権」 補足資料

AI と著作権

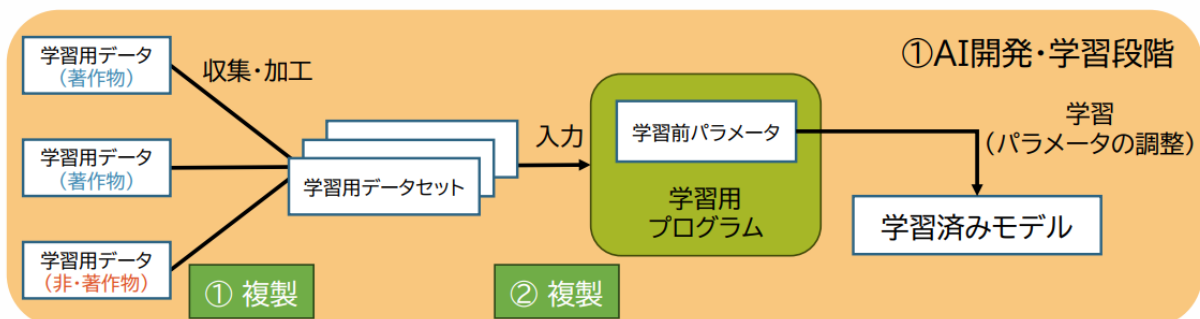
『基礎から学ぶ著作権』シリーズの公開後、AI と著作権に関して複数の資料が公開されています。

- 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）（以下「考え方」という。）
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/940242_01_01.pdf
- 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）
https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94097701_01.pdf
- 文化庁著作権課「AI と著作権 II」（令和 6 年 8 月）
https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94097701_02.pdf
- 文化庁著作権課「AI と著作権」（令和 5 年 6 月）
https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/93903601_01.pdf

以下、基本になる 3 つのテーマ、つまり、1.学習段階における非享受利用の権利制限規定の適用、2.利用段階における AI 生成物による著作権侵害、3.AI 生成物の著作物性について、生成 AI と著作権に関する補足解説を行います。

1. 学習段階における非享受利用の権利制限規定（著作権法 30 条の 4）

AI と著作権について検討する際には、AI 開発・学習段階と AI 利用段階に分けて整理されています。



AI 開発・学習段階 出典：文化庁著作権課「AI と著作権 II」（令和 6 年 8 月）29 頁

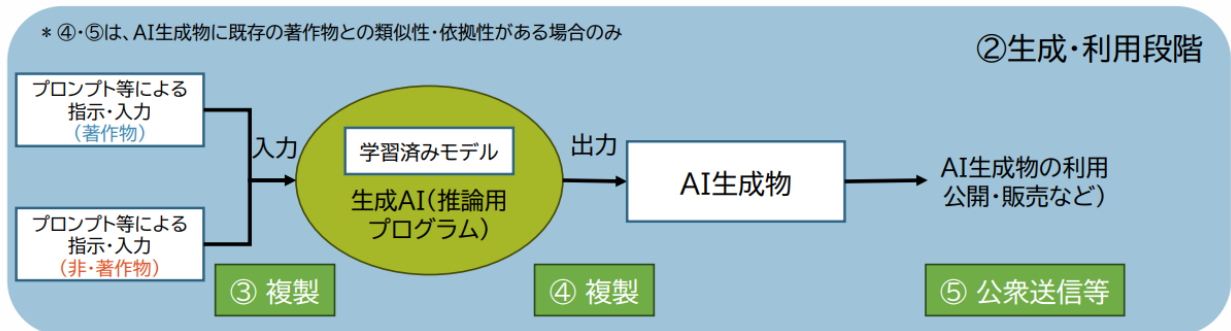
著作権法 30 条の 4 は、著作物の表現を「享受」することを目的としない利用について、著作権者の許諾なく著作物を利用できることを定めた権利制限規定です。ここでいう「享受」とは、著作物を見たり聞いたりして知的・精神的満足を得ることを指します。

AI 開発のための学習用データとして著作物を利用する場合、通常はこの非享受目的での利用に該当し、著作権者の許諾なく利用できます。ただし、以下のような場合は「享受目的」が併存するとして、この権利制限規定は適用されません（考え方 19 頁以下）。

- ・ 学習データである著作物の類似物を生成させることを目的とした追加学習（意図的な過学習等）を行うための著作物の利用
- ・ 検索拡張生成（RAG）等で、既存の著作物の類似物を生成させる目的で入力用データとして著作物を利用する場合
- ・ 特定のクリエイターの作品群のみを学習データとして、その創作的表現の再現を目的とした学習を行う場合

また、AI 学習用として販売されているデータベース著作物を無許諾で利用する場合など、「著作権者の利益を不当に害する」場合も、この権利制限規定は適用されません（著作権法 30 条の 4 ただし書き。考え方 22 頁以下）。

2. 利用段階における AI 生成物による著作権侵害



生成・利用段階 出典：文化庁著作権課「AIと著作権II」（令和6年8月）46頁

AI 生成物が既存の著作物の著作権を侵害するかどうかは、『基礎から学ぶ著作権』STORY16「類似性の難しさ」で解説したとおり、以下の 2 つの要件で判断されます。

- ①類似性：既存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
- ②依拠性：既存の著作物に依拠して作成されたこと

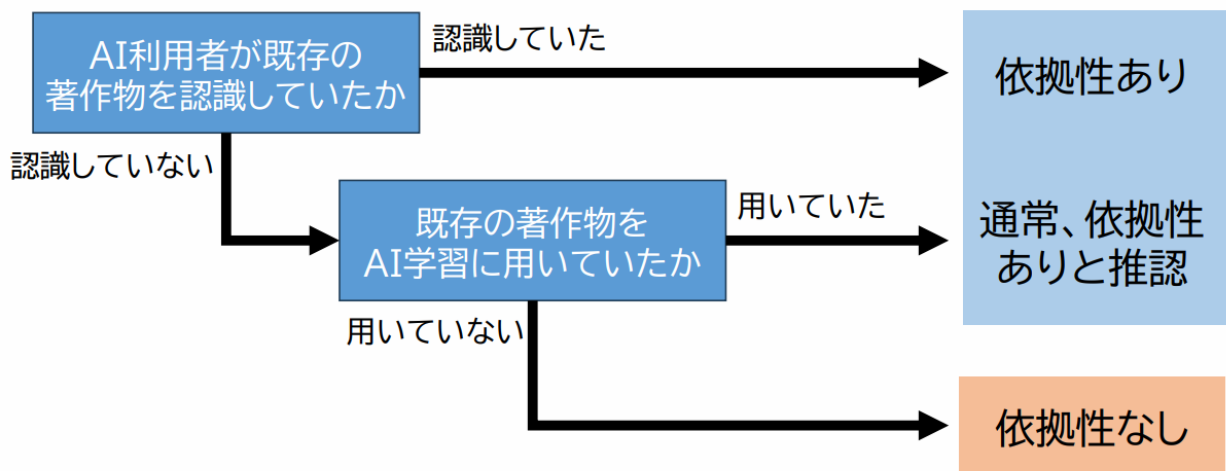
AI 生成物の場合、以下のようなケースで依拠性が認められ、著作権侵害となる可能性があります（考え方 33 頁以下）。

a) AI 利用者が既存の著作物を認識していた場合

- ・ 既存の著作物そのものを AI に入力した場合 (Image to Image)
- ・ 既存の著作物のタイトルなど固有名詞を入力した場合
- ・ AI 利用者が既存著作物へのアクセス可能性があった場合

b) AI 利用者は認識していなかったが、当該著作物が AI 学習に使用されていた場合

- ・ この場合、客観的に当該著作物へのアクセスがあることから、生成 AI を利用し、当該著作物に類似した生成物が生成されたときには、通常、依拠性があったと推認される。
- ・ ただし、学習済みモデルに既存著作物の創作的表現が出力されないよう技術的措置が講じられている場合は、依拠性がないと判断されることがあり得る。



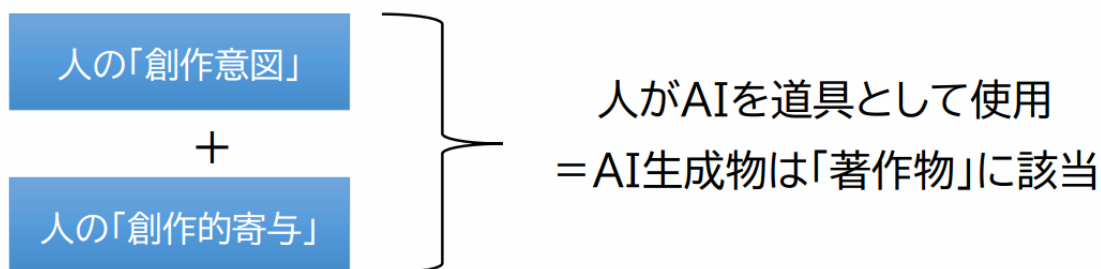
AI 生成物の場合の「依拠性」 出典：文化庁著作権課「AI と著作権 II」 (令和 6 年 8 月) 52 頁

3. AI 生成物の著作物性

AI 生成物が「著作物」として保護されるためには、『基礎から学ぶ著作権』STORY01「そもそも著作権とは」で出てきたように、著作物の定義、つまり、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。」(著作権法 2 条 1 項 1 号) を満たす必要があります。

また、「著作者」は、「著作物を創作する者」(2 条 1 項 2 号)であり、自然人か法人を指します。そのため、AI 自体は著作者には該当せず、あくまで AI を道具として使用して著作物を創作した者が AI 生成物の著作者になります。

そして、AIを道具として使用したといえるかは、AI利用者による「創作意図」があること、「創作的寄与」と認められる行為があることが必要です。



AI生成物は「著作物」に当たるか 出典：文化庁著作権課「AIと著作権II」（令和6年8月）60頁

「創作的寄与」があったかは、具体的には、以下の要素を総合的に考慮して判断されます（考え方39頁以下）。

- ・ 指示・入力（プロンプト等）の内容（創作的表現を具体的に示す詳細な指示はプラス要素）
- ・ 生成物の確認と指示の修正を繰り返す試行錯誤
- ・ 複数の生成物からの選択

AIが自律的に生成したものは、人の思想・感情を創作的に表現したものとはいえ、著作物とはなりません。一方、人がAIを「道具」として使用して創作的に表現したと認められる場合は、その部分について著作物性が認められます。

なお、AI生成物に利用者が創作的表現といえる加筆や修正を加えた部分については通常、著作物性が認められるとされています。

(2025年1月20日)