

Back Number

本論文は

世界経済評論 2024 年 5/6 月号

(2024 年 5 月発行)

掲載の記事です



世界経済評論

定期購読のご案内

年間購読料

1,320円×6冊=7,920円

6,600円

税込

17%

送料無料

OFF



富士山マガジンサービス限定特典

※通巻682号以降

定期購読
期間中

デジタル版バックナンバー読み放題!!



世界経済評論 定期購読



0120-223-223

[24時間・年中無休]

お支払い方法

Webでお申込みの場合はクレジットカード・銀行振込・コンビニ払いからお選びいただけます。
お電話でお申込みの場合は銀行振込・コンビニ払いのみとなります。

Fujisan.co.jp

雑誌のオンライン販売

生成 AI と著作権をめぐる議論の現状

奥邨 弘司

慶應義塾大学大学院法務研究科教授

おくむら こうじ 京都大学法学部卒業、ハーバード大学ロースクール修士課程修了(LL.M.)。1991年から2004年まで電機メーカー法務部門勤務。1997年から2年間米国留学。2004年神奈川大学経営学部助教授着任。2013年から現職。専門は著作権法および企業内法務。著書(共編著)に『AIと著作権』(勁草書房)などがある。

生成AIの登場は、科学分野やビジネス分野での様々な応用に対する期待と、急速な進歩と普及が社会の各層にもたらす様々な課題への懸念を、同時に巻き起こす状況となっている。著作権分野もその例外ではなく、新しい創作ツールとして評価する声がある一方で、既存の権利を侵害する可能性への憂慮が強く示され、生成AIの登場直後から、広く関心を集めて議論されてきた。

論点は、①機械学習の過程での著作物の利用に権利者の許諾が必要か、②AI生成表現が、既存の著作物に類似している場合の著作権侵害の成否、③AI生成表現は著作物として保護されるか、の3つである。現在、文化庁の審議会で、各論点について、一定の考え方を示すべく議論が続けられているが、最終的には裁判例の積み重ねを待たざるを得ず、その間にも技術は進歩し普及は進む。権利者・開発者・利用者のいずれも、国内外の立法・司法・行政の動向、技術の状況をにらみつつ、生成AIが自らにもたらす利益を最大化し、同時にリスクを最小化できるよう、取り組むことが求められる。

はじめに

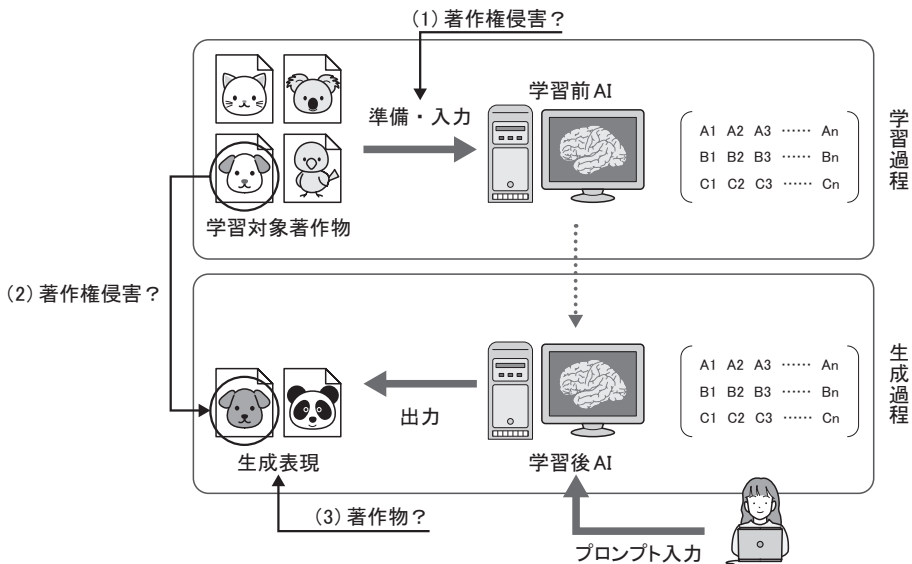
AI(Artificial Intelligence:人工知能)自体は、決して新しいものではないが、SFの世界のものとしてではなくて、現実世界のものとして、その認知が、世間一般に広まったのは、2016年にAIが囲碁のチャンピオンを破ったとのニュースが世界を駆け巡ったとき以降であろう。とは言え、当時は、あくまでも専門的な分野での「快挙」であって、一般の人々にとっ

て、AIは未だ身近な存在ではなかった。

しかしながら、一昨年、いわゆる生成AIが登場して、インターネット経由で、誰でも、比較的簡単な指示(プロンプトと呼ばれる)で、一見する限り、人間が作成したものと区別するのが難しいような品質の画像や文章などを生成できるようになり、俄然注目が集まるようになった。

科学分野やビジネス分野での様々な応用が模索され、明るい「未来」が語られる一方で、AIがもたらす、暗い「未来」への懸念も示さ

図 1



れるようになった。一見もっともらしく生成され文章に潜む誤情報（いわゆるハルシネーション）の問題、フェイク写真や動画などが容易に作成・流布されることが社会（とりわけ選挙などの政治制度）にもたらす影響、人間の評価をAIに委ねることの危険性、そしてAIが人間の役割や働く場を置き換え・奪うことへの懸念、など様々な指摘がなされている。

そういった懸念や指摘に答える形で、G7では「広島AIプロセス包括的政策枠組み」が策定され¹⁾、EUではAI Actの立法化作業が進み²⁾、米国では大統領令による対応が進んでいる³⁾。我が国でも、AI事業者ガイドラインの策定などのいわゆるソフトロー的な対応が政府をあげて進められてきたが⁴⁾、先日の報道では、与党自民党から、AI基本法の制定が提言されている⁵⁾。

本稿で取り上げる著作権問題も、早くから、広く関心を集め、盛んに議論されてきたものの一つであり、現在も著作権法を所管する文化庁

の審議会において、検討が重ねられている最中である（本稿執筆時点では、「AIと著作権に関する考え方（素案）」（以下、「素案」）がパブリックコメントにかけられている⁶⁾）。

著作権に関する問題点は大きく3つに整理できる。第1は、AIを訓練するための機械学習に関する問題である。第2は、AIが生成した表現が、既存の著作物に類似している場合の問題である。第3は、AIが生成した表現それ自体が、著作物として保護されるかどうかの問題である。以下では、この3つの問題について、主に日本でどのような議論がなされているかを解説していきたい⁷⁾。

I 機械学習と著作権

1. 機械学習の特性

AIの特徴は、まともに機能させるためには、訓練が必要な点にある。そして、AIを訓練するための手法は、人間の学習に擬えて、機械学

習と呼ばれる。

生成 AI の場合、機械学習の対象（以下、学習対象）となる素材は、生成する表現と同種のものとなる。例えば、Midjourney などの画像生成 AI の場合は、主としてインターネット上のイラストや写真、絵画などの多種多様な画像を多数、機械学習することになる。また、Chat-GPT のような文章生成 AI の場合は、インターネット上の様々な文章を大量に機械学習している。

機械学習のためには、インターネット上の画像や文章をダウンロードして、保存（複製）する必要がある。また、機械学習に適した形に整形や加工する場合もある。さらに、それらを AI に入力すること自体、AI を構成するコンピュータのメモリーやハードディスクへの複製となる。つまり、機械学習の過程で、複製などが必然的に生じる。

学習対象となっている画像や文章の多くは著作物であるから、複製などするためには、権利者の許諾を得なければならない。現に、機械学習をするのであれば許諾を得るべきだと主張している権利者は少なくない。しかしながら、現状の AI は大量の素材を機械学習する必要がある、個別に許諾を得ることは現実的ではない。また、許諾のあるなしで機械学習の可否が異なると、学習対象素材が大きく偏ることになり、不十分な学習となってしまう。

この点を、いかにバランスするのが問題となる。

2. 権利制限規定の整備

平成 30 年に著作権法が改正され、一定の場合に、機械学習のための複製などについて、著作権を制限する（つまり、著作権者の許諾を不

要とする）権利制限規定が整備された⁸⁾。具体的には、機械学習（条文上は情報解析⁹⁾）目的のためだけに複製などすることを認める 30 条の 4 と、機械学習と結果提供の目的に複製などすることを認める 47 条の 5 の 2 つの規定である。

これらの規定の整備に当たっては、著作物の本来の用途とは何かについての検討が行われた。その結果、著作物の本来の用途は、利用者がその表現を知覚することを通じて、その内容を理解したり・鑑賞したりすること、つまり、享受することであり、著作権は享受目的の利用に関する対価回収を権利者に保障する権利であるとの整理がなされた。そして、このような整理に基づくと、享受を目的としない利用は、著作物の本来の用途ではなく、それについて著作権が及ばないとしても、権利者の利益は害されないことになる。

(1) 30 条の 4

機械学習において、①学習対象著作物は AI によって処理されるだけであり、通常、その表現は人間に知覚されず、その場合は（表現の知覚を前提とする）享受も生じないし、②仮に、機械学習の過程で、人間が学習対象著作物を知覚する場面があったとしても、通常それは、機械学習用に整形するなどの作業のために過ぎず、内容を理解したり・鑑賞したりするため、つまり享受目的ではない。よって、前記①と②のいずれの場合も、機械学習に伴う複製などは、学習対象著作物の享受を目的とするものではないので、権利を制限することが正当化される。このような理解のもと、機械学習目的のためだけに複製などすることを認める 30 条の 4 が整備された。

例えば、問診結果や検査結果などを入力すると、「自覚症状は……であり、血液検査の結果

が……であることを踏まえると、この患者の病名は……である可能性が80%以上です」というような具合に、病名を診断するAIの開発場面を考えてほしい。このAIを開発するためには、著作物である医学論文を大量にかつ偏りなく機械学習させる必要がある。逆に言えば、医学論文は、機械学習すなわち非享受目的のみにしか利用されない。よって、機械学習に伴う医学論文の複製などには、権利制限規定（30条の4）が適用される。

（2）47条の5

では、病名を表示するだけでなく、あわせて「診断の根拠は、〇〇医師の〇〇〇論文であり、その中の特に『……』という記述を参照しました」などと、根拠となる論文中の1節（数行程度）を抜粋表示するようなAIを開発する場合はどうだろうか。この場合、30条の4は適用されない。なぜなら、同条は、機械学習目的（非享受目的）のためだけに複製などすることを許す規定であるところ、このAIでは、機械学習目的だけでなく、抜粋表示する目的——抜粋表示された部分は人間が知覚しその内容を理解することになるから享受目的——のためにも、医学論文の複製などが行われるからである。

このように、機械学習目的と享受目的が同時併存する場合に適用される余地があるのは、47条の5となる。ただし、学習対象著作物の全部または大部分を享受させることができしまうと、権利者の利益が大きく害されてしまうので、47条の5によって、権利者の許諾なく享受目的で利用できるのは、機械学習などの情報解析の結果提供に付随し、かつ、軽微な範囲に限られる。この点、先のAIによる診断根拠の抜粋表示は、病名診断という情報解析結果の提

供に付随したものであるし、数行程度であれば軽微と言えるだろう。

3. 生成AIの場合

以上を前提に、生成AIの場合を考えてみよう。

例えば、画像を生成するAIを開発するために、インターネット上の画像を機械学習させるとする。機械学習だけを目的としているのなら、非享受目的だけであるが、画像生成AIは、画像を生成する目的も有している。そこでポイントは、画像の生成が学習対象著作物の享受目的となるか否かとなる。もし、①これがYesなら、非享受目的と享受目的が併存することになるから、47条の5の問題となるし、②Noなら、非享受目的だけなので30条の4の問題となる。

まず、学習した画像そのものを再現する目的がある場合は、前記①となり、47条の5の問題になるが、その場合は、通常、軽微性を満たさないだろうから同条の適用はない。結果、そのような目的が併存する機械学習に伴う複製などは、権利者の許諾を得なければ行えない。

次に、学習対象画像とは似ても似つかないような画像を出力する目的の場合はどうか。この場合は、前記②となり、30条の4が適用され、権利者の許諾なく学習が行える。

最後に、学習対象画像そのものではないが、類似する画像を出力する目的の場合はどうか。この場合は、似ているのが、③アイデア（画風など）なのか、それとも、④表現（具体的な絵柄）なのかで、答えは変わってくる。著作権法には、表現は保護してもアイデアは保護しないという原理原則（アイデア・表現二分論）がある。とすると、学習対象画像とアイデアレベル

で類似する画像の出力を目的とする場合は、似ても似つかない画像の出力を目的とする場合（前記②）と同様に考え、表現が類似する画像の出力を目的とする場合は、学習画像そのものを再現する場合（前記①）と同様に考えればよいことになる。

4. 但書（権利制限の適用除外）

ここまでは、著作権法の専門家の間で概ね共通理解がある。また、現状の「素案」の記載とも基本的に整合する。見解が分かれているのはここからとなる¹⁰⁾。それは、前記③の場合（学習対象著作物とアイデアレベルで類似する表現を生成する目的の場合）に、30条の4の適用除外を定める同条の但書に該当するか否かという点である。

実は、30条の4には、利用される著作物の種類や用途、利用の態様に照らして、権利者の利益を不当に害することとなる場合は、同条の適用を除外するとの但書が存在する。そのため、仮に但書に該当すると、権利は制限されないことになり、学習に際して権利者の許諾が必要になる。

但書該当肯定説は、前記③の場合、アイデアレベルで似たものが出力され、市場に流通することで、学習対象著作物の売上げが落ち、権利者の利益が損なわれると主張する。一方、否定説は、著作権法がアイデアを保護しない以上、アイデアレベルで似たものの市場投入は、正当な市場競争であり、その結果、仮に権利者の売上げが減少して害が生じて、「不当」とは言えないと主張する。

著作権法の原理原則を踏まえた、否定説の方に分があるように思うが、これは飽くまでも私見である。実務的には、議論が分かれていると

ころである以上、AIを開発する事業者は、自身が行う機械学習に但書に該当する余地があるのか否かについて、専門家の意見を聞いて慎重に判断する必要があるだろう。

5. 海外の状況

ここでは、EUと米国の状況について、簡単に触れておきたい。

まず、EUではデジタル単一市場指令（2019/790）において、Text Data Mining（TDM：日本で言う情報解析に相当）のための複製などについて、著作権を制限する規定が整備された。指令3条は、非営利の研究機関などが学術研究目的で行うTDMについて定め、4条は、前記研究機関など以外の者（営利企業も含む）が行うTDMについて定めている。両者の最大の違いは、4条の場合、権利者が権利の制限を拒否できる（オプト・アウトと呼ばれることもある）点である。

米国については、日本やEUのように、情報解析に明示的に言及した権利制限規定は現在のところ存在しない。ただ、米国著作権法には、フェア・ユース規定（米国著作権法107条）があり、個別の利用態様毎に、著作権法が定める考慮要素（利用の目的、著作物の種類、利用される部分の量と重要性、市場への影響）などを総合的に検討し判例にも照らして、裁判所がフェアな利用と判断した場合は著作権を制限する仕組みが用意されている。機械学習についてもフェア・ユースと判断される余地はあるが、現時点では、未だ判例は存在しない。現在、既に複数の訴訟で争われており、その帰趨が注目される。

II 表現生成と著作権

1. 侵害要件としての依拠

AI が生成した画像や文章などの表現（以下、AI 生成表現）が、既存の著作物と類似していた場合、AI を操作して表現を生成した者（以下、操作者）は、著作権侵害の責任を負うだろうか。

この問題を考えるためには、まず、著作権侵害が成立するための基本的要件について知る必要がある。世間一般では、既存の著作物と似た表現が後に作成された場合、それだけで著作権侵害になると思われるかもしれない。しかしながら、実際には、単に似ているだけで著作権侵害になるわけではない。少なくとも、後発の表現が既存の著作物に依拠したものであることが求められる。逆に言えば、似ていても、依拠がなければ著作権侵害にはならない。

では、依拠とは何か。この問いに一般的な形で答えるのは難しいため、ここでの説明に必要な範囲で単純化して答えたい。すなわち、依拠とは、後発の表現の作成に際して既存の著作物を「もと」にすることである。例えば、既存の著作物を意図して真似する場合は、作成された表現は明らかに既存の著作物を「もと」にしているので依拠が認められる。次に、新たに作る文書の一部に、自分が過去に書いた文章を切り貼りして利用していたところ、間違えて、他人の文章の一部も切り貼りして利用してしまった場合は、どうだろうか。この場合、意図的ではないが、新たに作った文書中の一部分が、他人の文章（＝既存の著作物）を「もと」にしたものであることは確実なので、やはり依拠が認められる。

一方で、後発の表現者が、真実、見たことも聞いたこともない既存の著作物と似た表現を作成したとしても、それは「もと」にしたことにはならないから、依拠は認められず、結果、どれだけ似ていても著作権侵害にはならない¹¹⁾（なお、このように、既存の著作物を「もと」にせず、偶々それと似た表現を作成することを、著作権法学では、独自創作と呼ぶ）。

実は、ここまでは、学界で、異論はほとんどない。議論があるのは、後発の表現者が、過去に、既存の著作物を見たり聞いたりしたものの、真実、そのことを忘れて、後に、それと似た表現を作成した場合に依拠があると考えerかどうかである。この問題は、著作権法学の世界では「無意識の依拠」とも呼ばれている。後発者の視点から見て「もと」にしたとは言えない（＝依拠なし）と考えるのか、それとも、既存の著作物の権利者の視点から見て「もと」にしている（＝依拠あり）と考えるのか。両論存在する。

なお、1 点補足すると、依拠があったか否かは、表現作成者の主張「似せようと意図していました」「見たことも聞いたこともありません」「すっかり忘れていました」などだけで判断するのではない。もちろんそれらも考慮されるが、その他の客観的・外形的な諸事情もあわせて考慮されて、合理的に考えれば、依拠があったといえるかどうか、という基準で判断される。例えば、既存の著作物と後発の表現とが一言一句、微に入り細に渡り、全く一緒だった場合、合理的に考えれば、依拠ありと推認されるだろう。もっとも、全くの偶然でそうなることも万に一つなくはないだろうが、その点を後発の表現者が証明できないと、依拠ありとの結論に至ることになる。

2. 2 段の依拠

以上は、AI 生成表現についても当てはまる。AI 生成表現が、既存の著作物と類似していた場合であっても、依拠がなければ著作権侵害にはならない。

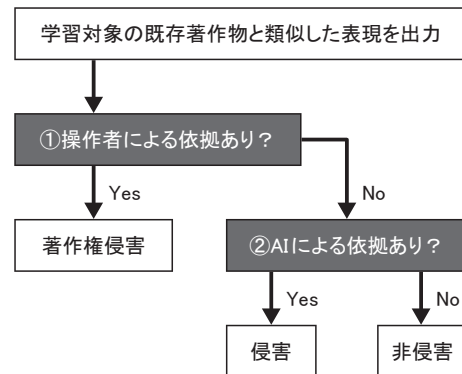
ところで、これまでは、表現を作成する人間について依拠を考えれば十分であったが、AI で表現を生成する場合は、表現の生成には、AI とそれを操作する人間の両方が関与するため、依拠についても、AI による依拠と操作者による依拠を考える必要がある。そして、この 2 つの依拠については、まず、操作者による依拠を検討した上で、次に、AI による依拠を検討する、2 段階のアプローチが望ましい。

3. 操作者による依拠

操作者による依拠については、生成 AI 登場以前と同様に考えればよい。例えば、後発の表現者が、以前に見たことのある既存イラストに意図的に似せて絵筆で絵を描く場合と、操作者が、以前に見たことのある既存イラストに意図的に似せて AI を用いて画像を生成する場合とは、別段差はなく、どちらも既存のイラストを「もと」にしており、依拠が認められる。よって、AI を使って既存著作物に類似する表現を意図的に生成することは、その手法を問わず——家庭内で個人的に行うような場合を除き¹²⁾——控えるべきであろう。

操作者による依拠を、AI による依拠に先立って判断するメリットは、従来通りに考えてよいところにある。次に見るように、AI による依拠を検討する上では、学習対象著作物に何が含まれているかや、学習と生成の仕組みはどうなっているかなど、これまで経験のない、ややこしい問題に取り組まないといけない。しか

図 2



し、操作者による依拠の場合は、従来の知見が活用できるのである。そして、操作者による依拠が認められれば、AI による依拠が認められなくても、（操作者に関する）著作権侵害の成立要件としては十分である。

4. AI による依拠

先に述べたように、依拠は 2 段で論じる必要がある。そのため、操作者による依拠が否定されても、それで著作権侵害が否定されることにはならない。その場合は、さらに、AI による依拠が否定されて初めて、著作権侵害が否定される。

具体的に問題となるのは、AI 生成表現と類似した既存著作物を、操作者は見たことも聞いたこともないが、AI は学習していた（＝学習対象著作物に前記類似既存著作物が含まれていた）場合をどう考えるかである。

考え方は 2 つあって、まず、学習している以上、依拠はあると考える、いわば全面的肯定説がある。全面的肯定説によると、操作者が、見たことも聞いたこともなく、ましてや AI が学習したことも（操作者が）知らない既存著作物と、AI 生成表現が類似していた場合も全て、

著作権侵害になる。もっとも、通常、操作者に故意や過失はないと思われるので、損害賠償金は支払わなくて済む可能性が高いが、利用を差し止められる可能性、および、許諾料相当額を支払うこと¹³⁾を求められる可能性はある。

次に、部分的肯定説とでも呼ぶべき考え方がある。この考え方は、AI が学習した「もの」を問題とする。もし、AI が、既存著作物の具体的な表現（具体的な文章表現、小説の詳細なプロットや作風、画像の具体的な絵柄など）を学習して保持していて、それが生成された表現中に出力されたのだとすると、その場合は、依拠が肯定される。一方で、AI は、既存著作物のアイデア（文章の内容、小説の大まかな粗筋、画像の画風など）を学習して保持しているだけで、そのアイデアに基づいて表現を生成したと言える場合は、依拠が否定される。この部分的肯定説は、先述のアイデア・表現二分論を踏まえ、表現への依拠は問題であるがアイデアへの依拠は問題ではないと考えられることに由来するものである。もっとも、AI がアイデアを学習しただけであることを証明する責任は、操作者や開発者にあり、証明できない場合は、表現を学習したものとして扱われるだろう。

現状、全面的肯定説の方が有力であるが、判決の蓄積を待たないと、いずれが正しいかは分からない。ただ、いずれにしても、AI による依拠については、操作者として、事前に対処することが難しいため、開発者が、学習対象著作物と類似度の高い表現の生成を防止するような技術的な措置を導入することが望まれよう。

5. 開発者の責任

ここまでは、AI 生成表現が、既存の著作物に類似している場合に、操作者が著作権侵害責

任を負うか否かについて検討してきた。では、開発者が著作権侵害責任を負うのはどのような場合だろうか。

この点、個別の事例ごとによって変わってくるので、一般化して述べるのは難しいが、通常は少なくとも、AI による依拠が認められることが前提となつてこよう。その上で、既存著作物に類似する AI 生成表現の生成に、開発者がどの程度関与したかによって、判断されることになると思われる。

Ⅲ AI 生成表現の著作物性¹⁴⁾

1. 日本での考え方

冒頭にも触れたように、現在既に、AI 生成表現か、それとも人間が創作したものかは、一見するだけで区別がつきづらくなっている。では、そのような AI 生成表現は、人間が創作したものと同様に著作権による保護を受けるのだろうか。

著作権が保護するのは、著作物である。著作権法は、著作物を「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」と定義する（2条1項1号）。AI 生成表現も、この定義に当てはまれば著作物として保護される。

ここで、先の定義は、①思想または感情の表現であること、②表現が創作的であること、③表現が文芸・学術・美術・音楽の範囲に属すること、の3つに分解することができる。AI が人間の関与なく自律的に生成した表現については、第①要件と第②要件を満足しないと理解するのが一般的である。なぜなら、第①要件にいう「思想または感情」とは、人間の精神作用の成果を指すと考えられているところ、AI が自

律的に生成した場合はそれに欠けるからである。また、第②要件にいう「創作的」とは、人格の発露としての個性が発揮されていることを意味するところ、AIには人格がないため、個性の発揮の余地がなく、「創作的」と言えないからである。

もっとも、以上は飽くまでも、AIが人間の関与なく自律的に表現を生成した場合の話である。そうではなくて、人間がAIを道具として利用して表現を作成した場合は、絵筆やワープロを道具として利用して表現を作成する場合と同様に、人間の精神作用の成果（第①要件）と人格の発露としての個性（第②要件）を表現に盛り込む余地があり、現にそれが認められる場合は、著作物に該当することになる。

では、AIが自律的に表現を生成したのか、それとも、人間がAIを道具として表現を作成したのかは、どのように区別すればよいのだろうか。この点、著作権法学においては、表現の創作に人間が一定程度以上関与している場合、後者となると考えられており、そのような関与を創作的寄与と呼んでいる。

ここまでの基本的な考え方は、平成5年にコンピュータ生成表現の著作物性について、文化庁の審議会が示した報告書¹⁵⁾がベースとなっており、学界では通説的に理解されている。

もっとも、まだ判例もないため、具体的にどの程度の関与が必要かまでははっきりしない。ただ、少なくとも、画像や文章を生成するために、簡単なプロンプトを入力しただけの場合は、創作的寄与があるといえないのは明らかである。一方で、長大かつ複雑なプロンプトで、画像や文章の具体的な表現を事細かに指示し、出力結果を踏まえて何度もプロンプトを修正することを繰り返し、多数の出力から意に適

うものを選択して、場合によっては手描きで加筆修正を加える、という具合に、具体的な表現の生成過程の全体とその結果を強く統御していると言える場合は、明らかに創作的寄与ありと言えるだろう。

実際には、両者の中間、多分、具体的な表現の生成過程と結果を一定程度統御していれば、創作的寄与が認められ、人間がAIを道具として表現を作成したと捉えられるものと思われる（この考え方は、「素案」とも整合的である）。

なお、いずれにしても、操作者が、AI生成表現について、将来、著作物であると主張することを考えているのであれば（認められるかどうかは別として）、生成過程を詳しく記録に残しておくことは、大前提となろう。

2. 海外の状況

ここでは、米国と中国の事例を簡単に紹介したい。

実は、両国とも、基本的な考え方は日本と大きく異ならない。すなわち、AI生成表現が著作物として認められるためには、少なくとも、人間がAIを道具として利用して表現を作成したと評価できることが必要であり、AIが自律的に生成した表現は著作物と認められない、という考え方は共通している。例えば、米国には、AIが自律的に生成した絵画について、裁判所が著作物とはならないとした判決¹⁶⁾が既に存在する。

両国の違いは、人間がAIを道具として利用して表現を作成したと評価するために、求める人間の関与の程度である。この点、一言で言えば、米国は強い関与を求め、中国は——少なくとも、最近話題になった事件の判決¹⁷⁾は——弱い関与でも良いとする。例えば、画像生成AI

に、具体的に詳しく表現を指示したとまでは言えない程度のプロンプトを入力して、何度か出力した中から求める画像を選択したという点で共通するケースについて、米国著作権局は著作物性を認めず¹⁸⁾、中国の裁判所（北京インターネット裁判所）は著作物性を認めている¹⁹⁾。

もっとも、以上は、数少ない事例を踏まえた現時点までの傾向でしかない。今後もこの傾向が維持されるのか、それとも変化するのか、注目が必要だろう。

おわりに

本稿が出版される頃までには、文化庁の審議会における「素案」に関する議論も、一応確定していることだろう。かなり法律的な文章になっているので読みにくいと思うが、関心のある方は、本稿を入門編として、是非、そちらも参照してほしい。

とは言え、この問題、最終的には裁判所が決めることである。しかしながら、現時点では日本には関連する裁判例はなく、諸外国でも数えるほどである。しかも、AI 関連技術は日進月歩どころか、秒進分歩の世界であり（例えば、先日、OpenAI 社から、簡単なプロンプトで、自然なショートムービーを作成する「Sora」システムの開発成功が発表された²⁰⁾）、状況はどんどん変化しつつある。

その意味では、AI と著作権の問題に、最終解決が訪れることはなく、それを待って行動を起こすというのはナンセンスであろう。権利者・開発者・利用者、皆、それぞれにリスクを抱えた状態ではあるが、国内外の立法・司法・行政の動向、技術の状況をにらみつつ、もしかしたら時代を変えるかもしれない新技術である

AI から受ける利益をいかに最大化するか、そしてリスクを最小化するか、それぞれの立場で模索することが求められている。

【注】

- 1) <https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/documents.html>
- 2) <https://artificialintelligenceact.eu/>
- 3) <https://www.whitehouse.gov/briefing-room/presidential-actions/2023/10/30/executive-order-on-the-safe-secure-and-trustworthy-development-and-use-of-artificial-intelligence/>
- 4) https://www8.cao.go.jp/cstp/ai/ai_senryaku/ai_senryaku.html
- 5) 「自民『生成 AI に法規制を』偽情報や権利侵害対策 米欧と足並み」日本経済新聞 2024 年 2 月 16 日朝刊 4 頁参照。
- 6) パブリックコメント後のものとして、https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/ 資料 2-1。
- 7) 本稿の性格上、参考文献を詳しくあげることは控えるが、網羅的なものとして、上野達弘＝奥邨弘司編著『AI と著作権』（勁草書房・2024）を差しあたりあげておきたい。
- 8) 実は、電子計算機による統計的な情報解析に関して、複製などを制限する規定（旧 47 条の 7）は、平成 21 年改正で整備済みであった。しかし、旧 47 条の 7 では、ビッグデータの利活用が進み、AI 技術が進歩する中で、現状に適合してないのではとの指摘があり 30 条の 4 が整備された。
- 9) 「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、映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」30 条の 4 第 1 号括弧書き。
- 10) 他にも、見解が分かれている点として、インターネット上に無断でアップロードされている著作物を学習対象とすることや、web サイトのソフトウェアによる自動閲覧を拒否する機械可読式の表示（robots.txt など）がある場合に学習対象とすることの、但書該当性がある。「素案」23-29 頁参照。
- 11) ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー事件最高裁判決：最判昭和 53 年 9 月 7 日民集 32 巻 6 号 1145 頁。
- 12) 家庭内で個人的に著作物を複製などするだけならば、私的使用として許されている（30 条、47 条の 6）。
- 13) 不当利得の返還として。
- 14) 詳しくは、奥邨弘司「AI 生成物は著作権で保護されるかー日米中の考え方の比較」有斐閣 Online ロージャーナル（2024 年）（YOLJ-L2312002）参照。
- 15) 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 11 月」
- 16) Thaler v. Perlmutter, 2023 U.S. Dist. LEXIS 145823.
- 17) 北京互联网法院（2023）京 0491 民初 11279 号
- 18) U.S. Copyright Office, *Cancellation Decision re: Zarya of the Dawn* (Vau001480196) (Feb. 21, 2023).
- 19) 注 17) 参照。
- 20) 「生成 AI、動画で競う オープン AI は『最長 1 分』瞬時に 偽情報拡散や著作権侵害の対策課題」日経新聞朝刊 2024 年 2 月 17 日 5 頁参照。