

参議院常任委員会調査室・特別調査室

論題	生成 A I と著作権の現在地 －これまでの経緯・現状と論点の整理－
著者 / 所属	鈴木 健太 / 文教科学委員会調査室
雑誌名 / ISSN	立法と調査 / 0915-1338
編集・発行	参議院事務局企画調整室
通号	469 号
刊行日	2024-9-20
頁	31-47
URL	https://www.sangiin.go.jp/japanese/annai/chousa/ripou_chousa/backnumber/20240920.html

※ 本文中の意見にわたる部分は、執筆者個人の見解です。

※ 本稿を転載する場合には、事前に参議院事務局企画調整室までご連絡ください (TEL 03-3581-3111 (内線 75020) / 03-5521-7686 (直通))。

生成A I と著作権の現在地

— これまでの経緯・現状と論点の整理 —

鈴木 健太

(文教科学委員会調査室)

1. はじめに
2. これまでの経緯
3. 現行法での考え方
4. 諸外国における状況
5. 民間における動き
6. 主な論点
7. おわりに

1. はじめに¹

近年、生成A Iは飛躍的な発展を遂げており、社会的な活用も進んでいる。生成A Iは、膨大な数の著作物を含むデータを学習することで高品質な生成物を出力しており、その開発・学習には著作権法上の権利への対応が不可欠となる。

著作物は、原則として著作権者の許諾なく複製やインターネット送信等を行うことができないが、我が国では、2018年の著作権法改正により整備された権利制限規定（著作権法第30条の4）により、機械学習などの「非享受目的」での著作物の利用については、「著作権者の利益を不当に害すること」がない限りにおいて、著作権者の許諾なく行うことができる。しかし、法改正当時と比べてA Iの性能が大幅に向上し、著作権者や社会全体に及ぼす影響が増大する中で、生成A Iと著作権の関係は今日において大きな議論を呼んでいる。

本稿では、これまでの経緯と現行法での考え方を概観するとともに、諸外国の状況や民間における動きを紹介し、主な論点の整理を試みる。

¹ 本稿は2024年8月30日までの情報を基に執筆している（URLの最終アクセスの日付は、いずれも同日）。また、本稿は分かりやすさを重視して記述しており、各文書等の正確な内容は各々の出所を参照されたい。

2. これまでの経緯

(1) 著作権法の改正（柔軟な権利制限規定（第30条の4等）の整備）

知的財産に関する施策を集中的かつ計画的に推進するため、知的財産基本法に基づき内閣に設置された知的財産戦略本部（内閣総理大臣を本部長とし、全大臣及び有識者により構成）は、有識者の委員会²を設置し、2015年から2017年にかけてビッグデータやA Iなどの第4次産業革命に関する技術の発展に対応するための知的財産制度の改革等に向けた検討を行った。その中では、我が国におけるA I開発の促進に向け、学習データを提供する行為について、著作権法の権利制限規定に関する制度設計等の中で検討を進めることが適当とされた³。

こうした状況を踏まえ、2017年4月、文化審議会（有識者によって構成された文部科学大臣及び文化庁長官の諮問機関）の下に設置された著作権分科会は、技術革新などに対応する適切な柔軟性を備えた権利制限規定の在り方を検討し、著作権法の改正を提言した。同提言では、A I開発のための機械学習などの「非享受目的」による著作物の利用については、著作物の本来的利用には該当せず、権利者の利益を通常害さないと評価できる行為類型として、柔軟性の高い規定を設けることが適当とされた。

同提言を受け、政府において更なる検討が進められ、著作権法改正案が第196回国会（2018年常会）に提出された。同改正案は、衆参両院における審議を経て2018年5月に可決・成立し、2019年1月1日に施行された⁴。同改正により整備された柔軟な権利制限規定の1つである著作権法第30条の4の条文は以下のとおりである。

第三十条の四 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

※下線は筆者による

同規定における「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」は「非享受目的」と呼ばれる。この「享受」について、文化庁は改正案の国会審議において、精神的に優れたものや物質上の利益などを受け入れ、味わい、楽しむことを意味すると説明した⁵。ある行為が「非享受目的」に該当するかについて

² 2015年に設置された次世代知財システム検討委員会及び2016年に設置された新たな情報財検討委員会。

³ なお、2018年改正以前も当時の著作権法第47条の7に基づき、情報解析のため、必要な限度で著作物を記録又は翻案し、学習データを作成することが可能であったものの、同条では公衆送信等が規定されておらず、データ作成者からA I学習を行う者への学習データの提供が著作権法上違法と解されるおそれなどがあつた。

⁴ 同改正案中、教育の情報化に対応した権利制限規定等の整備についてのみ、施行日が異なる。

⁵ 第196回国会参議院文教科学委員会会議録第9号2頁（2018.5.17）

は、著作物等の視聴等を通じて視聴者等の知的又は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であるか否かという観点から判断されることとなる旨答弁した⁶。

また、同規定ただし書の「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、文化庁は、同規定により権利制限の対象となる行為は、著作権者の利益を通常害するものではないと考えられるが、技術の進展等により現在想定されない新たな利用態様が現れる可能性もあること、著作物の利用市場も様々存在することから、同規定の権利制限の対象となる行為によって著作権者の利益が不当に害されることがないように定めているものである旨説明した⁷。

(2) 著作権法の改正後の主な動き

前記(1)の著作権法改正後、生成AIの急速な発展を受け、政府においては様々な取組が行われた。生成AIと著作権をめぐる主な動きは図表1のとおりである。以下、このうち政府における主な動きを詳述する。

図表1 生成AIと著作権に関する主な動き

年月	事項
2022年7月	画像生成AI「Midjourney」が公開
11月	文章生成AI「ChatGPT」が公開（2023年1月にアクティブユーザー1億人突破）
2023年5月	G7広島首脳コミュニケ ⁸ が公表 AI戦略会議が「AIに関する暫定的な論点整理」を公表
6月	知的財産戦略本部が「知的財産推進計画 2023」を策定 文化庁が著作権セミナー「AIと著作権」を開催
2024年3月	文化審議会著作権分科会法制度小委員会が「AIと著作権に関する考え方について」を公表
4月	文化庁が「AIと著作権に関する関係者ネットワーク」を立ち上げ
5月	知的財産戦略本部AI時代の知的財産権検討会が「中間とりまとめ」を公表
6月	知的財産戦略本部が「知的財産推進計画 2024」を策定
8月	文化庁が著作権セミナー「AIと著作権II」を開催

(出所) 各資料より作成

⁶ 前掲注5参照。国会審議では、同条は享受の目的がないことが要件とされているため、主たる目的が享受のほかにあったとしても、同時に享受の目的もあるような場合には同条の適用はない旨も説明されている。

⁷ 第196回国会衆議院文部科学委員会議録第5号4頁(2018.4.6)。このほか、著作権の制限に当たって「著作者の正当な利益を不当に害しないこと」等を条件とすべき旨を定めているベルヌ条約等の要請に応えるという観点からも必要なものと考えられると説明している。

⁸ 生成AIに関する議論を行う「広島AIプロセス」を創設することとされた。G7広島首脳コミュニケでは、同プロセスにおける議論は、著作権を含む知的財産権の保護等のテーマが含まれ得るとされたが、その後策定された「高度なAIシステムを開発する組織向けの広島プロセス国際指針」では、「適切なデータインプット対策を実施し、個人データ及び知的財産を保護する」とされたものの、その内容は「訓練用データセットの適切な透明性も支援されるべきであり、組織は適用される法的枠組みを遵守すべきである」との文言にとどまっている。

ア AI戦略会議「AIに関する暫定的な論点整理」

AI戦略会議は、「統合イノベーション戦略」（2018.6閣議決定）に基づき、イノベーションに関連が深い政府の会議体（総合科学技術・イノベーション会議、デジタル社会推進会議、知的財産戦略本部等）の横断的な調整を図るため内閣に設置された統合イノベーション戦略推進会議（内閣官房長官を議長とし、各大臣により構成）の下に置かれた会議体であり、有識者を構成員とするほか、関係閣僚等が政府側参加者として出席している。AI戦略会議は、G7広島サミットを直前に控えた2023年5月11日に第1回会議を開催してAIをめぐる主な論点を整理し、5月26日の第2回会議において、「AIに関する暫定的な論点整理」と題した文書をまとめた。

「AIに関する暫定的な論点整理」では、生成AIに懸念されるリスクが7つ列挙され、そのうちの1つとして著作権侵害が挙げられた。その中では、生成AIが既存の著作物に類似した生成物を出力するなどの懸念があるとして、まずは現行の著作権制度の周知を図った上で、今後、著作物を学習データとして利用することが不当に著作権者の利益を害する場合の考え方などの論点を整理し、必要な対応を検討すべきとされた。

イ 知的財産戦略本部「知的財産推進計画2023」⁹

知的財産戦略本部は、知的財産基本法に基づき、毎年、知的財産推進計画を策定している。2023年6月に策定された「知的財産推進計画2023」では、重点10施策のうちの1つとして「急速に発展する生成AI時代における知財の在り方」が取り上げられた。同計画では、生成AIと著作権との関係については、AI技術の進歩の促進とクリエイターの権利保護等に留意しながら具体的な事例の分析、考え方の整理を進め、必要な方策等を検討するとされた。

ウ 文化庁著作権セミナー「AIと著作権」¹⁰

文化庁は、著作権制度の知識や意識の向上を図ることを目的として、毎年著作権に関するセミナーを開催している。2023年6月に開催されたオンラインセミナーでは、著作権法の正しい理解に基づき、生成AIの利活用がされるよう、現行の著作権法の考え方について説明するとともに、その理解のために必要な著作権制度及び生成AIと著作権の関係についての解説がなされた。

解説の中では、生成AIによる著作物の利用については、①著作物を含む学習データをAI事業者が収集・加工し、学習用プログラムに入力して、生成AIを開発する「開発・学習段階」と、②学習済の生成AIに利用者が指示などを入力し、生成AIに生成

⁹ 2024年6月には、「知的財産推進計画2024」が策定され、後記エ及びカなどにおいて整理された考え方の周知、関係当事者間における適切なコミュニケーションなどの促進を図ることとされたほか、俳優や声優等の肖像や声等の利用・生成（後述）に関し、不正競争防止法との関係について考え方の整理・見直しの検討などを行うこととされている。

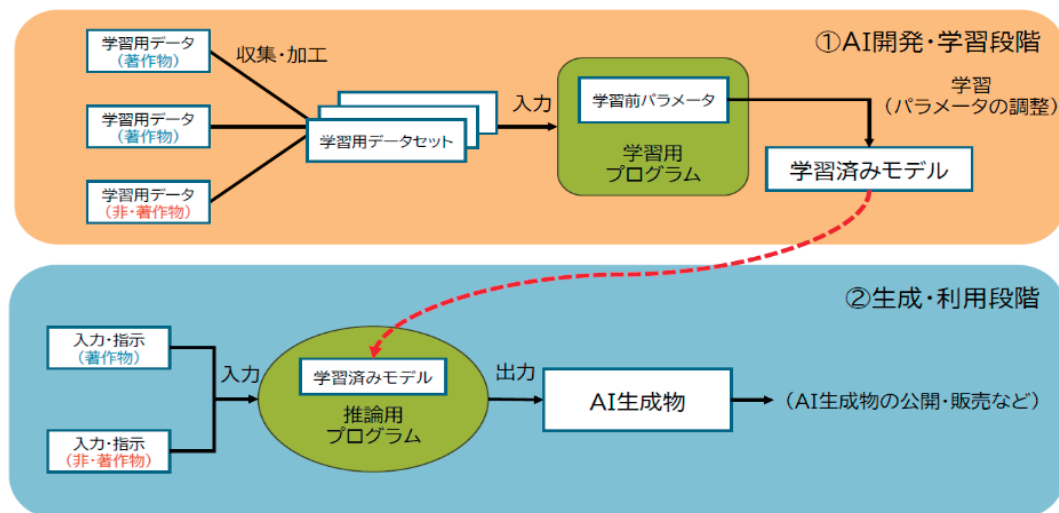
¹⁰ 2024年8月には、後記エ及びカなどにおいて示された考え方を説明するため、「AIと著作権Ⅱ」と題したオンラインセミナーが開催された。文化庁はこれ以外にも、AI利用者、AI事業者などの立場ごとに考え方を説明する「AIと著作権に関するチェックリスト&ガイダンス」を作成したほか、文化庁著作権課が毎年改訂し、公開している「著作権テキスト」において考え方の解説を追加した。

物を出力させ、生成物を利用する「生成・利用段階」においては、それぞれ著作物等の利用行為が異なるため（図表2参照）、両者は分けて考える必要があるとされた。

①については、「非享受目的」の利用に該当し、著作権法第30条の4により、原則として著作権者の許諾なく行うことが可能であるとした。この点、情報解析用に販売されているデータベースの著作物をA I学習目的で複製利用する等の行為は、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当し、許諾が必要であるとした。

また、②については、A I生成物に既存の著作物との「類似性」及び「依拠性」（既存の著作物をもとに創作したこと）が認められる場合、そのようなA I生成物を利用する行為は、原則として著作権者からの許諾が必要であるとした。「類似性」については、A Iを利用せずに作成した場合と同様に判断されるとし、「依拠性」については、最終的には裁判所の個別判断となるが、文化庁としても考え方の整理・周知を進めるとした。

図表2 生成A Iの開発と利用の流れ（一般的な例）



（出所）文化庁「令和5年度著作権セミナー「A Iと著作権」」講演資料より抜粋

エ 著作権分科会法制度小委員会「A Iと著作権に関する考え方について」

文化審議会著作権分科会の法制度小委員会は、2023年7月からA Iと著作権に関する審議を開始した。同小委員会においては、A I事業者、権利者等の有識者からのヒアリングを含め、計7回の審議が行われ、2024年3月には、同小委員会の一定の考え方を示すものとして「A Iと著作権に関する考え方について」（以下「小委員会考え方」という。）がまとめられた。小委員会考え方は、法的な拘束力を有するものではなく、また特定の生成A Iや技術について、確定的な法的評価を行うものではないとされている。小委員会考え方の取りまとめにおいては、本文を対象としたパブリックコメントが実施され、約2万5千件の意見が提出された¹¹。

¹¹ 文化庁は提出された意見を公表している（団体からの意見は、文化庁ウェブサイト「「A Iと著作権に関する考え方について（素案）」のパブリックコメントの結果について（団体）」〈https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/94011401_10.pdf〉（以下「団体パブリックコメント」という）を参照されたい。

小委員会考え方の基本的な枠組みは、前記ウにおいて示された考え方を踏襲しているものの、「非享受目的」や「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の考え方、A I生成物の著作物性等について、一層踏み込んだ検討がなされた。一部の論点については両論併記のような形で詳細にわたる記述がなされている（具体的な内容は後述）。

小委員会考え方は、公表時点のものとして、今後も事例の蓄積や技術の発展、諸外国の検討状況の進展を踏まえ、必要に応じて見直し等の検討を行うことが示されている。また、民間の当事者間における生成A Iに関する著作物の利用についての適切なルール・ガイドラインの策定や、関連する技術についての共通理解の促進等が図られることが、A Iの適正な開発及び利用の環境を実現する観点から重要であることが指摘されている。

オ 「A Iと著作権に関する関係者ネットワーク」

前記エを踏まえ、関係当事者間の情報共有を行う場として、文化庁は「A Iと著作権に関する関係者ネットワーク」を2024年4月に立ち上げた。当該ネットワークには、権利者、A I事業者のほか、法律・技術に関する専門家が参加している。会議は非公開とされているが、既に3回開催され、今後も定期的に行われることが予定されている。

カ 知的財産戦略本部A I時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」

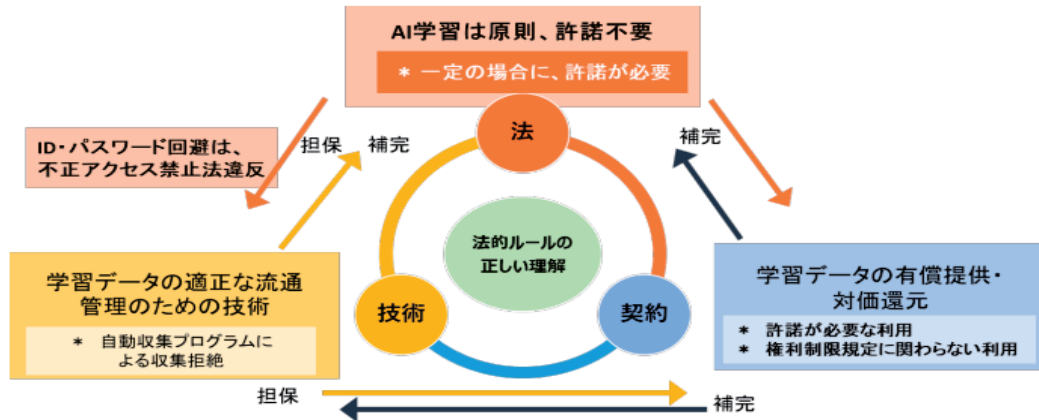
A I時代の知的財産権検討会は、A Iと知的財産権等との関係をめぐる課題への対応について、関係省庁における整理等を踏まえつつ、必要な対応方策等を検討するため、知的財産戦略本部に設置された会議体である。有識者によって構成されており、文化庁をはじめとする関係省庁の職員がオブザーバーとして出席している。

2023年10月に第1回会議が開催¹²され、同時期に前記エの審議が進められている中、同検討会では著作権以外の知的財産権（特許権等）と生成A Iの関係についても整理するとされた。また、単に法律上の考え方だけでなく、技術による対応策や収益の還元についても裾野を広げ、知的財産権を守りつつA I技術の進歩を後押しすることが主眼とされた。

2024年5月、同検討会は、一定の考え方を示すものとして「中間とりまとめ」（以下「中間まとめ」という。）をまとめた。中間まとめでは、現行の知的財産法と生成A Iの関係が整理され、生成A Iと著作権の関係は、小委員会考え方を踏襲しているものの、個別の課題として、いわゆる「作風」等の保護や声の保護についても言及している（後述）。また、一定の課題については技術による対応が考えられることを指摘し、契約による対価還元の取組に言及するとともに、生成A Iと知的財産権の望ましい関係の在り方として、法的ルールの正しい理解を土台とした法・技術・契約の相互補完による対応（図表3参照）を提案し、A I事業者、A I利用者及び権利者それぞれに期待される取組事例を示している。

¹² 第1回会議開催の翌日からA I時代における知的財産権に関する意見募集を行い、1,133件の意見が提出された。

図表3 法・技術・契約の相関関係（侵害リスクへの対応の観点から）



(出所) 中間まとめより抜粋

3. 現行法での考え方

前記2.で紹介した政府の会議体において示された生成AIと著作権に関する考え方を、(1) 開発・学習段階、(2) 生成・利用段階、(3) AI生成物の著作物性に分けて整理すると、その概要は図表4のとおりである。

図表4 生成AIと著作権に関する考え方の概要

(1) 開発・学習段階	
原則	AI開発のための情報解析のように、①「非享受目的」の利用行為は、②「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」を除き、原則として著作権者の許諾なく行うことが可能。
①非享受目的の留意点	<ul style="list-style-type: none"> 学習元の著作物の創作的表現をそのまま出力させることを目的とした追加学習は、享受目的が併存するため「非享受目的」に該当しない。 特定のクリエイターの作品のみを学習データとした追加学習は、各作品に共通する創作的表現の享受目的があると評価され得る。 生成段階において検索を行いその結果の要約等を加えて回答を行う検索拡張生成(RAG)を行う生成AIについては、既存の著作物の創作的表現を出力することを目的とする場合は「非享受目的」に該当しない¹³。 生成・利用段階において学習した著作物と類似する生成物が出力されたとしても、その事実のみをもって、開発・学習段階において享受目的があったとは推認されない¹⁴。
②著作権者の利益を不当に害することの留意点	<ul style="list-style-type: none"> AI学習のための著作物の複製等を防止する技術的措置(後述)が講じられているなどの事情から、あるウェブサイト内のデータを情報解析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ことが推認できる場合、当該措置を回避して、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は、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当する。 海賊版であることを知りながらAI学習に用いたといった事情は、AI事業者が著作権侵害の主体として責任を問われる可能性を高める。

¹³ なお、著作権法第30条の4が適用されない場合でも、第47条の5に基づく軽微利用に該当することも考えられるが、その場合には、軽微利用の範囲であることや付随行為であることなどが求められる。

¹⁴ 学習した著作物と類似する生成物の生成が著しく頻発する場合は、享受目的の存在を推認する上での一要素となり得るものの、そのような結果を意図したAI利用者の入力・指示がある場合には、推認させる要素とはならない。

(2) 生成・利用段階	
原則	A I を利用して画像等を生成した場合でも、著作権侵害となるか否かは、人がA I を利用せず絵を描いた場合など同様に「類似性」及び「依拠性」の有無により判断される。両方が認められれば、著作権侵害となる。
留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ A I 利用者が既存の著作物を認識し、生成A I を利用して当該著作物の創作的表現を有するものを生成した場合には、依拠性が認められる。 ・ A I 利用者が既存の著作物を認識していなくとも、生成A I が当該著作物を学習していた場合には、依拠性が推認される¹⁵。 ・ 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、「A I 利用者が当該著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物に当該著作物との高度な類似性があること」等を権利者側が立証すれば、依拠性ありと推認され得る。 ・ 既存の著作物が学習データに含まれていないことの主張は、当該著作物と類似性がある生成物を生成したA I 利用者側で依拠性を否定するために必要となる。
(3) A I 生成物の著作物性	
原則	A I が自律的に生成したもの ¹⁶ 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。また、著作権法上「著作者」となることができるのは人のみであり、法的な人格を持たないA I 自体が著作者となることはない。
留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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A I を使用したものと認められれば、著作物に該当し、A I 利用者が著作者となる。その可否は人の「創作意図」及び「創作的寄与」の有無によって判断され、「創作的寄与」については、①指示・入力分量、②生成の試行回数、③複数の生成物からの選択といった判断要素が考えられる。 ・ 人が、A I 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。

(出所)小委員会考え方、中間まとめ等より作成

以上の基本的な考え方のほか、生成A I によって顕在化した課題として(4)「作風」等の保護及び(5)声の保護があり、前記2. で示した政府の会議体においても、これらの点について検討がなされている。

「作風」(又は「画風」)は、一般的に作品や著作者の傾向・特徴を指す。それ自体は表現には至らない抽象的なアイデアに当たるとして、著作権法上保護の対象ではないと解されている¹⁷。また、声については、声優が脚本等の著作物に従って演技する場合は、著作権法上の実演に当たり、実演家である声優の権利が著作権法により保護されるものの、いわゆる声質そのものについては、著作権法による保護の対象とはならないと解されている¹⁸。

これらは著作権法の保護の対象となっていないが、生成A I によって簡単に模倣したものが生成可能となり、特に漫画家やイラストレーター、声優・俳優などから大きな懸念が示されている。これらについて、前記2. で紹介した政府の会議体において示された考え方を整理すると、その概要は図表5のとおりである。

¹⁵ 当該生成A I が「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、A I 利用者がこの事情を主張することで依拠性がないと判断され得る。

¹⁶ 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」のボタンを押しただけでA I が生成したもの等を指す。

¹⁷ 第211回国会衆議院文部科学委員会議録第13号12頁(2023.5.19)

¹⁸ 第213回国会参議院文教科学委員会議録第2号3頁(2024.3.19)

図表5 「作風」等の保護及び声の保護に関する考え方の概要

(4)「作風」等の保護	
原則	「作風」等が類似する生成物が大量に生成されることについては、表現そのものではなくアイデア ¹⁹ が類似するにとどまり、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当しない ²⁰ 。
留意点	<ul style="list-style-type: none"> 特定のクリエイターの作品である少量の著作物からなる作品群は、「作風」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り、意図的に、こうした共通する創作的表現を生成AIによって出力させることを目的とした追加学習を行う場合は、享受目的が併存すると考えられる。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る。 法による対応に限界がある部分は、技術や契約による対応も活用しながら、「作風」等の適切な保護と活用のバランスを探ることも考えられる。例えば、AI事業者とクリエイター等との間で、追加学習のための学習データ提供契約を締結し、投下した労力に相当する対価を得られるようにすることや、「作風」をAIに学習されたくない場合には「robots.txt」（後述）の記載による収集制限やID・パスワード等によるアクセス制限を行うことなどが考えられる。
(5) 声の保護	
原則	音声データが著作権法上の実演に該当する場合は、著作隣接権として保護されるが、飽くまでも実演が保護されるものであり、声そのものが著作隣接権で保護されるものではない。また、実演の学習行為には、著作権法第30条の4が準用される。
留意点	①声自体を独立して鑑賞の対象とする商品等として使用する場合、②商品等の差別化のために声を商品等に付している場合、③声を商品等の広告として使用している場合には、声についてパブリシティ権 ²¹ に基づく保護が可能と考えられる ²² 。

(出所)小委員会考え方、中間まとめ等より作成

4. 諸外国における状況

生成AIは国境を越えて各国において開発・利用されていることから、生成AIへの対応については国際的な協調が求められており、前記2.にあるように、2023年のG7において、我が国が議長国として議論をリードし、AIに関する協議の場として広島AIプロセスを立ち上げるなど、一定の国際協調に向けた認識共有が図られている。しかしながら、著作権に関する対応については、各国における規定内容に差があり、具体的な国際協調には至っていない²³。諸外国における生成AIの開発・学習段階に関する権利制限規定は図表6のとおりである。

¹⁹ アイデアと創作的表現の区別は、これまで同様、具体的事案に応じてケースバイケースで判断される。

²⁰ 小委員会考え方では、特定のクリエイター又は著作物に対する需要が、AI生成物によって代替されてしまうような事態が生じる場合、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当し得ると考える余地があるとする意見が一定数みられた旨が併記された。また、生成行為が、故意又は過失によって第三者の営業上の利益や、人格的利益等を侵害するものである場合は、当該生成行為を行う者が不法行為責任や人格権侵害に伴う責任を負う場合があり得るとされた。

²¹ 著名人の氏名や肖像の顧客吸引力から生じる価値に対し、判例で認められた権利。

²² このほか、中間まとめでは、生成AIにより生成された音声を用いて他人になりすます等の行為は、詐欺罪、偽計業務妨害罪などの刑事罰を負う可能性がある上、名誉毀損、名誉感情侵害等に基づく民事上の責任が生じ得るとされている。

²³ この点に関し、2024年5月に成立したEUのAI法は、EU域内でサービスを提供するAI事業者に対し、EU法に準拠することを求めており、EU法の規定がEU域外でのAI学習等にも影響する可能性がある。

図表6 諸外国における生成AIの開発・学習段階に関する権利制限規定

	規定の有無	主な内容・特徴
シンガポール	目的を限定しない権利制限規定あり	オプトアウト規定 ²⁴ なし。契約によるオーバーライド ²⁵ は禁止。違法アクセス・海賊版等の情報解析には権利制限が認められない。
EU	①学術研究目的と②それ以外について個別に権利制限規定あり	①はオプトアウト規定がなく、契約によるオーバーライドも禁止。②は著作権者によるオプトアウトが可能（ネット上では機械可読な方法に限る等の限定あり）。
英国	非営利の研究のみ権利制限規定あり	オプトアウト規定はなく、契約によるオーバーライドも禁止されている。違法アクセスの場合には権利制限が認められていない。
米国	具体的な権利制限規定なし	包括的な権利制限規定であるフェアユース規定 ²⁶ がある。使用行為ごとにその目的と性質等によって判断されるため、「ケースバイケース」となり得る。
中国	具体的な権利制限規定なし	著作権法にはAIに関する規定はない。AIの透明性やAI生成物であることの明示などを求める法令がある。

(出所) 三菱UFJリサーチ&コンサルティング株式会社「AIと著作権に関する諸外国調査報告書」(2024. 3)、文化審議会著作権分科会法制度小委員会(2023. 10. 16)資料4等より作成

我が国の権利制限規定は、「非享受目的」であること以外に目的を限定していない点に関してはシンガポールの規定に近いと考えられるが、シンガポールでは契約によるオーバーライドが禁止されている点に加えて、違法アクセスによる学習や海賊版などの侵害複製物の学習に関する明示的な除外規定が設けられている点に違いが見受けられる。

EUと英国は研究目的に限定した規定を用意している。これに加え、EUは学術研究目的以外の目的について、権利者によるオプトアウトを認めた規定を併せて用意している。

米国・中国については、どちらも具体的な権利制限規定はない。米国は包括的な権利制限規定であるフェアユース規定が設けられており、裁判において個別の利用の適否が判断されることとなる。既に複数の訴訟が起こされているものの、開発・学習段階における著作物の利用に関する具体的な判例はまだ示されていない²⁷。なお、中国においては、生成・利用段階における著作権侵害に関し、世界初とされる判決が下されている²⁸。同判決では、既存の著作物に類似する生成物(図表7参照)が出力される生成AIを提供したAI事業者に対して、著作権を侵害する画像の生成を防止する技術的措置を講ずることを命ずるとともに、権利者による損害賠償請求を認めている²⁹。

²⁴ 著作権者が権利制限規定の適用を拒否する旨の意思表示を行った場合にその適用を除外する規定。

²⁵ 個別の契約により当事者間において権利制限規定を適用しないこととすること。

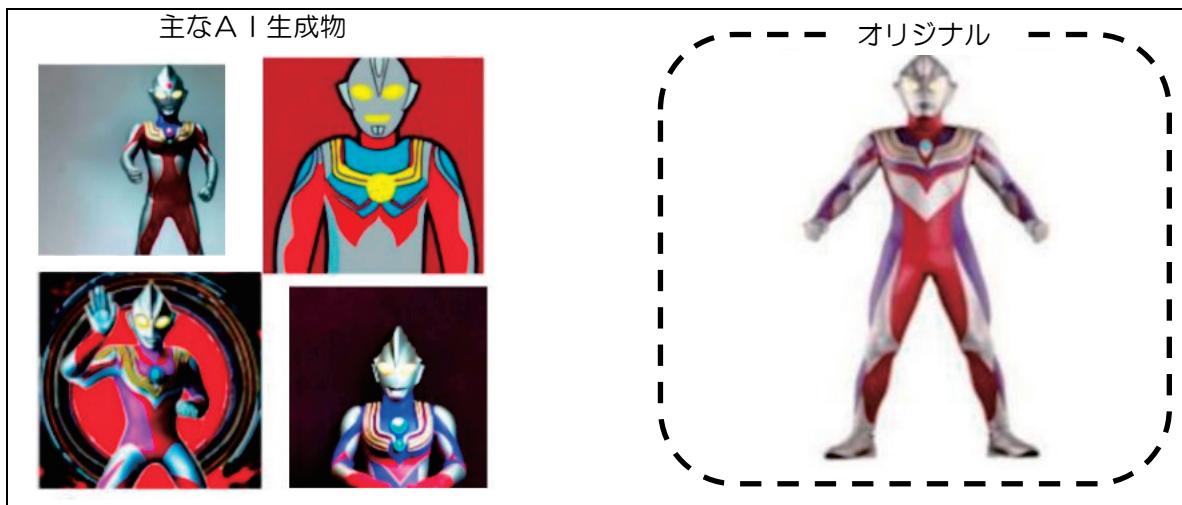
²⁶ 著作物の利用目的や利用の性質、著作物の性質、使用された部分の量、潜在的市場への影響などの要素を考慮し、公正な利用(フェアユース)に該当すれば著作権の侵害としないとする権利制限規定。裁判により、引用、パロディ等の他にも、検索エンジンによる画像のサムネイル表示やソフトウェアのリバース・エンジニアリングなど、広範な著作物の利用形態に対して適用されている。

²⁷ 米国においては、生成AIは著作者とはなり得ないとする連邦地裁判決が出ている(Thaler v. Perlmutter, 2023 U. S. Dist. LEXIS 145823)。また、連邦議会図書館著作権局は生成AIを用いて作成された漫画の著作権申請に関して、AIが生成した部分の著作権の登録を取り消した(『朝日新聞』(2023. 6. 4))。

²⁸ 中国広州インターネット法院民事判決(2024. 2. 8) 粵0192民初113号

²⁹ このほか、中国においては、生成AIを用いた画像について、AI利用者に著作権を認める判決が出ているほか、AI音声による人格権侵害を認める判例も出ている(『日本経済新聞電子版』(2024. 7. 20))。

図表7 中国の判決におけるA I生成物とオリジナルの比較



(出所) 中国広州インターネット法院民事判決 (2024. 2. 8) 粵0192民初113号より抜粋・加筆

5. 民間における動き

(1) 利用規約等による対応

生成A Iによる著作権侵害の懸念が示される中、民間企業等においては、自身の提供するサービスにおける生成A Iの取扱いに関し、独自の対応を行っている以下のような例がある。

日本企業が運営する画像などの投稿サイト「pixiv (ピクシブ)」は、A I生成物の投稿によって生じている問題に対応するため、2023年5月に利用規約を改定した。新たな利用規約では、既存の著作物に著しく類似するA I生成物を投稿する、生成A Iを用いて「作風」を再現するといった、元の投稿者に不利益を発生させるおそれのある投稿を禁止し、これらを幫助するツールの配布・販売も禁止した。

また、日本企業が運営する画像素材サイト「PIXTA (ピクスタ)」は、2023年8月に利用規約を改定し、禁止行為に「生成A IモデルなどのA I学習目的」での使用を追加した。同社は別途、機械学習用に画像・動画データを提供するサービスを始めており、生成A Iを含む機械学習に利用したい場合は、これらを利用することを促している。同様の動きとして、読売新聞社は、2024年2月、「読売新聞オンライン」の利用規約を改定し、掲載記事を生成A Iに学習させる行為を禁止した。情報解析のために記事を利用したい場合はライセンス契約を結ぶ必要があるとしている。

A I事業者側にも独自の対応が見られる。画像編集ソフト等を提供するAdobe社は、画像生成A I「Firefly」を2023年3月に発表した。同A Iは、同社の画像素材サービスで提供された画像や著作権が切れたフリーコンテンツのみを学習して開発されており、企業が安心して使える透明性の高い生成A Iであるとして他社との差別化を図っている。また、同社のほか、Microsoft社やGoogle社は、自社が開発した生成A Iに関して著作権侵害で提訴された場合、その損害などを補償すると発表している。このほか、生成A Iに学習された著作物の著作権者に対し、対価還元を試みるA I事業者もある (図表8参照)。

図表 8 AI事業者等による対価還元の取組事例

<p>Shutterstock</p> <p>画像生成AIツールの提供を2022年10月に開始。Shutterstockからライセンス取得したデータセットを使用して訓練されており、自身が制作したコンテンツがこのツールの開発に使用された寄稿者（コントリビューター）には報酬が支払われる（「ShutterstockのAI生成コンテンツ：寄稿者のよくある質問（最終更新日：2023年6月16日）」） https://support.submit.shutterstock.com/s/article/Shutterstock-ai-and-Computer-Vision-Contributor-FAQ?language=ja</p>
<p>日本画像生成AIコンソーシアム（JIGAC）</p> <p>JIGACは、画像を中心とする「ビジュアル素材」を生成するAIが、日本社会において安心・安全に活用できるための持続可能な枠組みの議論と実証を行うことを目的として設立された（背景として、収益分配環境が整備されていないこと等に課題意識）（2023年6月20日：アマナイメージズプレスリリース） https://amanaimages.com/topics/info-notice/jigac-20230620.aspx</p>
<p>AP通信</p> <p>AP通信とOpen AIは過去のニュースコンテンツ及び技術へのアクセスを共有することに合意。AP通信社は「知的財産が保護され、コンテンツのクリエイターがその仕事に対し公正な報酬を受けられる枠組みを支持する」とコメント。（2023年7月13日 AP通信 プレスリリース） https://www.ap.org/press-releases/2023/ap-open-ai-agree-to-share-select-news-content-and-technology-in-new-collaboration</p>
<p>Adobe</p> <p>画像生成AI「Adobe Firefly」の一般提供を開始（2023年9月13日）。Adobe Stock 画像、オープンライセンスのコンテンツ、および著作権が失効したパブリックドメインコンテンツを使用してトレーニングが実施されており、Adobe Stock画像がトレーニングに使用された場合、コントリビューターに報酬が支払われる（オンライン画像およびそのダウンロード数に応じて、Firefly のボーナス報酬が支払われる）（「Adobe Stock Contributor 向けの Firefly に関する FAQ（最終更新日：2023年10月18日）」） https://helpx.adobe.com/jp/stock/contributor/help/firefly-faq-for-adobe-stock-contributors.html</p>
<p>Getty Images</p> <p>画像生成AI「Generative AI by Getty Images」のサービスを開始。自社の素材・データのみでトレーニングされており、学習用データセットに含まれた画像のクリエイターは、補償を受けられる。（2023年9月25日：Getty Images プレスリリース） https://newsroom.gettyimages.com/en/getty-images/getty-images-launches-commercially-safe-generative-ai-offering</p>
<p>AIいらすとや</p> <p>フリー素材サイト「いらすとや」とAI Picasso株式会社が連携し、「いらすとや」風の画像を生成したり、ダウンロードすることができるWebプラットフォーム。レベニューシェアのやり方で、ユーザーからの課金金額を「いらすとや」に分配。（第2回AI時代の知的財産権検討会：AI Picasso株式会社発表資料より）</p>

（出所）中間まとめより抜粋

（2）技術的な措置

技術的な措置により、開発・学習段階及び生成・利用段階のそれぞれにおける著作権侵害の懸念を払拭しようとする試みも存在する。

開発・学習段階における生成AIの学習データの収集には、インターネット上を巡回するプログラムである「クローラ」が用いられている。ウェブサイト設置者は、ウェブサイト内に「robots.txt」というファイルを設置し、このクローラに対し、機械可読な形でアクセスを禁止する旨の意思表示を行うことが可能になっており、権利者による学習拒否の意思表示手段として一定程度機能するものであると評価されている。生成AI「ChatGPT」を開発したOpenAI社は、同生成AIのクローラである「GPTBot」の仕様を公表しており、巡回されるウェブサイト設置者が、そのアクセスを禁止する方法を示している。

米紙「The New York Times」や英紙「Financial Times」、「The Guardian」といった各国のメディアが自身のウェブサイトはこの措置を施しているとされ、前記（1）の読売新聞社の規約による学習禁止なども、当該技術により担保されている。

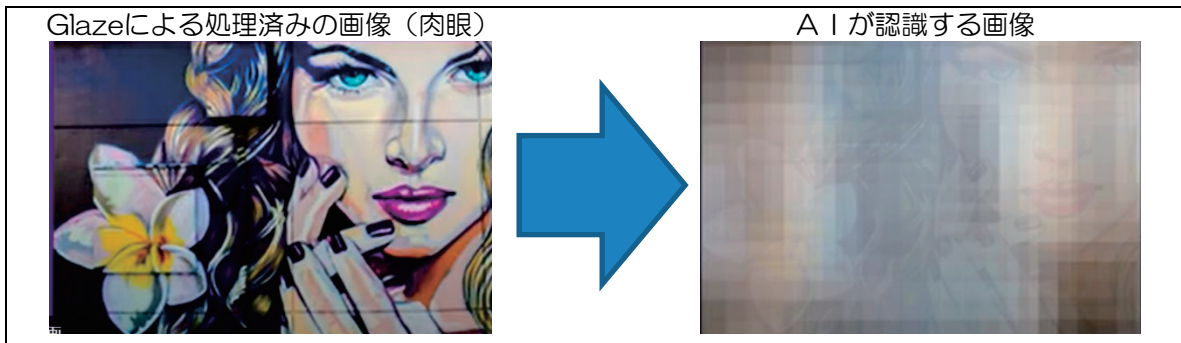
ただし、当該技術については、ウェブサイト設置者と著作権者が必ずしも同一ではないこと、「robots.txt」は元々検索のためのクローラのアクセスを管理するために生み出されたものであり、検索目的と機械学習目的のクローラを区別することができず、全てのクローラのアクセスを制限した場合、検索対象からも外れるなどの限界も指摘されている³⁰。

このほか、画像にAIのみが認識する特殊な処理を施し、学習時に別の画像として認識させることで、著作物の学習を抑止する技術も開発されている（図表9参照）³¹。

³⁰ 知的財産戦略本部AI時代の知的財産権検討会（2023.10.18）議事録16頁

³¹ 中間まとめでは「Glaze」（シカゴ大学の研究チームが発表）、「Mist」（中国の開発チームが発表）などが紹介されている。

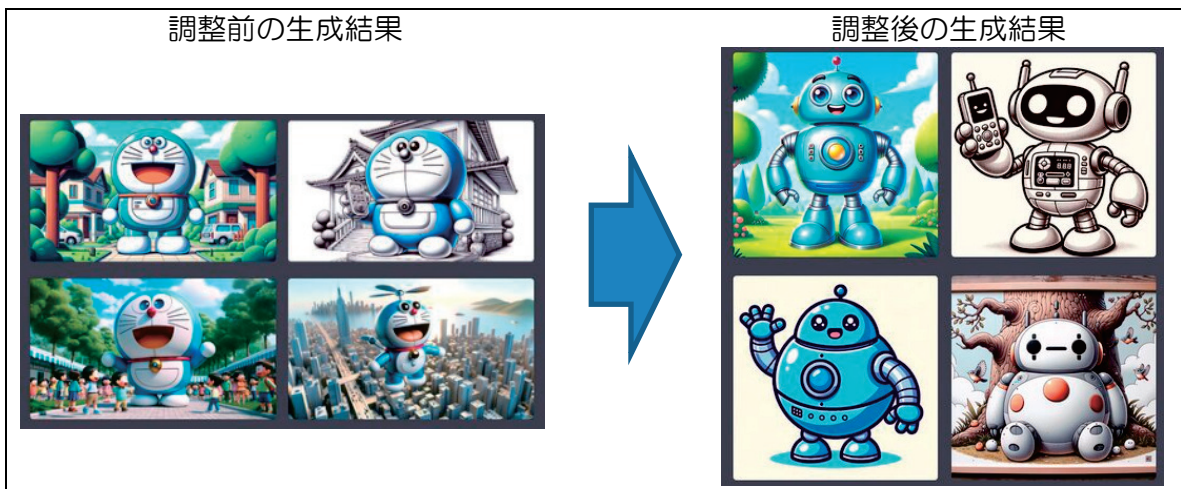
図表9 画像に特殊な処理を施す技術の例



(出所) シカゴ大学Glaze研究チームウェブサイト「Glazeとは」<<https://glaze.cs.uchicago.edu/jp/whats-glaze.html>>内の紹介動画より抜粋・加筆

生成・利用段階に関しては、AI事業者による、既存のキャラクターの画像生成を目的とした生成指示を生成AIが受け付けられないようにする等の調整(図表10参照)が強化されつつある。ただし、AI生成物が既存の著作物に外形的に類似しているかどうかを数値的に判定したとしても、著作権法上の類似性の判断とは乖離する可能性があるといった限界も指摘されており³²、AI生成物を利用する際は著作権を侵害していないか、AI利用者において確認することを推奨するAI事業者もいる³³。

図表10 生成AIにおける「ドラえもん」の画像生成に関する調整の例³⁴



(出所) ASCII.jp「新清士の「メタバース・プレゼンス」第39回」<<https://ascii.jp/elem/000/004/162/4162823/>>より抜粋・加筆

³² 中間まとめ 38 頁

³³ 例えば、OpenAI 社の画像生成AI「DALL-E3」は、著作権侵害のリスクを軽減するため、存命中の作者の「作風」での生成指示を受け付けられない仕様を搭載するなど、一定の生成指示を拒否する措置が施されている。ただし同社は、生成指示によって出力は異なり、著作権侵害の可能性について全てを予測することはできないため、生成物の商業利用に際しては著作権等を慎重に扱うことを推奨している。

³⁴ 画像は、「ChatGPT」に搭載されたOpenAI社の画像生成AI「DALL-E3」による生成結果とされる。なお、調整前と調整後のどちらにおいても、「ドラえもんを描いて」等の直接の指示では著作権を理由に生成AIは出力を拒否したとされ、画像は「ドラえもんの雰囲気を持つオリジナルキャラクターを生成して」等の指示により生成された結果であるとされる。

6. 主な論点

生成AIと著作権法の関係については、どのような生成AIの開発・学習行為が「非享受目的」に該当するのか、どのような場合に「著作権者の利益を不当に害する」と評価できるのかといった現行法の解釈の在り方に関する議論が現在も盛んに行われており、様々な分析がなされている。本稿では、こうした解釈論に関わる論点は割愛し、国会に直接関係する、法律の条文そのものをどうするべきかといった立法論に係る主な議論に焦点を絞り、開発・学習段階と生成・利用段階に分けてそれぞれの論点の整理を試みる。

(1) 開発・学習段階 — 著作権法改正の要否

開発・学習段階における立法論の論点としては、現行の著作権法第30条の4の改正の要否が挙げられる。以下、①著作権法第30条の4によってAI開発等のイノベーションは促進されるか、②著作権法第30条の4は著作権法の目的に照らして適切かという2つの観点から、この論点に関する意見を紹介する。

ア 著作権法第30条の4によってAI開発等のイノベーションは促進されるか

前記2.(1)のとおり、著作権法第30条の4は主にイノベーションの促進を図るための柔軟な権利制限規定として導入された。その背景には、イノベーションを促進する上で新たな著作物の利用形態を認める必要が生じた際に、著作権法が硬直的であると、その都度法改正によって対処しなければならず、技術の発展に必ずしも対応できないとし、一定程度柔軟な規定を設け、新たな著作物の利用形態の可否は司法判断に委ねることが適当とする考えがある。この考え方に従えば、著作権法第30条の4の適用に疑義がある場合や同規定により不利益が生じている場合は、その都度、司法判断に委ねて解決を図るべきであり、したがって法改正は不要との結論に達する。

これに対し、現行の権利制限規定ではイノベーションが促進されないため、法改正が必要とする立場があり、その論拠となる主な考えを2つ紹介する。1つは、包括的権利制限規定を用いた司法解決を基本とする米国と比べ、我が国は司法判断に委ねる文化が根付いておらず、現行の柔軟な権利制限規定は十分に機能しないとする考えである³⁵。事実、著作権法の改正が検討されていた2017年に行われた調査³⁶等では、多くの企業や利用者団体は、高い法令順守意識と訴訟を提起されることに対する抵抗感を有しており、事前に行為の適法性の有無を十分判断できるよう法規範の明確性を重視する声が強いとの結果が示されていた³⁷。もう1つの考えとしては、著作権法第30条の4が無断学習を認めているため、AI生成物の著作権侵害を都度チェックする必要が生じ、かえって生成A

³⁵ 2018年の法改正の国会審議においてもこうした懸念が示されていた（第196回国会参議院文教科学委員会会議録第9号11頁（2017.5.17））。

³⁶ 青山社中株式会社「著作権法における権利制限規定の柔軟性が及ぼす効果と影響等に関する調査研究 報告書」（2017.3）

³⁷ 文化審議会著作権分科会は、こうした調査結果も踏まえ、明確性と柔軟性のバランスを備えた制度設計を行うことにより、「不公正な利用」の助長を抑制しつつ、「公正な利用」を促進することが可能となるとして、現在の規定に係る著作権法改正を提言した。

Iの利用が進まないとし、学習段階の負担軽減のためには許諾を不要とする手段をとるのではなく、許諾を簡便にする環境を整える方向で改めて検討することが望ましいとの考えがある³⁸。事実、これまでも生成A Iを利用した活動が批判され、その利用を取りやめた事例³⁹があるほか、総務省が実施した生成A Iの活用状況に関する調査においても、日本企業の約7割が生成A Iは著作権等の権利を侵害する可能性があると思うと回答しており、業務に生成A Iを使用していると回答した企業の割合は他国と比べ低いとの結果が示されている⁴⁰。

こうした立場の相違は、イノベーションの促進という目標に向け、許諾が必要とした場合の労力と、許諾が不要とした場合のリスクをどのように評価し、いかにバランスをとるかが分岐点となっている。この点、一定のガイドラインの策定や当事者間のコミュニケーションと協議によるルール明確化と課題解決を図る現在の政府の対応は、これらの立場の間を取り持つものと評価し得る⁴¹。

イ 著作権法第30条の4は著作権法の目的に照らして適当か

著作権法は、著作者等の権利を定め、これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的とする。これは創作のインセンティブを保護するものであるとして語られることが多い。この点に関し、著作権法第30条の4に基づく生成A Iによる著作物の無断学習は、著作者の労力にフリーライドしており、著作物の創作に関わる労力の対価を著作者は得ることができず、結果として創作のインセンティブを奪い、文化の発展が阻害されるとの考えがある⁴²。

これに対し、著作権法第30条の4は、「非享受目的」に限った権利制限規定であって、著作権法によって通常保護される利益を害するものではないため、生成A Iによって著作物の無断学習が行われたとしても、文化の発展を阻害することにならないとの考えがある。仮に生成A Iが著作権法で通常保護される利益を害し、文化の発展を阻害するような形で利用されれば、その利用行為等は著作権侵害となるため、司法判断による救済が期待できるとする⁴³。

これらの考えの違いは、著作権法が何を守るべきなのかという観点から対比することができる。前者は、生成A Iにより著作権法で通常保護される利益は害されていないとしても、生成A Iによる「作風」の模倣を通じて著作者が生成A Iによって代替されるなど、著作者の潜在的な利益が害され得る状況となったことを問題視する。著作権法で

³⁸ 団体パブリックコメント178頁（以下、団体パブリックコメントの出所は主なものを記載）

³⁹ 例えば、海上保安庁が生成A Iを用いて作成したパンフレットに対し、著作権侵害ではないか等の批判が集まり、2023年4月に配布を取りやめた事例がある。

⁴⁰ 総務省『令和6年版情報通信白書』69～70頁

⁴¹ ただし、立法府による法改正や司法による判決に基づかない、行政による解釈指針という限定されたツールによる対応は、かえって法をゆがめるとの批判の声もある（団体パブリックコメント62～63頁）。

⁴² こうした考えは、他人の知的財産にタダ乗りしたビジネスは許容されるべきではないとする意見（団体パブリックコメント54頁）などにかがえる。

⁴³ こうした考えは、著作権を侵害するような生成物が登場した段階で個別に侵害判断をして対処していけばよいとする意見（上野達弘・奥邨弘司編著『A Iと著作権』（勁草書房、2024年）257頁）などにかがえる。

アイデアや労力を直接保護する手段がない以上、著作権法第30条の4の規定を見直し、間接的に著作者の潜在的な利益を保護する必要があるとする。これに対し後者は、著作権法でアイデアや労力が保護の対象とされていない背景として、アイデアなどを強力かつ長期に及ぶ権利である著作権によって保護した場合、その自由な利用に歯止めがかかり、それを基とした新たな創作ができなくなることで、かえって文化の発展が阻害されかねないとの考え⁴⁴があることを重視する。

(2) 開発・学習段階 — 著作権法を改正する場合の選択肢

開発・学習段階における立法論の論点の2つ目としては、仮に法改正をする場合にどのような規定が望ましいのかが挙げられる。前記4. のとおり、各国における生成AIの開発・学習段階における権利制限規定には様々なものがあり、どのような選択肢を取るべきかについては、多くの議論がある。

EUの学術研究目的以外の利用に関する規定のようにオプトアウト規定を設け、AI事業者が著作権者の意思を尊重させるべきとの意見は根強い⁴⁵。他方、オプトアウトを認めた場合、AIはオプトアウトされなかった著作物からしか学習することができなくなり、学習データの偏りによるAIへの影響を懸念する声がある⁴⁶。また、EUの規定は飽くまで学習に伴う複製についてオプトアウトを認めるに過ぎず、学習済みのAIモデルからのデータの除去までを認めるものではないことが指摘されている⁴⁷。AIモデルからの除去までも認めるとなれば、当該データを取り除いて再学習をしなければならず⁴⁸、多大なコストがかかることから、実現可能性について更なる検証が求められる。

EUや英国のように目的を限定した規定を設け、権利制限規定を活用して生成AIを開発できる主体を一定の範囲にとどめることで、権利者の利益の保護を図ることを提案する意見もある⁴⁹。ただし、英国の規定は、情報解析自体が非営利目的で行われていれば、情報解析の成果を営利利用することは妨げられていないことが指摘されており⁵⁰、我が国が同様の規定を設けたとしても、実質的な権利者の利益保護につながるのかは、更なる検討が求められる。

(3) 生成・利用段階 — 学習データ等の開示義務

生成・利用段階における立法論の論点としては、既存の著作物に類似性のある生成物が

⁴⁴ こうした考えは、スタイルや世界観といったものを著作権で保護することは妥当ではないとする意見（AI白書編集委員会編著『AI白書2023』（株式会社角川アスキー総合研究所、2023年）295頁）などにかがえる。

⁴⁵ 団体パブリックコメント44、100、213頁

⁴⁶ 前掲注43・259～260頁

⁴⁷ 前掲注43・259頁

⁴⁸ 知的財産戦略本部AI時代の知的財産権検討会（2023.10.4）議事録12頁。特定のデータ自体をAIモデルから抜く技術はあるものの、実験段階とされる（上野達弘・梅田康宏・竹内敏・福井健策・古川直裕「座談会 生成AIと著作権を検討する—「AIと著作権に関する考え方について」と今後の展望—」『ビジネス法務』第24巻第9号（2024.9）83頁）。

⁴⁹ 団体パブリックコメント245頁

⁵⁰ 前掲注43・46頁

出力された場合に、その依拠性を立証するため、A I 事業者に対して学習データ等の保存・開示義務を課すべきか否かが挙げられる。

小委員会考え方では、裁判所が必要な書類の提出を命ずることができる著作権法等の規定⁵¹により、生成A I の学習データ等の開示を求めることができる場合があるとされている。しかし、同規定は、提出を拒むことについて正当な理由があるときはこの限りでないとしてされており、学習データ等が営業秘密として保護される場合など、これらの手段が認められない可能性も指摘されている⁵²。こうした状況に対し、依拠性を立証する上で必要な学習データ等の記録について、保存・開示などをA I 事業者に義務付けるべきとの意見がある。この点、A I 事業者を対象として総務省・経済産業省が策定したガイドライン⁵³では、合理的な範囲で情報を提供することが重要であるとされているほか、検証可能性の確保が求められているが、法律による義務付けを求める意見は根強い⁵⁴。

これに対し、学習データ等の開示は、A I の設計や利用に関する企業秘密などの開示につながる可能性があり、A I 開発への投資を抑制することになりかねないとして反対する声がある⁵⁵。また、我が国だけがこのような措置を採った場合、開示要求の対象となっていない海外のA I 事業者との関係において、日本のA I 事業者がビジネス上不利となるリスクも指摘される⁵⁶。

7. おわりに

「ChatGPT」に代表される生成A I の台頭から1年以上が経過し、新たな技術の利活用が進む中、多くの著作権者から懸念が示され、政府においては、考え方の整理や周知などを始めとした対応が進められている。しかし、いまだ十分に疑念を払拭できたといえる状況ではない。幅広い理解を得て、我が国の文化と社会の発展につながる生成A I の開発・利用を促進するためには、個々の規定の解釈などに加えて、生成A I との関係において我々はどうのような社会を目指していくのかといった大局的な議論を進めることも必要ではないだろうか。そのためには、著作権者やA I 事業者といった直接の関係者だけでなく、A I 利用者や生成A I を利用してはならないものの著作物に触れる機会のある者などを交えた、より幅広い議論が期待される。

(すずき けんた)

⁵¹ 小委員会考え方では、著作権法第114条の3（書類の提出等）のほか、民事訴訟法上の文書提出命令、文書送付嘱託等が挙げられている。

⁵² 団体パブリックコメント169頁

⁵³ 総務省・経済産業省「A I 事業者ガイドライン（第1.0版）」（2024.4.19）

⁵⁴ 団体パブリックコメント5、44、152頁

⁵⁵ 団体パブリックコメント221頁

⁵⁶ 団体パブリックコメント10頁