弁護士法人　CHUO SOGO LPC
中央総合法律事務所

生成 AI と著作権

令和８年２月６日
弁護士　森本　雄介
E-mail ： morimoto_y@clo.gr.jp

弁護士　深田　美紀
E-mail ： fukada_m@clo.gr.jp

弁護士　前 多　陸
E-mail ： maeda_r@clo.gr.jp

第１　はじめに

近年、生成 AI の急速な普及によりコンテンツ制作の在り方は大きく変化し、実務的な関心が高まっている一方で、著作権法上の整理が追いついていない部分も多く、企業活動においては慎重な判断が求められています。

本稿では、「生成 AI と著作権」をテーマに、①学習データに関する法的整理、②生成物の利用・公開に伴う実務上の留意点、③AI 生成物の著作物性について、現行法と最新の議論を踏まえながら整理します。

第２　学習データに関する問題

１　生成 AI の開発・学習について

ディープラーニングを用いた生成 AI の開発には、膨大な量のデータが必要です。開発にあたっては、まずこれらの学習用データを収集、加工し、学習用データセットを作成します。そしてこの学習用データセットを用いて AI に学習させることで、入力された指示に対して適切な生成物を出力できる学習済みモデルが完成します。

では、AI 開発のためにデータを利用する場合、著作権法上どのような問題があるでしょうか。AI の開発者が自ら作成したデータを利用する限りにおいては、特段の問題は生じません。しかし、Web 上で公開されているデータを用いる場合などデータを幅広く収集するのであれば、利用するデータの中に他者が著作権を有するものが含まれることも想定されます。学習用データセットや学習

© 2026 CHUO SOGO LPC

済みモデルを作成する過程では、著作物の複製、譲渡、公衆送信といった利用行為が生じる可能性があるところ、他人の著作物についてこれらの利用行為をするのであれば、著作権者の許諾が必要となるのが原則です。

もっとも、著作権法は、著作物の利用目的や利用態様によって一定の場合に著作権者の権利を制限できるとしており、AI 学習のためのデータ利用の局面では著作権法第 30 条の 4 の権利制限規定の適用が問題となります。同条は、AI 等を活用した著作物の利用ニーズのうち著作物の市場に大きな影響を与えないものについては著作権者の許諾を不要とするものであり、平成 30 年改正により新設された規定です。

2　著作権法第 30 条の 4 本文について

著作権法第 30 条の 4 は、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場合には、方法を問わず著作権者の同意なしに利用することができるとしており、「享受させることを目的としない場合」の例として、①著作物利用に係る技術開発、②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）、③人の知覚による認識を伴わない利用を挙げています。

生成 AI 開発のためにデータを学習させる行為は②情報解析にあたりうるところ、このような利用行為は著作物に表現された思想または感情の享受を目的としない限り、著作権者の許諾なしに行うことが可能です[1]。

3　著作権法第 30 条の 4 ただし書について

著作権法第 30 条の 4 ただし書は、仮に非享受目的の利用であったとしても、「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」には、権利制限規定は適用されないと定めています。

ただし書への該当性は、様々な事情を総合的に考慮して検討することが必要と考えられます。その例として、文化庁が策定した「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」では、「大量の情報を容易に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販売されている場合に、当該データベースを情報解析目的で複製等する行為」が示されています[2]。他にどのような例が該当するのかは、著作権者による著作物の利用市場

---

[1] ただし、学習用データに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を出力させることを目的とした学習を行うなど非享受目的と享受目的が併存する形での利用は「享受」目的が含まれているため、著作権者の承諾が必要となります。

[2] 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」9 頁 令和元年 10 月 24 日（https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/1422075.html、令和 8

© 2026 CHUO SOGO LPC

と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的な販路を阻害するか、といった観点からの検討が必要ですが、最終的には司法の場で個別具体的に判断されることになります。

４　近時のフェア・ユースについての米国裁判例

諸外国では、生成 AI の著作物利用についての議論が活発化しています。なかでも米国では、近時、AI の著作物利用をめぐって法廷闘争が相次いで起きており、注目を集めています。米国の著作権法第 107 条では、著作物のフェア・ユース（公正利用）は、著作権の侵害とはならないと規定されていますが、生成 AI の学習データの利用がフェア・ユースといえるかについては、これを認めた裁判例がある一方で(Bartz v. Anthropic(2025 年 6 月 23 日カリフォルニア州連邦地裁)、Kadrey v. Meta(2025 年 6 月 25 日カリフォルニア州連邦地裁))、生成 AI ではなくあくまで AI 検索エンジンの訓練に関する裁判例ではあるものの、フェア・ユースを否定した裁判例もあります（Thomson Reuters v. Ross Intelligence（2025 年 2 月 11 日、デラウェア州連邦地裁))。米国の裁判例の動向は、日本における生成 AI 規制の在り方にも影響を与える可能性があり、注視していく必要があります。

第３　利用・公開に関する問題

１　既存作品との類似性・依拠性による侵害リスク

AI による生成物が著作権侵害を構成するかどうかは、従来どおり、①既存著作物との類似性、②当該著作物への依拠性の有無により判断されます（著作権法第 21 条)。文化庁が令和 6 年 3 月に公表した「AI と著作権に関する考え方について」[3]及び同年 7 月の「AI と著作権に関するチェックリスト＆ガイダンス」[4]も、この枠組みを前提に整理しています。

以下のような場合には、侵害リスクが高いといえます。

- 有名キャラクターや漫画のタイトルを名指しし、「〇〇そのもののイラストを生成してほしい」といったプロンプトを与え、結果として元キャラクターと実質的に同一の外観・構図の画像が生成された場合
- 特定のイラストレーターの作品だけを用いて追加学習したモデルを使い、「〇〇先生の画風で新作を」と指示し、その代表作と酷似したビジュアルを

年 2 月 1 日最終閲覧)

[3] 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」32 頁 令和 6 年 3 月 15 日(https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧)

[4]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」20 頁 令和 6 年 7 月 31 日(https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/pdf/94097701_01.pdf、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧)

© 2026 CHUO SOGO LPC

広告等に用いる場合

前掲文化庁チェックリストにおいては、学習済みモデルが「学習データである著作物と類似性のある生成物を高確率で生成する状態」にある場合、モデル自体が複製物と評価され得ることや、類似物生成の防止措置の重要性を指摘しています。

実務上は、

- 有名作品やキャラクターを具体的に指定するプロンプトを避ける
- サービス側の「類似物生成防止機能」の有無を確認する
- マンガ・アニメ・ゲーム等の高リスク分野では、人手によるチェックフローを設ける

といった運用で、依拠性・類似性が疑われるパターンを減らしていくことが重要になります。

2　商用利用時の法的責任の所在

生成 AI はあくまで「道具」ですので、生成物を実際に複製・公衆送信・頒布・翻案した主体が、まず著作権侵害の責任主体となります（著作権法第 21 条、第 23 条、第 26 条乃至第 26 条の 3、第 27 条、民法第 709 条）。

したがって、自社サイトに画像を掲載したり、生成テキストを自社の広告コピーとして出稿したりした場合、企業が、原則として第一次的な責任を負うことになります。

もっとも、文化庁の前記資料や経済産業省等の「AI 事業者ガイドライン（第 1.0 版）」[5]は、AI 事業者に対し、知的財産権侵害リスクを踏まえた説明責任・ルール整備を求めており、一定の状況では開発者・提供者にも不法行為責任が及び得ることを示唆しています。

3　生成物の出典表示義務

現行の著作権法には、生成 AI の出力一般について、学習元データの出典を列挙する義務及び「AI で生成した」旨を表示する義務を直接定める条文はありません。

関連し得るのは、既存著作物利用時の氏名表示権（著作権法第 19 条）です。既存の写真やイラストを事実上トレースしながら、元の著作者名を削除して利用すれば、複製権・翻案権に加え氏名表示権侵害も問題となりますが、これは AI に特有の新ルールではなく、従来の著作物利用と同じ構造です。

一方、大学・研究機関や一部メディアでは、「レポートや記事で生成 AI を用いた場合には、ツール名・利用範囲を明示する」といったガイドラインが整備されつつ

---

[5] 総務省 経済産業省「AI 事業者ガイドライン（第 1.0 版）」2 頁、11 頁～12 頁、14 頁～15 頁　令和 6 年 4 月 19 日（https://www.meti.go.jp/press/2024/04/20240419004/20240419004-1.pdf、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧）

© 2026 CHUO SOGO LPC

あります。

企業としては、次のように整理するのが実務的と考えます。

（１）純粋な AI 生成物のみを利用し、特定の既存著作物を識別できる形では利用していない場合

著作権法上、学習データの出典表示義務はない。

もっとも、取引先・ユーザーとの信頼関係や、自社の透明性ポリシーの観点から、「AI 利用」の明示を行うかどうかは、レピュテーションの問題として検討すべき。

（２）特定の著作物の一部が識別できる状態で生成物に含まれている場合

そもそも侵害リスクが高く、出典表示で免責される性質の問題ではないため、利用自体を避けるか、権利者から許諾を得るのが原則。

（３）社外向け文書・法律意見書・ホワイトペーパー等で AI を補助的に用いた場合

法的義務ではないものの、「どこまでが人間の検討か」を明らかにする観点から、脚注や謝辞等で AI 利用の有無・範囲を開示することが、信頼確保に資すると考えられる。

なお、生成 AI ツールとの関係では、利用規約等により AI 利用による作成について明示が求められている場合もあり、そのような場合には、当該利用規約に従う必要があります。

第４　生成物の著作権に関する問題

１　AI 生成物の著作物性

著作物とは、「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」をいいます（著作権法第 2 条第 1 項第 1 号）。そして、著作権法の立法趣旨に照らすと、この定義は、「人の」思想感情を、「人が」創作的に表現したものであることを前提としていると解されています。

しかし、現行法上、AI は「人」ではありません。したがって、人が指示をほとんど与えていない、あるいは極めて簡単な指示を与えただけで、AI が自律的に生成したものについては、「思想又は感情を創作的に表現したもの」と評価することはできず、著作物には該当しないものと考えられます[6]。

他方で、人が AI を道具として利用したといえる場合には、それによって作成された AI 生成物は、利用者の著作物であると考えられています。

２　創作意図と創作的寄与

[6] 内閣府 知的財産戦略本部「知的財産計画 2016」8 頁 平成 28 年 5 月（chizaikeikaku20160509.pdf、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧）

© 2026 CHUO SOGO LPC

それでは、どのような場合に、人が AI を「道具として」利用したといえるのでしょうか。

これに関しては、AI 生成物を生み出す過程において、人の創作意図があり、人が創作的寄与と認められる行為を行っていることが必要とされています[7]。

創作意図とは、AI を利用し、思想感情を一定の結果物として表現しようとする意図をいいます。創作意図は、通常、AI を使用する行為それ自体から推認できるものであり、具体的にどのような結果物を作成するかについての確定的な意図を有していることまでは必要ありません。そのため、「AI を使用して自らの個性の表れとみられる何らかの表現を有する結果物を作る」という程度の意図があれば足りると考えられています[8]。

そして、創作的寄与は、AI の使用に関わる一連の過程における個別具体的な事情を総合的に見たうえで判断されるものとされています。具体的には、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出力結果の選択といった点が考慮されます。

現段階においては、創作的寄与に関する裁判例に乏しく、具体的にどのような行為であれば創作的寄与が認められるかは明確ではありません。他方、文化庁の議論においては、上記各考慮要素について、以下のように指摘されています。

①に関し、創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示等であれば、創作的寄与があると評価されやすい一方で、指示等が長大であったとしても、創作的表現に至らないアイデアを示すにとどまるようなものは、創作的寄与とは言い難いとされています。

②は、単に試行回数が多いために創作的寄与が認められるというものではなく、①とあいまって考慮される要素となっています。つまり、出力結果を逐一確認したうえで、指示・入力を修正し、試行を繰り返すといった行為であれば、創作的寄与が認められる可能性が高いと考えられます。

③については、単に選択をしたからといって肯定されるものではないと考えられています。また、従来の著作権の議論において、選択に創作性が認められる場合に著作物性が肯定されるものもあり、これは AI 生成物についての創作的寄与の有無という場面においても参考とされるものと思われます。

さらには、人が AI 生成物に対し、創作的表現といえるような加筆や修正を加えた場合、その部分については通常著作物性が認められるものと考えられています[9]。

---

[7] 知的財産戦略本部 検証・評価・企画委員会 新たな情報財検討委員会「新たな情報財検討委員会報告書ーデータ・人工知能（AI）の利活用促進による産業競争力強化の基盤となる知財システムの構築に向けてー」36 頁 平成 29 年 3 月（sankou2.pdf 、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧）

[8] 文化庁著作権課「AI と著作権Ⅱ―解説・「AI と著作権に関する考え方について」―」60 頁 令和 6 年 8 月（94097701_02.pdf、令和 8 年 2 月 1 日最終閲覧）

[9] 文化審議会著作権分科会法制度小委員会・前掲注 4）39、40 頁

© 2026 CHUO SOGO LPC

3　今後の対応

AI 生成物と著作権に関する論点は今まさに発展途上といえ、今後の議論が注目されます。

そして、AI を使用して成果物を生み出すという場面においては、著作物性が認められるか否かは制作過程に即して判断されることから、指示や試行に工夫を凝らすなど、人の創作的寄与が表れる形で AI を利用するとともに、その過程を確認可能な客観的資料として残しておくことが有用であると考えられます。

第５　おわりに

生成 AI と著作権をめぐる問題は、いまだ発展途上にあり、明確な線引きが示されていない領域も少なくありません。しかし、だからこそ企業やクリエイターにおいては、何が許され、どこからがリスクとなるのかを構造的に理解したうえで、適切な運用を行うことが重要になります。

今後、裁判例やガイドラインの蓄積により一定の方向性が示されていくことが期待されますが、現時点ではリスクを理解したうえで使う姿勢が何より重要です。

本稿が、生成 AI を業務に取り入れる際の法的検討や社内ルール整備の一助となれば幸いです。

以上

当事務所では、主として名刺交換をさせていただいた方を対象とし、有用な法律情報等をお知らせすべく定期的にメールマガジンを発行させていただいております。また、バックナンバーはこちらに掲載しておりますので、あわせてご覧ください。
本稿は一般的な情報を提供するもので、リーガルアドバイスを目的とするものではございません。本稿記載の見解は執筆担当者の個人的見解であり、当事務所の見解ではありません。個別の案件については当該案件の個別の状況に応じ、弁護士の適切なアドバイスを求めていただく必要がございます。お問い合わせ等ございましたら、執筆担当者までご遠慮なくご連絡くださいますよう、お願いいたします。

【配信停止・お問い合わせについて】
今後、本メールマガジンの配信又は配信停止をご希望の方、メールアドレスの変更その他お問い合わせがございましたら、大変お手数ではございますが、下記メールアドレスまでご連絡ください。
（clo_mlstop@clo.gr.jp）

© 2026 CHUO SOGO LPC