

生成 AI から生じる国際私法上の問題：開発・学習段階における著作権侵害を素材に

国際法学会エキスパート・コメント No.2025-11

羽賀由利子（成蹊大学法学部教授）

脱稿日：2025 年 10 月 2 日

I はじめに

生成 AI（Generative Artificial Intelligence）とは、入力される条件（「プロンプト」と呼ばれます）に応じて、文章や画像、音楽等を生成する人工知能を指します。この生成物は、AI が学習した膨大なデータを組み合わせて生まれるものです。

生成 AI は、新たな創造行為を行うことができる点で、あらかじめ決められた範囲で行われる動作を自動化するという従来の AI と大きく異なります。今日の社会ではすでに様々な生成 AI サービスが提供され、利用されています。

生成 AI はほとんどの場合、情報の収集、分析、サービス提供がインターネット上で行われます。そのため多くの場合、問題が国際的な要素を含むことになりますが、生成 AI に関する法律の内容は各国で異なります。すると、法的紛争が生じた際に、どこの国の法律が適用されるか、という国際私法上の問題が生じます。

以下では、生成 AI と国際私法上の問題を検討するにあたり、まず、生成 AI と著作権との関係で生じる問題を確認します（1）。続いて、日本ではこの準拠法問題がどのように対応されるかを検討します（2）。

II 生成 AI と著作権侵害

1 生成 AI から生じる法律問題

生成 AI に関する法的問題については、以下の二つの段階をそれぞれ考える必要があります。一つは生成 AI の①開発・学習段階であり、もう一つは②生成・利用段階です。

①開発・学習段階で考えなければならないのは、生成 AI の前提となる「学習データ」の作成と、その素材となるデータに関する権利との関係です。例えば、人の顔・姿や声といった個人に関わるデータや、他者が創作した作品（例えばイラストや音楽）を学習するとき、学習元となるこれらのデータを無断で用いてよいのか、といった問題です。

②「生成・利用」段階における問題は、AI が作り出したもの（以下「AI 生成物」）が、実在の人の姿や声ときわめて似ている、特定の既存の作品と類似している、という場合が考えられます。このように、AI 生成物による既存著作物の著作権侵害や、ディープフェイクによる名誉毀損やプライバシー侵害といった人格権の侵害も問題となり得ます。著作権関連では、AI 生成物それ自体や、それを生み出すプロンプトが著作物として認められるかとい

う問題もあります。その他にも、フェイクニュースや AI 自体が有する偏見とそこから生じる差別等の問題も指摘できるでしょう。

2 機械学習と著作権

AI から生じる問題のうち、本稿では最近特に注目されている①開発・学習段階における学習用データ作成（以下「機械学習」）のための既存著作物の著作権の問題を対象とします。

機械学習の際、既存著作物のデータは複製されますが、一般的には、著作物の複製には権利者の許諾が必要です。ところが、実際には、生成 AI の開発では前提として膨大なデータの学習を必要とするため、ロボットで自動収集された情報が特段の許諾を得ることなく学習されています。これに対して、[New York Times が自社記事の無断学習が著作権侵害に当たるとして OpenAI 及び Microsoft を訴えた事案](#)や、[女優・作家の Sarah Silverman が OpenAI 及び Meta を訴えた事案](#)、国内でも、[朝日新聞社](#)及び[日本経済新聞社](#)がアメリカの生成 AI である Perplexity AI を提訴した事案など、著作権者から実際に訴訟が提起される例もすでに生じています。

生成 AI の開発にあたっては学習対象となる著作物につき逐一権利者の許可を得ることは現実的ではなく、著作権を重視しすぎることは生成 AI を含む技術の発展を阻害しかねない、という観点から、各国の著作権法は機械学習と著作権保護との間のバランスを考慮した規定を設けています。具体的には、権利制限規定の対象に機械学習をも含むというものです。権利制限とは、教育目的での利用や引用等、一定の場合における著作物の複製については著作権を制限する（権利者は著作権を主張できない）、すなわち著作権者の許諾を得ずに利用を可能にする規定です。

日本の著作権法 30 条の 4 は、情報解析を目的とする著作物の利用においては、権利者の許諾なく複製を可能とします。これは、AI やビッグデータ等、情報技術の研究・開発に資することを目的とした規定であり、生成 AI 開発のための機械学習もこの条項の対象に入るとされます。

機械学習について、各国の著作権法の内容は異なります（外国の状況について、例えば文化庁委託調査「[AI と著作権に関する諸外国調査報告書](#)」等を参照）。例えば欧州では、機械学習は、研究などの非商業目的であれば権利制限の対象となりますが、商業目的の場合には権利者の著作権を留保することが求められています（[DSM 著作権指令](#) (Directive 2019/790) 3・4 条）。アメリカでは、一般条項であるフェアユース規定（[連邦著作権法](#) 107 条）の対象となるかが問題となりますが、現実には多くの事件が提起され、フェアユースに該当するかどうかの判断も裁判官により分かれているようです（同国の状況は、[弁護士 福井健策先生（骨董通り法律事務所）によるコラム](#)が大変参考になります）。

III 機械学習による著作権侵害の準拠法

すでに述べたように、生成 AI サービスは性質として容易に国境を超えます。例えば、日

本ユーザーがアメリカ企業により提供される生成 AI サービス利用する場合において、欧州の著作物が学習されている、といったケースが考えられますが、このとき機械学習による著作権侵害が主張された場合、どこの国の法が適用されるのかを考える必要があります。

1 利用規約中の準拠法条項

生成 AI サービスの利用規約には、多くの場合、「準拠法条項」が設けられています（例えば、[OpenAI の利用規約](#)ではカリフォルニア州法が準拠法と規定されています）。注意すべきは、この条項は、サービス提供者と利用者との間で効力を有するもの、という点です。時折「利用規約の準拠法条項があるため機械学習における著作権侵害についてもこの国の法」といった誤解が見受けられますが、開発・学習段階で利用される著作物の権利者は当該利用規約の当事者ではないため、これに拘束されません。開発・学習段階における著作権侵害紛争では、利用規約で指定される準拠法ではなく、国際私法の一般則によって準拠法が選択されることになります。

2 著作権侵害の準拠法

著作権侵害の準拠法に関する議論はきわめて複雑なのが現状です。従来は、差止請求と損害賠償請求とを区別し、前者については[ベルヌ条約](#) 5 条 2 項第 3 文より保護国法を、後者については法の適用に関する通則法 17 条より結果発生地法を、それぞれ準拠法とする見解が、裁判例の主流であったように思われます。ただし、ベルヌ条約についてはその抵触規則性を否定する見解も有力に主張されていますし、差止請求と損害賠償請求を区別しない見解もあり、統一的な見解はない点には留意が必要です。特に最近では、差止請求と損害賠償請求を区別せず、不法行為と法性決定して通則法 17 条により結果発生地法を準拠法とする裁判例も見られます（例えば知財高判令和 5 年 4 月 20 日。これについては後述）。

さて、生成 AI の開発・学習段階で既存著作物が複製され、当該著作物の権利者がその複製行為の差止を求めたとします（なお、ここでは日本で訴訟が提起されたことを前提とします。日本の裁判所がその訴訟を取り扱うことができるかは別個の法律上の問題となりますが、字数の都合から本稿では割愛します）。生成 AI の機械学習について従来の考え方を当てはめれば、差止請求については保護国法が適用されることになります。保護国法とは、一般に、「利用（侵害）行為がなされた地」と理解されています。すると、次に問題となるのは何が「利用行為」と言えるかです。この点について、[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」（2024 年 3 月 15 日）](#)は、ある利用行為が日本国内で行われた場合には日本の著作権法中の権利制限規定が適用される、との見解を示しています。具体的には「AI 学習のための学習データ収集を行うプログラムが日本国内に所在するサーバー上で稼働しており、この収集に伴う既存の著作物等の複製を行っていること」と説明します。この見解に立つならば、日本にサーバーがない場合には著作権を制限する日本の著作権法の 30 条の 4 は適用されず、サーバー所在地の権利制限規定が適用される

ことになります。この点、サーバー所在地を決定的な要素とすることには批判もあり、AI への学習指令を端末へ入力した地やその結果を一義的に得た地、利用者の所在地等を考慮して、より柔軟に利用行為地を判断すべきという見解もあります。

なお、上述の知財高判令和 5 年 4 月 20 日の考え方に従うと、差止・損害賠償いずれの請求も不法行為と法性決定されます。通則法上、不法行為の問題について外国法が準拠法である場合、日本法が累積適用されます（22 条）。すると、準拠外国法では著作権侵害となとしても、日本法では著作権法 30 条の 4 より著作権侵害とならず、請求は認められない、という結果になり得ます。

3 強行法規としての著作権法 30 条の 4

さらに、著作権法 30 条の 4 を強行法規ととらえる可能性も指摘されます。強行法規とは、国際私法規則によって選択された準拠法にかかわらず必ず適用される規定を指し、典型的には労働者保護のための規定等が挙げられます。ある規定が強行法規であるかどうかは、その規定の趣旨や目的を考慮して、個別具体的に検討されます。

情報解析に関する著作権を制限する 30 条の 4 がこのような強行規定に該当するかは定かではありません。著作権法中の権利制限規定は政策的意図に基づいて立法されており、同条が技術の発展やイノベーション創出といった利益を期待していることは確かですが、このことだけで同条を強行法規と位置づけるまでの高い公益性を認定することは、やや難しいようにも思われます。著作権法分野における議論も含めて、さらなる検討が必要となりましょう。

IV おわりに

欧州では包括的な AI 規制法である [AI Act](#) (Regulation 2024/1689) が制定され、欧州市場でサービスを提供する場合、域外事業者も適用を受けるという広い適用範囲（2 条）が話題となりました。この法の中でも、生成 AI の開発・学習段階における機械学習について著作権を含む知的財産権を尊重する義務が明記されています（53 条）。これが国際私法上どのような意味を持つのか、という点は議論が始まったばかりで、明確な見解は示されていません。

本稿では生成 AI による著作権侵害の準拠法を扱いましたが、名誉毀損やプライバシー侵害など、それ以外の問題についても、同様にどこの国の法が適用されるか、という国際私法上の問題が生じます。これらについても既存の議論で対応可能かどうかを丁寧に検討する必要があります。また、各国では生成 AI に関する立法も議論されており、そのような法律が与える影響も考慮される必要があります。生成 AI から生じる法律問題といっても多岐にわたっており、いずれも、今後の議論の蓄積が待たれます。