

特集《人工知能》

AI 創作物に関する著作権法上の問題点とその対策案



第一東京弁護士会会員 弁護士 出井 甫

要 約

近年、人間の表現活動に、人工知能（AI）が大きく関与している状況が見受けられる。AI 技術の開発に向けた取組みは、世界各国で行われており、今後も、AI による表現の活動範囲はますます拡大していくと予想される。これを受けて、わが国でも、知的財産戦略本部が、2016年5月9日、「知的財産推進計画2016」を公開し、AIによる表現に関する知財制度について検討する姿勢を表明した。そこで、本稿は、上記推進計画の理解を深める目的も含め、現在及び将来のAIによる表現活動を分析し、その表現作品が、現行著作権法上、どのように扱われるのかを検討する。また、検討の結果、浮上した問題点についても検討し、当該問題に対する筆者なりの対策案を述べる。

目次

- 1 はじめに
- 2 現在及び将来のAI創作活動の状況
 - (1) AIの表現活動レベル
 - (2) 現在のAIの表現活動
 - (3) 将来のAIの表現活動とシンギュラリティの可能性
- 3 著作権法上の扱い
 - (1) 著作権について
 - (2) 著作隣接権（実演）について
- 4 問題点
 - (1) 無断利用と保護の要否
 - (2) 大量作品の普及と創作活動への影響
 - (3) AI作品に起因する紛争処理及び救済のあり方
- 5 新たな対策案について
 - (1) 無断利用問題についての検討と対策案
 - (2) 大量作品問題についての検討と対策案
 - (3) 紛争処理及び救済制度についての検討と対策案
- 6 おわりに
 - (1) 分析、検討結果のまとめ
 - (2) 今後の課題

1 はじめに

人工知能（AI）技術の発達により、従来、人間が行っていた創作活動にAIの関与が拡大しつつある（本稿では、人工知能技術のことを「機械が人間同様に思考するための技術」と定義する⁽¹⁾）。将来的には、AI自身が自ら学習し、作品を自発的に作成する時期がくることも示唆されている。一方、我が国の現行著作権法は、明治32年3月に制定され、順次改正はされ

てはいるものの、人間以外による自律的な表現活動は想定されていない。また、機械を用いた表現活動に関する研究は、1990年代に行われてはいたものの、想定された機械は、人間の道具として機能するものに限られており、現在のAIのような自律的な活動をする機械についてまでは言及されていなかった⁽²⁾。そこで、2016年5月9日、知的財産戦略本部は、「知的財産推進計画2016」を公開し、AIが創作した作品に対応する知財制度の在り方を検討する姿勢を明らかにした。当該本部の検討に期待しつつも、既に、AIの活動は、我々の日常生活に深く浸透しており、AIの表現活動も、他人ごとではない。そこで、筆者も、本稿において、現在及び今後のAIによる表現活動を分析し、現行著作権法上どのように扱われるのかを検討する。また、今後生じうる問題点について検討した上、筆者なりの対策案を述べる。本稿がAIに表現に関する問題点の理解及び制度案の検討の一助になれば幸いである。

2 現在及び将来のAI創作活動の状況

(1) AIの表現活動レベル

AIによる表現活動は、従来に比べてどの程度進歩しているのだろうか。AIによる創作的な活動といっても、様々な形態が考えられる。現在、AIの発達レベルを類型化した指標がいくつか作成されているが⁽³⁾、これらは、AI技術の発達レベルに焦点をあてたもの

であり、表現活動に焦点をあてたものではない⁽⁴⁾。そこで、従来の指標等を参考に、筆者なりに、AIの表現活動に対する寄与レベルに焦点をあて、カテゴリー化した⁽⁵⁾。

AIの表現活動の進歩状況によるカテゴリー

- カテゴリー1：単純作業による機械的表現
単一かつ単純な動作を命令通りに行い表現する。
- カテゴリー2：統計的確立的作業による表現
入力されたデータと条件から統計的、確立的に検索して一定の表現を行う。
- カテゴリー3：材料のパターン化作業による表現
既存の情報を用いて自ら一定のパターン化を行い、表現する。
- カテゴリー4：全過程の作業による表現
ひらめきや発想を基に、有用な材料を収集し、構想を練り、表現する。

(2) 現在のAIの表現活動

各カテゴリーに対応するAIの活用例を挙げてみると、例えば、カテゴリー1については、パソコンのキーボードによる文字の出力。CDプレイヤーの再生ボタンを押すと音楽が流れるといったものが挙げられる。

カテゴリー2については、例えば、カーナビのように、予め入力された地図ルートから目的地への最短ルートを検索して表示するものが挙げられる。その他にも、薬局に行くとき々見受けられるが、店内に設置された機械上のパネルを利用して、症状別のボタンを入力していくと、機械が、その症状から考えられる病気を特定し、お勧めの薬を紹介するといったものが挙げられる。

ちなみに、現在では、自動で曲を作成してくれるシステムが存在する。システムにもよるが、これは、機械に作曲条件をあらかじめ記録させておき、人間がその中から曲風や調、リズム等を選択し、それらを組み合わせることにより曲を作成するものである。とすると、このシステムも、カテゴリー2の統計的確立的作業に含まれると考えられる。

カテゴリー3については、例えば、Googleが公開している、ニューラルネットワーク（神経回路網）の技術を応用した画像処理のテクノロジー「Dreamscope」が挙げられる⁽⁶⁾。これは、適当な絵や写真のデータをパソコンに送り、複合指示をすると、送った絵の画風をパソコンが認識し、数秒で写真に当該画風をミックスさせるシステムである。同システムは、提供された絵から写真に反映させる模様等を機械が選択しているといえるため、このカテゴリーに含まれると考えられる。また、自動作詞機能「オルフェウス」もこれに含まれると考えられる⁽⁷⁾。これは、ある言葉を入力すると、その言葉を含んだ歌詞を数秒で作成してくれるものであり、入力された言葉に関連する用語を機械自身が抽出しているといえるからである。

カテゴリー4については、未だ見受けられない。現在のAI活動事例に、ひらめきや発想力、有用な情報を自分で収集する機能は見受けられず、どのAIの表現作業にも、何かしらの人手が加わっているからである⁽⁸⁾。

上記カテゴリーごとの活動例を見ると、現在のAIの表現活動レベルは、カテゴリー3に位置すると考えられる。また、AIの活動レベルが上がるにつれ、人間の作業範囲が少しずつ、AIにシフトしており、作品が生じるまでの時間が、短縮していることが分かる。それにもかかわらず、それらの作品は皆、外見上、人間の創作物と区別のつかないほどのできである⁽⁹⁾。

(3) 将来のAIの表現活動とシンギュラリティの可能性について

カテゴリー4の段階にAIが到達した場合、AIはどのような活動をしているか。この点については、シンギュラリティ（技術的特異点）が参考になる。シンギュラリティとは、AIの能力が、人間を超えた段階のことをいう⁽¹⁰⁾。この段階に入ると、AIがその自己学習能力により自らの能力を、自らより高めることができるようになり、AIの自己再生産による加速度的能力向上が起これり、未知の技術進化が始まると考えられている。具体的には、人間を介さないAIによる企画、実験、研究開発、設計、部品から製品までの自動生産等があらゆる分野で実現する可能性があると考えられている。そうすると、カテゴリー4の段階になると、AIはもはや人間の指示がなくとも、大量かつ魅力あふれた絵画や、音楽、文学作品等を作成していくのかもしれ

ない。

この時期は、2045年頃に到来するといわれているが、技術の発展の加速度は、時代の流れとともに上昇しているという見解もある⁽¹¹⁾。そうすると、AIの発達レベルがカテゴリー4に移行するのも、より早い時期になる可能性がある。

3 著作権法上の扱い

では、これらカテゴリー3、4に属する、AIの作品は、現行著作権法上、どのように扱われるか。

(1) 著作権について

著作物とは、「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をいう。」(著作権法2条1号)。AIの作品が「表現」であり、同条に列挙された「範囲に属する」ことは疑いない。そこで、「思想又は感情」、「創作」の要件について、以下、検討する。

ア 思想感情の表現といえるのか

思想感情の定義は、一義的に明らかでないが、思想感情とは、人の精神活動一般といわれており、AIが自律的に作成したものには、思想又は感情がないため著作物に該当せず、著作権も発生しないと考えられている⁽¹²⁾。しかし、当該要件については、人の精神活動に少しでも値するものの表白であれば、すべてここにいる思想といってよいという見解もある⁽¹³⁾。この見解によれば、AIの作業も人の精神活動に値するとして、当該要件該当性を肯定できるのかもしれない。

イ 創作性はあるのか

「創作」性とは、表現者の何らかの個性が発揮されていることをいい⁽¹⁴⁾、その発揮の程度は問わないとされている⁽¹⁵⁾。逆に、誰もが思いつくようなありふれた表現には創作性は認められない。前記定義に従うと、AIの作品は、ありふれたものとは言い難いため創作性が認められると考えられる。現に、AIの作品が、AI創作物と呼ばれていることから伺われる⁽¹⁶⁾。もっとも、これは、創作性の判断を外見から認定しているからであり、当該個性を人間の個性と解釈し、作成過程に人間の個性の発揮が必要であるとすると、当該作品の創作性は否定される。結局、この要件該当性は、外見から客観的に判断するのか、それとも作成過程に着

目して判断するかによる⁽¹⁷⁾。

ウ 小括

以上より、現行法解釈からすると、AIの表現には思想感情がないため、著作物性は認められないと考えられる。もっとも、著作権法上、思想感情を自然人に限る規定はないため、今後の解釈如何によっては、AI作品に著作物性を認めることは可能と考えられる⁽¹⁸⁾。

エ 補足 著作権の帰属先について

(ア) 「創作」の意義

仮にAI作品が著作物と評価された場合、その権利は誰に帰属するか。著作権は、原則として著作者に帰属する。そして、著作者とは、「著作物を創作した者」をいう(17条)。

著作権法上、「創作」の定義はないが、「著作物」を何らかの形で実在あらしめる状態に至る行為であり、創作行為に実質的に関与していると評価される行為と解される⁽¹⁹⁾。裁判例では、原案やヒントを提示したに過ぎない場合⁽²⁰⁾、資金提供、補助行為にとどまるものは「創作」でないと判断されている⁽²¹⁾。一方、細部にわたる詳細な指示を行っている場合は、肯定されている⁽²²⁾。

(イ) 検討

以上を前提に、AIの作品に関与したものが創作者に含まれるかを検討すると、考えられる関与者としては、①AIのプログラム開発者、②AIに素材を提供した者、③AIに対し創作の意図をもって作成を指示した者が挙げられる⁽²³⁾。しかし、いずれも創作行為に実質的に関与していると評価するのは困難である⁽²⁴⁾。

また、AI自身の帰属可能性についても、著作権法上は、著作権は、著作物を創作した「者」に帰属する。同法上「者」の定義はないものの、AIには、権利能力がないため、著作権はAIに帰属しない。

(ウ) 小括

以上より、現行法上、AIの作品の権利者は存在しないため、当該表現の利用に、著作権法上の制限はない。

(2) 著作隣接権について (実演について)

ア 実演の該当性

現在では、著作物等の演奏、朗読、公演が人間によ

らず、機械で行うことが可能となっている⁽²⁵⁾。このような、AIによる実演は著作権法上の「実演」に該当するのか。

実演とは「著作物を、演劇的に演じ、舞い、演奏し、歌い、口演し、朗詠し、又はその他の方法により演ずること（これらに類する行為で、著作物を演じないが芸術的な性質を有するものを含む。）をいう。」（著作権法2条第3号）。文言上、実演の主体を自然人に限定しているようには見えない。また、著作隣接権が規定された趣旨は、著作物を世に伝達することで文化の発展に寄与する点にある⁽²⁶⁾。とすると、AIによる実演も、表現を世に提供していることから、前記趣旨には合致すると考えられる。もっとも、実演家権には、実演家人格権が含まれている（101条の2、101条の3）。当該権利が規定された趣旨が、実演の過程で生まれる思い入れを保護する点にあることを踏まえると⁽²⁷⁾、思い入れを観念しがたいAIの実演は、「実演」に該当しないと思われる⁽²⁸⁾。

イ 実演者の存在

仮に、AIの行為が「実演」に該当するとした場合、実演家は誰か。実演家とは、「俳優、舞踊家、演奏家、歌手その他実演を行う者及び実演を指揮し、又は演出する者をいう。」（著作権法2条第4号）。

まず、AIには、権利能力がないため、実演家権は帰属しない。また、実演を操作した者は、「実演」をしていない以上、権利の帰属を認めることは困難である。

ウ 小括

従って、AIによる実現には、権利の帰属先がないため、実演家の権利は生じないと考えられ、実演された表現の利用も自由ということになる。

4 問題点について

以上より、AIの作品には、現行法上、著作権や著作隣接権は生じない。しかし、前記AIの活動状況で記載したとおり、AIの作品は、外見上、人間の作品と区別がつかず、短時間で作成することができてしまう。このような状況においては、以下のような問題点が生じる。

(1) 無断利用と保護の要否

AIによって作成された表現は、現行法上、権利帰属

先がないため、自由に利用することができるが、AI作品に関与した者の投資資本の回収の機会が保障されないこととなりうる。

(2) 大量作品の普及と創作活動への影響

AIの作品は、人間による表現と区別することが困難であるため、表現を利用しようとする者は、それが著作権法上の表現なのか、それとも、AI作品であるのか分からず、許諾の要否に悩まされることになる。また、ある表現を創作しようとしても、大量の作品が生じることにより、表現の選択が埋め尽くされ、自己の表現が、既存の表現と類似してしまうことで、著作権者からの権利行使をおそれて創作活動を萎縮させる可能性がある（複製権侵害には、依拠を要件とするが、依拠の有無に関わらず、権利者から依拠された旨の主張をされ、紛争に巻き込まれる可能性は十分ありうる。）。

(3) AI作品に起因する紛争処理及び救済のあり方

前記の通り、AI創作物が大量に生じた場合、例えば、①AI創作物のAI表示を、無断で末梢ないし改変し、自己の表現として不当利用する者が生じる可能性がある。また、②AI創作物については、著作権が生じないにもかかわらず、AI表示を付さずに著作権者であるとして、著作権侵害を理由とする不当訴訟をおこす者が生じる可能性がある。更に、③AIの誤作動やAIの管理不備により、AIが暴走し、他人の名誉等を毀損する表現をする可能性がある。このような場合の紛争処理、被害者保護のあり方が問題となる⁽²⁹⁾。

ちなみに、AIが創作物を通じて他人の権利利益を侵害した場合、考えられる責任主体としては、①プログラム作成者②AI管理者③AI所有者が挙げられる。法的構成としては、民法709条に基づく不法行為責任（製造物責任は、生命身体財産の侵害にのみ適用され、有形的損害の伴わない損害賠償は認められないとされている⁽³⁰⁾。また、715条は、「被用者」。717条は、「土地の工作物」、718条は、「動物」を加害者とする要件となっており、いずれの要件にもAIは該当しないと考えられる。）が考えられる。この場合、被害者としては、AIのプログラム上の不備について過失等を立証することになるとと思われる。しかし、当該技術に関する立証は困難と考えられる。また、過失には、予見可能性が必要であるが⁽³¹⁾、特にAI自身が学習し作品を

創作しているレベルになると、彼らに AI の行動を予見することは困難であり、当該要件は充足しない可能性もある。そうすると、AI の暴走事例では、被害者が泣き寝入りする事態が生じうる。

5 新たな対策案について

ここでは、上記問題点についての検討を行い、筆者なりの一対策案を記載する。この提案は論稿時のものであり、後の調査や状況変化によって変更することがあることは了承いただきたい。筆者としては、本提案が、今後の法制度議論や、制度構築の際の、話題のきっかけになれば幸いと思っている。ちなみに、この論考が AI の創作によるものでないことはもちろんである。

(1) 無断利用問題についての検討と対策案

ア 検討

まず、AI 創作物に関して権利を付与して保護する必要があるか検討する。以下、想定される見解を述べる。

(ア) 肯定説 (AI 創作活動の関与者等に対して権利を付与する見解)

まず、AI の作成者等の AI 創作の関与者に対して、AI 作品に関する著作権ないしそれに準じた権利を付与し、当該作成者を保護すべきという考えがありうる⁽³²⁾。

根拠としては、著作権法の目的は、創作活動のインセンティブを付与し、多様な表現をもたらすことで、文化の発展に寄与する点にあるが、AI の作成者も、AI を通じて創作物を世に提供した点で文化の発展に寄与しており、彼らの AI を通じた表現に利益を付与することで、AI 投資に対するインセンティブが生じ、表現の多様化につながるため、著作権法の趣旨が妥当する点があげられる。

また、創作活動に投資したという点では、職務著作に類似することから、AI の使用者として権利を取得させたとしても、著作権法との整合性は失われないことが挙げられる (著作権法 15 条)。

しかし、この考えに対しては、著作権法の目的は、創作物に対する思い入れの保護にもあるが、AI の作成者や AI には、創作者と同様の思い入れがない。また、職務著作の趣旨は、AI と使用者との利益調整を踏

まえた規定であるが、AI と作成者の利益調整の必要性は見出しがたい。更に、AI のインセンティブ効果が観念しがたいこと。投資に対するインセンティブは、AI の特許、プログラム著作物により実現できており、かえって他のプログラム著作者との不公平が生じる可能性がある点があげられる⁽³³⁾。

(イ) 肯定説 (AI 自身に対して権利を付与する見解)

次に、AI 自身に法人格を認めた上で、AI に著作権ないしそれに準じた権利等を認めるという見解が考えられる。

根拠としては、創作者でない AI の作成者に権利付与するのは、上記のとおり、AI 以外の機械やプログラム作成者との不公平が生じる点があげられる。また、AI 自身が権利を行使できなくとも、法人のように代表者を通じて行使することで、不都合は生じないという点もあげられよう。

しかし、AI に権利を認めたところで、AI 自身にインセンティブが生じない点は、上記の通りである。また、AI に権利があっても、実際に行使するものが、AI の作成者であれば、実質的に AI 作成者に権利を付与したのと変わらず、前記批判を回避したことにはならない。

(ウ) 否定説

AI 作品について、権利の付与は不要とする見解である。

根拠としては、前記批判に加え、AI の表現を自由に利用させたほうが、創作のための材料が増え、人間による創作活動が促進されるというものである。

しかし、AI の創作速度は、人間の創作時間に比して極めて早く、作品も人間の作品と見た目が変わらない。そうすると、人間の創作物固有の価値が失われる可能性があり、人間のインセンティブが高まるとは限らない。もっとも、当該懸念は、AI 作品に権利の付与を認めた場合でも、AI の作品の発生に歯止めがかかるとは限らないため、この見解に対する固有の批判にはならないと思われる。

(エ) 小括

以上を踏まえると、AI 作品については、著作権同様の権利を付与して保護する必要性はないと考えられ

る。仮に、保護するのであれば、その根拠は、下記に述べる、著作権法の趣旨とは別に求めるべきであり、著作権法とは別個の法律が必要と考える。

イ 法律の提案

(ア) 法の目的

例えば、「AI創作物と人間の著作物に関わる者の保護および、双方の創作物に関する適切な権利処理を図るとともに、AI創作物と人間の著作物との調和のとれた社会を実現し、もって、文化の発展に寄与することを目的とする。」といったものが考えられる。これは、前記で述べた現行法制度上の問題点の解消を法の目的としてまとめたものである。

(イ) 保護の方法

上記より、現段階ではAIの表現になんらかの権利を付与してまで保護する必要はないと考える。もっとも、例えば第三者が、創作活動のために開発されたAIの関係者に対して、無断でAIによる作品を取得し、当該創作物から生じる利益を搾取するような自体は避ける必要がある。なぜなら、AIから生じる利益は、一種の民法上の果実として評価することができ、その利益は、AIやAIの創作に携わった関係者が取得すべきと考えられるからである（民法88条1項、206条参照）。

そこで、前記利益をいかなる方法で保護するかが問題となる。保護の方法としては、①権利付与型と②行為規制型が挙げられる。そして、①には、審査主義、無審査主義（現行著作権法）、審査主義には、厳格なもの（現行特許法）と緩やかなもの（現行実用新案法）に分けられる。無審査主義には、純粹保護（現行著作権法）と緩やかな保護（英国のデータベース作成者の権利は、無審査主義ではあるが、著作者人格権に相当するものがなく、期間も短い⁽³⁴⁾。）が存在する⁽³⁵⁾。

①は、原則、対象物の利用は禁止され、例外的に利用が認められる。また、権利として保護されるため、原則継続的に保護される。従って、①のほうが②よりも、保護の程度が強い。その分、第三者の自由を制限するため、①を採用するには、それなりの保護の必要性がなければならない。

前記の通り、AI創作物については、著作権同様の保護の必要性までは見出せない。また、価値ある表現を国家が判断することは困難であることからすると、審

査制にもなじまない。

更に、一般的に、権利付与型から行為規制型に変更することは、権利者の不利益が大きくなるため、困難であるが、その逆は、そういった事情は生じない。そうすると、本件のような新たな保護制度の導入は、行為規制型から始めるほうが都合がよいと考えられる。

以上の観点から、筆者としては、一定のAI創作物の不当な利用形態を列挙し、その列挙事由に該当する故意又は過失に基づく行為を不法行為とする、行為規制型を採用すべきと考える。

(ウ) 保護の客体

表現という無体物の保護においては、その客体が特定されないと、救済のための立証が困難となる場合や、保護範囲が過度に拡大するおそれがある。

そこで、新たな規定では、例えば、本法に定義条項を設け、「AI創作物」とは、「AIの自律的な作業による創作的な表現であり、〇〇に属するもの」と規定し、当該定義に該当するものを保護の客体とする。「自律的な作業」に限定した理由は、人間の創作的寄与があるならば、通常の著作権で保護すればよいからである。また、AIに思想感情はないという点を考慮し、著作権法上の著作物の要件である「思想又は感情」は要件から除いた。更に、本法は、著作物と外形上区別がつかないものについての調整を図ることが目的であるため、人間の著作物との区別が困難となりうる、創作的な表現を要件とし、保護の客体を限定した。

(エ) 規制行為について

規制行為は、列挙主義とし、例えば、「AI創作物の不当な使用とは、以下の各号に列挙された行為のことをいう」と定義し、各号に列挙されたものを不法行為の一類型とすることが考えられる。なお、不正競争防止法は、営業上の利益の保護を目的としており（不正競争防止法1条）、本法の目的とは、性格が異なるため、同一の法で保護するのは妥当でない。列挙主義にすると、法制定時に想定されなかった、新たな侵害態様に対する保護に欠けるとも思える。しかし、列挙事由にないものについては、一般的不法行為による救済が可能である⁽³⁶⁾。また、真に規制が必要となる場合に備え、列挙事由の一部を、独占禁止法のように、当局の指定する行為としておくことで柔軟な措置がとれるため、問題ないと考えられる（私的独占の禁止及び公

正取引の確保に関する法律 2 条 9 項参照)。

(オ) 救済方法について

具体的救済方法としては、例えば、「第〇条各号の行為によって、法律上の利益を侵害され、又は侵害されるおそれがある者は、その法律上の利益を侵害する者又は侵害するおそれがある者に対し、その侵害の停止又は予防を請求することができる。」(差止め請求)、「前項によって法律上の利益を侵害され、又は侵害されるおそれがある者は、前項の規定による請求をするに際し、侵害の行為を組成した物(侵害の行為により生じた物を含む。)の廃棄、侵害の行為に供した設備の除却その他の侵害の停止又は予防に必要な行為を請求することができる。」(予防措置の請求)、「故意又は過失により〇条各号の行為を行って他人の法律上の利益を侵害した者は、これによって生じた損害を賠償する責めに任ずる。」(損害賠償請求)等が考えられる。

本規定は、不正競争防止法に準じたものである。なお、本法は、不正競争防止法のように「営業上の利益」を保護する点に目的があるわけではないため、損害賠償請求規定の被侵害利益を「法律上の利益」とした。

想定される請求主体としては、AI 管理者、AI 所有者、AI による表現を AI 所有者から譲り受けた者等が挙げられる。しかし、これ以外にも、AI によって表現を演じさせた者等、様々は主体が想定されるため、主体の限定列挙は避けた。

(2) 大量作品問題についての検討と対策案

ア 検討

前述の通り、AI 創作物が大量に生じることによる問題点は、自己の表現が、既存の AI の表現や既存の著作物と重複することにより、紛争に巻き込まれることに対する懸念である。

現在、この対策案としては、登録制、資格制、管理団体委託、拡大集中許諾制度といったものが見受けられる。以下、各対策案を含めて検討する。

登録制については、例えば、AI の表現に関する情報を登録させ、登録名簿を通じて AI 管理者を特定するというものが考えられる。しかし、当該登録制では、例えば、登録名簿の管理、閲覧、登録コストの手続き等の煩雑さが生じうる。また、登録者移転の度に変更手続きが必要となると、取引の足かせになるおそれもある。

資格性については、例えば、AI を用いて創作物を作成するには、事前に申請、登録、その他一定 AI 創作による弊害防止のために必要な知識等を備えていることを要件とする、資格制度を設けるというものが考えられる。しかし、当該厳格な制度を設けると、AI の将来の発展性が妨げられるおそれがある。

管理団体委託については、例えば、AI 作品ないし著作物の管理を、第三者である管理団体に一括して委託させるというものが考えられる。確かに、これによれば、創作物の利用許諾先を探す必要もなくなり、権利衝突のおそれも解消しうる。しかし、将来、日々大量に生じる創作物を全て収容することができるのか。また、管理コスト等の問題が生じる。もっとも、現在、大量のコンテンツを巨大プラットフォームが扱っている状況を踏まえると、彼らに管理を委託することを検討してもよいと思われる。

拡大集中許諾制度とは、大多数の著作権者を代表する集中管理団体と利用許諾契約を締結することで、非構成員の著作物まで契約の効果を及ぼすことを認める制度である⁽³⁷⁾。当該制度を AI 創作物も含めて契約できるようにすれば、利用者は、2つを区別する必要がなくなる。しかし、当該制度によると、著作権者や AI 創作物の作成に寄与した者の契約交渉の機会を奪ってしまう問題がある。

イ 対策案

前記各制度については、いずれも一定の問題が存在する。これらの問題点を踏まえ、筆者は、① AI 作品の表示制度、及び表示されたもののみを原則として保護の対象とする制度の創設、② 表現検索システム制度の構築拡充、③ 混同防止表示請求制度の創設が妥当と考える。

(ア) 対策案①について

AI 創作物について、提案法による保護を受けるためには、AI 作品であることの表示を必要とする。これは、万国著作権条約に基づく著作権表示(コピーライト表示)に似た制度といえる⁽³⁸⁾。表示には、AI 創作物である旨のマーク、要保護者の氏名、発行年数等の記載をする。これにより、保護を希望する者は、AI 表示を付けることに駆られ、AI 創作物と著作物との区別が民間レベルで促進される。また、AI 作品の利用許諾を得ようとするものは、当該マークを通じて連

絡先を知ることができる。当該表示制度であれば、手続きの煩雑さや、コスト等のデメリットは生じず、要保護者の契約交渉の機会が失われることもない。

(イ) 対策案②について

既存の公開された表現について、表現要素から当該表現を特定する検索システムを、制度として構築拡充する。これにより、例えば、自己の創作しようとする表現と似たものが既に存在しないか不明なとき、何らかの表現要素を通じて似た表現の存在を確認することができる。既に、音楽の分野では、音波やフレーズに基づく検索システムの研究が進んでおり⁽³⁹⁾、実用化されつつある。また、画像分野では、ピクセルや色調から類似画像を検索できる技術が開発されている（例えば、Google 画像検索システム等が挙げられる⁽⁴⁰⁾）。今後は、その他にも、写真に映された場所や対象物の名称を通じて、既に似た写真が公表されていないかを検索するシステム。絵画であれば、色調、輪郭をパネルに描いて類似の絵画等が存在していないか検索するといったシステム等の開発を進め、大衆の利用しやすい制度を設けるべきと考える。

(ウ) 対策案③について

前記より、AI表示のない表現は、原則として利用することができる。しかし、AIによる表現と分かっているにもかかわらず、AI表示がないために、著作物と主張されることを恐れて当該表現の利用を控えてしまうケースが考えられる。一方、AI創作物を世に提供した者が、当初AI表示をしたにもかかわらず、AI表示を抹消して悪用しようとする者がでてくる可能性がある。また、真の著作物であるにもかかわらず、AI作品の表示を付されて著作権の主張を封じようとする者が生じる可能性もある。そこで、これらの対策として、「AI創作物又は著作物に利害関係を有する者は、AI創作物又は著作物であることを明らかにするよう当該表現を用いているものに対して、当該表現について、AI表示の付記、抹消、訂正等を請求することができる。」といった混同防止表示請求制度を設けることが考えられる⁽⁴¹⁾。

なお、出所の不明な表現については、AI表現なのか著作物なのかの区別に加え、許諾のための手続きが問題となる。この点については、やはり、前記に検討した、AI表現及び著作物に関する裁定許諾制度が必要になる可能性がある。もっとも、これは、著作権法制

度にも関わることであるため、提案法で規定する前に、まず、著作権法との整合性を十分吟味すべきと考える。

(3) 紛争処理及び救済制度についての検討と対策案

ア 想定場面に基づく検討及びその対策案

本稿では、前記問題点で想定した① AI作品の関与者から当該作品の不当利用者への請求②詐称著作権者から AI作品の利用者に対する権利侵害等の請求③ AIが暴走等をした場合の被害者からの請求等である。以下、想定される3つの場面について検討し、その対策案を記載する。

(ア) AI作品関与者からの当該作品の不当利用者への請求場面

AI作品に保護を要する者が、自己の表現を不当に利用された場合は、前記提案法の要件によれば、(i) AI作品であること、(ii)、AI作品の表示のあること、(iii) 当該表現が各号列举事由に該当すること、(iv)故意又は過失により損害を被ったこと等を主張立証する必要がある。しかし、AIによって作成されたことや、相手の故意過失を立証することは必ずしも容易でない。

一方、AI表示がある場合、通常、その表示のある表現は、AIによるものと考えられ、これを利用する者も、通常当該表現が、保護を必要とする作品と認識することができる。そこで、AI作品の保護を要するのは、AI作品の表示があることを立証することにより、AI創作物であること、及び、AI作品の利用者の過失等の存在が推定される規定を設ける。これにより、AI作品関与者の保護が図られるとともに、訴訟の円滑な運用も期待できる。

(イ) 詐称著作権者から AI作品の利用者に対する権利侵害等の請求場面

AI作品であるにもかかわらず、表示のない表現について、これを自己の著作物であるとして、著作権侵害を理由に不当な訴訟を起こされた場合、訴訟を提起された相手は、当該表現がAIにより作成されたことを立証することで、相手の主張を退けることができる抗弁規定を設ける。

この点、立証責任を原告にすることも考えられるが、そうすると、真の著作権者が請求をした場合、抗弁が濫用され、自己の著作物がAIによるものでない

ことの立証ができずに著作権者が不利益を追う可能性がある。従って、上記主張は、抗弁に位置付けるべきである。

そうすると、表現が AI によるものであることの立証ができずに敗訴してしまう利用者が出る可能性もある。確かに、このような事態は避けるべきであるが、AI 表示のない表現は、外見上著作物である。そうすると、利用者としては、その許諾を得るために、検索システムや裁定許諾制度を用いてしかるべきである。そのような表現を著作権者の確認をとらずに利用をしたことを考えると、確認をとらずして利用した者が不利益を追うことも不合理な結末とはいえない。

(ウ) AI の暴走による被害者からの救済請求

AI にバグ等が生じることによって既存の著作物を無断でネット上に著作物を公開する可能性がある。また、AI が他人を侮辱するような表現を行い、被害者が、自己の名誉声望が害されたとして訴訟を提起する可能性がある。この場合、被害者は、AI 管理者等の過失を立証するために、AI の管理不備や、AI の誤作動、被害発生の見込み可能性等を主張立証することになる。しかし、AI 技術には高度な専門的知識が用いられていることから、AI にバグが生じた原因や、見込み可能性の立証は困難である。そうすると、被害者は、泣き寝入りすることになりかねない。

一方で、AI 作品の関与者に全ての結果について責任を負わせるのも妥当でない。なぜなら、AI 技術には未知な領域が存在するため、AI が自己の予測できないところで、他人の権利等を侵害した場合、結果的に AI 管理に不備があったとして責任を負わせるのは酷だからである。また、AI 技術の発展には、多少の冒険的行動が必要であり、その失敗に、毎回責任を負わせることは、将来の AI 技術の発展の道を閉ざすことになりかねない。

そこで、AI に起因する危険を分担すべく、双方に配慮した救済制度を設けることを提案する。考えられるものとしては以下のようなものがある⁽⁴²⁾。

- ①責任上限規定：AI による権利侵害が生じた場合には、AI を管理するものに無過失責任を負われる一方、補償金額に上限を設ける（具体例として、原子力損害賠償責任制度）。

- ②強制保険制度：AI を管理するものは、保険に加入するものとし、保険料により、救済を行う（具体例として自動車賠償責任保険制度）。

- ③国民皆保険制度：国民から一定の金銭を徴収し、保険として救済金支給を行う（具体例として国民健康保険制度）。

3つの違いは、損害の負担の分散方法である。①は、一定の範囲で被害者に損害を負担してもらう。②は、加入者ないし AI 管理者から徴収する保険金の相互補完を認めるのであれば AI 管理者間で負担する。③は、国民全体での負担するものである。

どれを採用するかは、将来、AI をどれだけ社会が必要とするか（必要であるほど、負担は国民に分散させるべきである。）。保護法益の重要性（重要であるならば、法益の尊さゆえに被害者負担は避けるべきである。）等、様々な要素を考慮する必要がある。なお、上記以外にも任意加入保険制度の推奨といった方法も検討すべきである。

(エ) 小括

以上より、侵害対策については、推定規定、抗弁規定、被害者救済制度の構築等を検討すべきと考える。これ以外にも検討すべきことはあるが、現在、思いつくままに筆者の案を記載した。今後の制度構築等の参考にしてもらえれば幸いである。

6 おわりに

(1) 分析、検討結果のまとめ

現在の AI は、自ら与えられた材料を分析し、一定の傾向を見出し、これを用いて迅速かつ大量に表現することができる。将来的には、AI 技術がシンギュラリティの領域に達し、AI 自らが材料を集め、表現の全過程を行えるようになることが予測される。これらの AI 作品は、現行著作権法上の保護の要件に該当しないと考えられるため、自由に利用することができる。そうすると、中には、AI 作品を不当に利用する第三者が現れる可能性がある。また、著作物と区別のない AI 作品が、大量に生じることで、権利侵害を主張

されることを恐れて創作活動が萎縮する可能性がある。更に、AI作品を、著作物と偽って著作権侵害を理由とする不当訴訟等が懸念され、また、AIが暴走した場合の責任主体、被害者保護についての対策が必要と考えられた。

そこで、筆者は、上記問題点を解決すべく、著作権法とは別個の法制度を提案した。まず、AI作品の不当利用については、AI作品について、権利として保護するまでの必要性は見出しがたいことから、不当利用を類型化した行為を列挙し、これに該当するものを不法行為とする行為規制型の保護規定を設ける。次に、表現の大量発生に伴う問題については、万国著作権条約に基づく著作権表示に類するAI表示制度、や、表現検索システム、AI作品と著作物との混同防止のためのAI表示請求制度を提案した。また、紛争場面の問題については、AI表示によるAI創作物及び過失の推定規定、詐称著作権者による不当訴訟については、AI創作物であることを立証することで、著作権侵害の主張を排斥する抗弁規定の創設、AIの暴走等による救済については、救済保険制度等を提案した。以上が本稿の分析及び検討結果である。

(2) 今後の課題

著作権法は、時代の問題を追いかける形で法改正をしている状況にある。しかし、AI技術の発達は今後加速することが想定されている。そうすると、従来のように問題が生じてから、法制度を整えたのでは、もう当該問題は次の場面に移行し、制度構築が無意味になる可能性がある。従って、AI分野の法制度に関しては、常に「リスクケース」を想定し、それに対する具体的な制度で身構えていく必要があると思われる。また、AI技術に対する制度構築を検討するにあたっては、AI技術の発展にのみ目を向けるのではなく、一度立ち止まり、意識や心を持つAIを作ってよいのか、人間の脳機能をAIにどこまで代替させてよいのかといった倫理的な側面の検討も不可欠と考える。そのため、AI技術の研究・開発原則等の構築も検討していくべきである。その際には、わが国のみ問題としてとらえることなく、国境を越えて情報共有を行い、世界レベルでAIと人間とのよりよい関係を築くための議論をしていくべきと考える。

(注)

- (1)「平成26年度特許出願技術動向調査報告書(概要)人工知能技術平成27年3月特許庁」1頁
- (2)著作権審議会第9章委員会(コンピューター創作物関係)報告書
- (3)小林雅一著『クラウドからAIへ』87頁2013年7月朝日新聞出版では、AIを発達レベルに応じて(1)ルールベースAI、(2)統計的・確率的アプローチに基づくAI、(3)ニューラル・ネットワークを備えるAI、の3種類に大別している。ルールベースのAIは、ルールをコンピューターに教え込み、それによって知的処理を行う。統計的・確率的AIは、大量のデータをコンピューターに読み込ませ、それによって統計的・確率的なアプローチから知的処理ができる。ニュートラルAIは、大量の情報から本質的情報だけを少しずつ抜粋して抽象的な高次情報を得て、徐々に学習を深める。というものである。
- (4)人工知能に関する専門家であり哲学者のニック・ボストロム著「Superintelligence」145頁2014年9月3日では、AIを「oracle」「genie」「sovereign」の3タイプに分類している。「oracle」は質問に対して極めて正確に解答する。「genie」は命令されたことを実行し、実行し終わると次の命令を待つ。「sovereign」は目的を達成するために何がベストかを自分で決定する。というものである。
- (5)人間とICTとの関わりについてカテゴリー化したものとして「インテリジェント化が加速するICTの未来像に関する研究会報告書2015」13頁2015年6月
- (6)「Dream scope」<https://dreamscopeapp.com/> 2016年6月18日参照
- (7)明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科嵯峨山研究室、自動作詞：亜細亜大学(堀女)「Orpheus Ver. 3.9c 自動作曲システム オルフェウス」<http://www.orpheus-music.org/v3/index.php> 2016年6月19日参照
- (8)内閣官房知的財産戦略推進事務局「AIによって生み出される創作物の取扱い(討議用)」平成28年1月参照
- (9)前掲注7)4頁、スペインのマラガ大学は作曲をする人工知能「ラムス(lamus)」を開発し、アルゴリズムによりわずか8分で楽曲を自ら作成することができるとされている。従来の人間による作曲時間と比較すれば、その代替範囲及び迅速さの威力が伺える。
- (10)広口正之 JNSA Press 第37号「シンギュラリティとは～2045年問題～」2頁2014年3月参照
- (11)米国インテル社設立者のゴードン・ムーア氏は、集積回路の複雑さは毎年2倍になるといい(ムーアの法則)、発明家レイ・カーツワイル氏は、コンピューターの計算能力は加速して向上しているという(収穫加速の法則)。
- (12)知的財産戦略本部「知的財産推進計画2016」8頁2016年5月
- (13)金井重彦「著作権法コンメンタル Copyright Law」19頁2013年5月23日レクシスネクシスジャパン株式会社
- (14)東京地裁平成10年10月29日「SMAP大研究」事件参照
- (15)もっとも、実際には、著作物の種類によって創作の程度に差を設けて著作物性を判断している(例えば応用美術、建築

- の著作物等についてそのように考えるものとして前掲注 11) 48 頁
- (16) 前掲注 8) 参照
- (17) 創作性の認定の際、成果物に着目するのかその過程に着目するかについて問いかけるものとして福井健策「コピーライト」No.652vol.55, 16 頁 2015 年 8 月公益社団法人著作権情報センター
- (18) なお、英国では、著作権法において「Computer Generated Works」に著作物性を認めている。
- (19) 前掲注 7) 59 頁
- (20) 東京地昭 39 年 12 月 26 日「高速道路地図」事件、東京地平成 9 年 3 月 31 日「在宅介護」事件
- (21) 大阪地平成 4 年 8 月 27 日「静かな焔」事件、東京地平成 13 年 9 月 20 日「浮世絵版画」事件
- (22) 東京地昭 54 年 3 月 30 日「現代世界地図」事件
- (23) 前掲注 1)
- (24) 同様に否定的な見解として、前掲注 7) 平崎竜太 59 頁、早稲田裕美子「コピーライト」No.661/vol.56, 68 頁 2016 年 5 月公益社団法人著作権情報センター
- (25) 例として、初音ミクによる歌手演奏、アンドロイド演劇「さようなら」等が挙げられる。
- (26) 前掲注 10) 小松陽一郎 1154 頁
- (27) 吉田大輔「著作隣接権制度の形成と発展」横浜国際経済法学 4 - 2, 228 頁
- (28) 沿革的に人間の肉体を駆使した表現行動が前提とされていることから、実演の該当性に否定的な見解として、前掲注 10) 桑野雄一郎 69 頁
- (29) 既に AI が暴走した事例として、マイクロソフト社の開発した人工知能「Tay」が、Twitter において突然差別的な発言をし始めたものが挙げられる。
- (30) 経済企画庁国民生活局消費者行政第一課編『逐条解説製造物責任法』1995 年 01 月 98 頁商事法務研究会
- (31) 大判大正 5 年 12 月 22 日「大阪アルカリ」事件
- (32) 欧州では、「データベース指令 (96/9/EC)」により、データベース製作者の重要な投資を保護するために著作権とは別に独自の経済的権利を創設している。
- (33) 内閣官房 知的財産戦略推進事務局「AI によって生み出される創作物等の取扱い (論点整理)」2016 年 2 月 25 日 8 頁
- (34) 前掲注 8)
- (35) 申宰昊著、知財研紀要「知的財産の保護方法の一般原則に関する研究」2005 年 3 月 96 頁参照
- (36) 著作物性を否定しつつ、不法行為の成立を認めた裁判例として例えば、東京地裁平成 13 年 5 月 25 日翼システム事件、知財高判平成 18 年 3 月 15 日通勤大学法律コース事件
- (37) 当該制度詳細につき小嶋崇弘「コピーライト」No.649vol.55, 17 頁 2015 年 5 月公益社団法人著作権情報センター
- (38) 万国著作権条約 3 条 1 項では、著作権保護を受けるためには、マルシー表示とともに、氏名、発行年数を適切な方法で適切な場所に記載することを要件としている。
- (39) 斧山青矢「フレーズ毎の音楽特徴を用いた楽曲検索システムの提案」2011 年 3 月 1 日高知工科大学情報システム工学科参照
- (40) 「Google 画像検索」https://images.google.com/?gws_rd=ssl 2016 年 6 月 18 日参照
- (41) 商標法附則平成 26 年 5 月 14 日法律第 36 号商標法の一部改正に伴う経過措置第 5 条 4 項参照
- (42) 伊藤博文「人工知能の民事責任について」2016 年 3 月 80~89 頁愛知大学法学会

(原稿受領 2016. 6. 19)