

AI生成物の著作権法上の保護のあり方についての一考察

著作権委員会*

抄 録 現在、AIが人間による創作物と見分けのつかない生成物を自律的に創作できるまで、AIの技術革新は進んでいる。そのようなAIが自律的に創作した生成物の著作権法上の保護のあり方については、様々な議論が行われているものの、未だ定見が得られていない。そこで、本稿では、まず「新たな情報財検討委員会報告書」やイギリスのComputer Generated Worksの考え方、その他の先行研究等で議論されてきた論点を整理する。その上で、イギリスの自動作曲サービス「Jukedeck」へのあてはめを通じて、今後の著作権法上および実務上のAI生成物の保護のあるべき姿の検討を行う。結論として、本稿は、文化振興および産業政策的な見地から、AI生成物のうち、AIが自律的に生成したものであって、人間が創作したとすれば著作物に相当するものに対して、著作権を付与すべきとの主張をするものである。

目 次

- はじめに
- 国内における議論
- 国外における法制度（イギリス）
- AI生成物の保護のあるべき姿
- 「AI創作物」に関する先行研究
- 本チームの見解
 - AI自律創出物の著作権法上の論点に対する本チームの見解
 - 具体的事例へのあてはめ
 - 残された課題
- おわりに

1. はじめに

現在、我が国においては、IoT・ビッグデータ・AI等の技術革新を通じた「第四次産業革命」「Society5.0」実現への期待が高まっている。特に、AIの技術革新は顕著であり、AIが製品開発やコンテンツ開発に利用される等、その社会実装が進んでいる。この点において、内閣知的財産戦略本部 検証・評価・企画委員会に

設置された「新たな情報財検討委員会」が2017年3月に公表した「新たな情報財検討委員会報告書」¹⁾（以下、「新情報財報告書」という）では、深層学習を用いたAIによる生成物の知財制度上のあり方について検討がなされている。また、内閣 知的財産戦略本部が2019年6月に公表した「知的財産推進計画2019」²⁾においても、AIにより為された創作物について、今後の利活用の状況を踏まえ、要すれば、ルール整備等を検討するとされている。更に、日本知的財産協会（JIPA）著作権委員会が機関誌「知財管理」2017年11月号で発表した論説「AI（人工知能）に関する著作権法上の現状課題と今後について」³⁾（以下、「論説1」という）、および2019年2月号で発表した論説「平成30年著作権法改正が実務に与える影響の考察」⁴⁾（以下、「論説2」という）においても、AIを利用する過程で生じる種々の著作権法上の課題整理と考察がなされている。

* 2019年度 Copyright Committee

しかしながら、AIが自律的に創作した生成物の保護のあり方については、内閣 知的財産戦略本部の検討でも、いくつかの論点が示されるにとどまっている。また、未だAI自体の技術や市場の動向も定まっていないこともあり、アカデミックの世界でも学者や弁護士から多種多様な意見が表明され、百家争鳴といった状況にある。国際的にも、米国やWIPOにおいてこれから具体的な検討が始まろうとしている段階にある。

そこで2019年度著作権委員会国内チーム新技術系サブチームは、AIが自律的に創作した生成物の保護のあり方という世界的に検討の緒についたばかりの重要論点について一つの視座を示すべく、新情報財報告書で言及されている「AI創作物」に焦点を当て、著作権法上の論点の洗い出しと考察を行った。具体的には、AI創作物に関する国内の先行研究等およびコンピュータにより創り出された対象物に関する規定を有するイギリス著作権法上のComputer Generated Worksの考え方を踏まえて論点を整理した上で、イギリスのJukedek社が提供するAI作曲サービス「Jukedek」への事例あてはめを通じた考察を行った。

なお、著作権政策における保護と利用のバランスの視座はそれぞれの立場や考え方によって大きく異なるため、本稿に記載の見解は、2019年度著作権委員会国内チーム新技術系サブチームの視座に基づくものであって、著作権委員会全体の意見を代表するものではなく、また、何らの法的解釈を保証するものではないが、AIが自律的に創作した生成物の保護のあり方をめぐる今後の議論および読者諸氏の行うビジネスの参考になれば幸いである。

2. 国内における議論

(1) 新情報財報告書における検討

新情報財報告書の第2章において、AI作成・

利活用に関する現状と課題、論点等が整理されている。機械学習を用いたAIの生成過程の要素を「学習用データ」「AIのプログラム」「学習済みモデル」「AI生成物」に分類し、要素毎に論点の抽出と考察がなされ、更に具体的に検討を進めるべき事項等、引き続き検討すべき項目等が挙げられている。特に、本稿との関連が強いAI生成物においては、AI生成物の利活用の視点の他、当該AIに投資と労力を投じるインセンティブ付与の視点が必要である旨が指摘されている。具体的に挙げられた課題は以下の通りである。

- ・ 課題1：AIを用いたサービスに関する保護の可能性（ビジネス関連発明の問題）
- ・ 課題2：AIを活用した創作（著作物）に関する保護の可能性
- ・ 課題3：AI生成物が問題となる（悪用される等）可能性

課題1は、ビジネス関連発明として特許権による保護を基礎として、国外での保護については各国の特許庁と運用の調和を図っていくことが重要であるとされている。

課題2では、深層学習を利用したAIによるAI生成物の著作物性および著作者について、検討がなされている。AI生成物を生み出す過程において、学習済みモデルの利用者に創作意図があり、同時にAI生成物を得るための創作的寄与があれば、利用者が「道具」としてAIを使用して当該AI生成物を生み出したものと考えられ、当該AI生成物には著作物性が認められ、その著作者は学習済みモデルの利用者となる、との結論を導いている。その一方で、著作物性が肯定される具体的な創作的寄与の程度については今後の検討が必要であるとされている。

課題3では、学習済みモデルに何らかの入力を与えて出力した結果の一部または全部が、元の学習用データの一部または全部と同一または類似する場合をどのように考えるかという問題

が示され、その侵害の有無の判断方法（依拠性と類似性の考え方）および侵害の責任を負う主体に関する検討が必要とされた。

これらの検討を踏まえ、AIの作成・利活用促進に向けた方向性として、以下の項目が挙げられている。

- ①具体的に検討を進めることが適当な事項等
 - ・学習用データの作成の促進に関する環境整備
 - ・学習済みモデルの適切な保護と利活用促進
 - ・AI生成物に関する具体的な事例の継続的な把握
- ②引き続き検討すべき事項等
 - ・AIのプログラムの知財制度上のあり方
 - ・AI生成物の知財制度上のあり方

(2) 論説1および論説2における検討

論説1においては、新情報財報告書の検討内容を踏まえ、3つの事例検討がなされている。本論説では、AI生成物の著作物性については、創作的意図、創作的寄与と認めるに足る行為、客観的に思想感情の創作的表現と評価されるに足る外形の三要件を満たすことで、著作物に該当するとしている。またその著作者については、当該著作物への寄与度に応じて判断されるとしている。この検討において事例として挙げられたのは、自動車走行時の情報提供サービスである。車載AIが各種データ（車載センサー情報、走行データ、車載カメラ映像、SNS情報等）を分析し、AIの使用者に分析結果を提供するサービスが想定されている。本事例において、分析結果に対する創作的寄与の程度が最も高い者は、車載AIの作成者であるとされている。一方、運転手はAIを利用したに過ぎないとして、その創作的寄与を認めることにつき否定的である。

次に、論説2では、平成30年改正法によるデジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定の整備が実務へ与える影響について、具体的なビジネスモデルを事例として

挙げて考察がなされている。AIによる深層学習においては、生データに対して「記録」「翻案」「情報解析」の各プロセスを経ることになるが、それぞれの行為主体につき様々なバリエーションが考え得る。平成30年改正前は、「情報解析」の定義が「統計的な解析」とされていることから、統計解析以外の分析は「情報解析」に当たらないとされるおそれがあること、また「情報解析を行うことを目的とする」との規定ぶりから情報解析を行う者と記録・翻案を行う者が異なる場合に違法とされるおそれがあることが指摘されている。この点については、前述の新情報財報告書においても同様の指摘がされている。論説2においては、改正法において「統計的な」の文言が削除されたこと、「情報解析を『目的とする』場合」を「情報解析の『用に供する』場合」とされたことにより、上述の課題が解消されたと結論づけられている。

(3) 小 括

本章においては、上述の新情報財報告書、論説1および論説2で示された課題とその考察を整理し、更なる考察が必要となる領域を明らかにした。新情報財報告書において検討すべき事項とされた項目と当該報告書、論説1および論説2での検討内容を対照すると、表1のように整理される。表1の通り、II-v)は、新情報財報告書および論説1において、AI生成物の著作物性および著作者については、人間の創作的意図、創作的寄与を基準として判断されるとして一定の判断基準が示されているが、どの程度の創作的寄与が必要かについては、引き続き検討が必要とされており、更なる分析と考察が求められる領域と思料される。

3. 国外における法制度（イギリス）

AI生成物の取り扱いについては、前章のように検討が進められているものの、現状日本を

表1 AI生成物に関する検討項目

I. 報告書で検討すべき事項とされた項目		II. 検討状況
具体的に検討を進めることが適当な事項等	学習用データの作成の促進に関する環境整備	i) 論説2にて検討済 「H30改正法で解消」
	学習済みモデルの適切な保護と利活用促進	ii) 報告書にて具体的な対応について言及済 「(学習済みモデルから出力される結果を用いたサービスについて) ビジネス関連発明としての保護」
	AI生成物に関する具体的な事例の継続的な把握	iii) 論説1および論説2にて検討済
引き続き検討すべき事項等	AIのプログラムの知財制度上のあり方	iv) 報告書にて具体的な対応について言及済 「当面, 新たな権利付与は行わない」
	AI生成物の知財制度上のあり方	v) 報告書においては, 「人間の創作的寄与の程度に関する考え方について引き続き検討必要」とのみ述べられており, 具体的な方向について言及なし

含むほとんどの国は、AI生成物の権利および利活用について具体的な法制度を持たない。その一方で、イギリスをはじめとするいくつかの国は、コンピュータから自動で生み出された生成物（いわゆるComputer Generated Works）というAI生成物とほぼ同概念の取り扱いに関し、既に法律により明文化された規定を有している。

本章では、その先駆けであるイギリスの事例について、法制度の内容とその成立に当たり前提となった議論を概観する。

(1) Computer Generated Worksに関する規定の概要

1988年にイギリスで成立したCopyright, Designs and Patents Act 1988⁵⁾においては、人間の著作家が存在しない状況において著作物がコンピュータにより生成されることを、コンピュータ生成（Computer - Generated）として明確に定義し、通常の著作物と切り分けて次のような条件を設定している。

①著作権の所有者

Section 9 (3) において、コンピュータにより生成される文芸、演劇、音楽または美術の著作物については、著作物の創作に必要な手はず

を引き受ける者（the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken）が著作家であるとしている。

②保護期間

Section 12 (7) において、コンピュータにより生成される著作物の場合には、保護期間の起算点を、著作家の死亡ではなく、著作物が作成された暦年終りからとしている。

③人格権

Section 79 (2) (c) において、コンピュータにより生成される著作物については著作家人格権を認めていない。

(2) Whitford reportにおけるComputer Generated Worksに関する考え方

Computer Generated Worksに関する規定については、イギリス議会に設置された著作権法の改正を検討する委員会が作成した1977年の報告書（通称Whitford report）から議論が開始されている。ここでは、Computer Generated Worksに関する規定を設けるに当たり、どのような前提があったのかの証左として、Whitford reportの内容を確認する。

Whitford report作成時点においては、コン

ピュータソフトウェアそのものに関する法的保護が存在しない状況であった。そのためWhitford reportにおいても、まずコンピュータソフトウェアについて法的保護が必要か、保護を行うとしたらどのような形が望ましいかについての提言が行われており、コンピュータにより生成される著作物の権利についてはその副次的な問題として扱われている⁶⁾。

コンピュータの助けを借りて作成される生成物については、具体的にはデザインや抽象音楽を列挙した上で、誰がその著作者になるべきかと問題を提起し⁷⁾、コンピュータそのものが著作者となるような可能性については特段考慮せず、コンピュータが人間の創造性を拡張するような優れた機能を持つとしても、あくまでコンピュータは道具(tool)にすぎない⁸⁾という認識を、結論を導くための前提として採用している。

最終的にWhitford reportでは、コンピュータから生成された著作物の著作者は、特定の結果を生み出すために、コンピュータを制御しおよび調節する指令を工夫し、かつ、データを作り出した個人または複数の人間(the person or persons, who devised the instructions and originated the data used to control and condition the computer to produce the particular result)とすべきと結論づけており⁹⁾、Copyright, Designs and Patents Act 1988における「必要な手はずを引き受ける者」の原型となる案をここに見ることができる。

(3) 小 括

上述のイギリスのComputer Generated Worksに関する法制度は、コンピュータ黎明期に成立したものであり、昨今行われている議論とは前提の環境が大きく異なるという事情がある。加えて、「必要な手はずを引き受ける者」をどう解釈するかといった実務的な問題を残してはいるものの、AI生成物の取り扱いについて一つ

の解決策を示しているといえる。

4. AI生成物の保護のあるべき姿

先述のとおり、国内の議論においては、AI生成物を生み出す過程において、利用者に創作意図があり、同時にAI生成物を得るための創作的寄与があれば、当該利用者が「道具」としてAIを使用して当該AI生成物を生み出したものと考えられるべきであるとしている。よって、この場合には利用者が当該AI生成物の著作権を有すると考えられ、当該AI生成物については当該利用者が著作権者として著作権法上の保護を受けることができると考えられる。

しかしながら、ここで要求される創作的意図や創作的寄与の程度については、必ずしも十分な基準が提示されているものではない。また、そのAI生成物に対する利用者の創作的意図や創作的寄与の程度が低く、利用者が著作権者と認められない場合には、他の当事者を著作権者として当該AI生成物に著作物性を認めることができるのか、またそうでないか等、AI生成物の権利処理方法については、議論の余地が大きい。

このように、現在日本においては、先述したイギリスなどの一部の国家とは異なり、AI生成物の著作権法上の権利処理方法については、統一的な解釈が明確になっていない。そのため、具体的な案件が発生する度に、「AI・データの利用に関する契約ガイドライン」¹⁰⁾等を参照しながら、当事者間の個別の合意によりその取り扱いを定める必要があるというのが現状である。

昨今、AIプログラムにかかる技術の急激な発展により、様々なAIプログラムが世に生み出されており、またそれらのプログラムから多くのAI生成物が生成されている。そのような状況において、個々の当事者にその扱いの全てを委ねるのではなく、著作権法上およびその他何らかの権利に基づき、統一的な見解を生み出

すことを模索することは、今後生じるAI生成物の保護、ひいてはAIプログラムに関する研究・開発の発展のために必要不可欠であると考えられる。

よって、本チームでは、先行研究において論じられてきた、AI生成物に関する著作権法上および実務上の論点を、代表的なものを中心に整理しなおすとともに、これらの論点について、本チームとして考える、今後の著作権法上および実務上のAI生成物の保護に関するあるべき姿を提言したい。

5. 「AI創作物」に関する先行研究

(1) 著作物性の有無に関して

AI生成物の著作物性判断に当たっては、新情報財報告書をはじめとして、多くはAI生成物を次の2つの形態に分けて考えている。一つは、学習済みモデルの利用者にAI生成物を得るための創作的寄与があり、学習済みモデルを「道具」として使用して生み出した場合の生成物である。もう一つは、学習済みモデルの利用者の寄与が創作的寄与に至らない簡単な指示にとどまる場合の生成物である。前者は現行著作権法の下でも利用者の著作物であると考えられているが、後者はAIが自律的に生成した「AI創作物」¹¹⁾と整理され、その著作物性については議論がある。そのほとんどは、現行著作権法上では権利対象とならないという整理であるが、著作物性を否定する理由にいくつかの考えがある。

①「思想又は感情」がない

著作物の要件として、著作権法2条1項1号に挙げられた「思想又は感情」がないため、著作物に当たらないとする考え方である。思想・感情自体が人間固有のものであるから、AIの表現には当然に思想・感情がないとする考え¹²⁾であり、多数説と言える。

②「創作的に表現した」ものでない

同号の「創作的に表現」されたものでないため、著作物に当たらないとする考え方である。その理由として、創作性は個性の現れであり、コンピュータには個性がないとする考え¹³⁾や、たとえ個性が感じられるものであったとしても、「表現」という人間の行為が備わっていないため、創作性が否定され著作物に当たらないとする考え¹⁴⁾がある。

これに対して、「創作的」であることを個性の発露と捉えず、プログラム著作物などと言われる表現の選択の幅と捉えるなら、創作的な表現に当たるとする考え方¹⁵⁾がある。また、学習済みモデルの利用者を保護する視点、および現行法の編集著作物・データベースの著作物の創作性に基づく視点から、利用者が多数の生成物の中から公表するに値する最も適切なものを「選択」することに創作性を認めるとする考え¹⁶⁾もある。

(2) AI創作物の保護の方法に関して

AIが自律的に創作したAI創作物が現行著作権法において権利の対象とならない場合、AI創作物はパブリックドメインとならざるを得ない。しかし、これについてはAI創作物作成に至るまでの投資回収の必要性やフリーライドのおそれなどから、何らかの方法で保護すべきとの考えが多い。

①著作権による保護

様々な方法による保護が考えられているが、現行著作権法を修正し、著作権で保護すべきとの考えが多くある。理由として、他の法律で保護すると国際的なハーモナイゼーションのため新たな条約を作らなくてはならなくなる点¹⁷⁾が挙げられている。また、仮に著作権以外の権利を創設しAI創作物に認めたとしても、人間の創作物とAI創作物とで外見上の見分けが困難であるため、より権利が強いであろう人間の著

作物と僭称して公表する者が現れてしまう（いわゆる僭称問題）ため、別の権利で保護すべきではない、という点も挙げられている¹⁸⁾。保護の方法としては、イギリスの著作権法のように保護要件や権利主体を明確にして著作権を付与する方法や、「思想又は感情」の要件を改め、著作物たり得るとする方法¹⁹⁾などがある。一方で、人間の創作物と同様の権利を与える際には、AI創作物の圧倒的な創作量や表現の独占といった問題を考慮して、過剰保護とにならないよう保護期間を限定するなど、保護の度合いを全体的に低めることや、著作権侵害の判断のハードルを下げるなどの方策を併せて講じるべきとの意見²⁰⁾もある。

②著作隣接権による保護

AI創作物の保護に求められるのは、創作性の個性ではなく投資回収の観点であるとして、著作隣接権により保護する考えや、フリーライド抑制の手段として創作物の伝達手段に着目し、著作隣接権で保護するという考え²¹⁾がある。

③その他の知的財産権による保護

次世代知財システム検討委員会報告書では、一例として「自他識別力又は出所表示機能を有するような一部のAI創作物について、」「商標、または不正競争防止法の商品等表示の保護に類するような仕組み」を講じていくことが考えられるとしている²²⁾。

(3) AI創作物の権利帰属主体に関して

AI創作物が何らかの権利で保護される場合、その権利帰属主体が問題となる。現行著作権法の下でAI創作物を著作物として保護する場合、前述の利用者による「選択」に創作性を認める見解によれば、著作権は当該利用者に帰属することになる。一方で、映画の著作物の著作権者に倣い、映画製作者（映画の著作物の製作に発意と責任を有する者）に類似する立場の者、すなわちAI創作物の製作に発意と責任を有する

者に著作権が帰属するとの考え²³⁾がある。

改正法等による権利の付与においては、その改正案次第ということになるが、産業政策としての著作権法の観点から、著作権を与えられる主体は著作物の供給を増やすことができる者でなければならないとする考え²⁴⁾があり、この考えに基づけば著作権はサービス提供者または利用者に帰属することになる。

(4) 学習用データに含まれる著作物に類似したAI創作物が生成された際の依拠性に関して

学習済みモデルが生成したAI創作物が、学習用データに含まれる著作物と同一または類似していた場合、学習用データに含まれる著作物の著作権者が権利侵害を主張するためには、学習用データの著作物とAI創作物との間に依拠性が必要となる。この依拠性の判断についても、いくつかの考えがある。

新情報財報告書では、著作物が学習済みモデル内に創作的な表現の形でデータとしてそのまま保持されている場合は依拠を認めるべきとの考えが示されている。また、学習済みモデルにそのまま保持されていなくとも、学習用データに含まれている等の元の著作物へのアクセスがあれば依拠を認めても良く、侵害の成否については類似性のみで判断すれば良いとの考えも示されている²⁵⁾。一方、著作物が創作的表現としてではなく、パラメータとして抽象化・断片化されている場合等は、アイデアを利用しているにすぎず依拠を認めるべきではないのではないかと考え²⁶⁾も示されている。これに対しては、一群のパラメータはAIプログラムの処理方法を規定し、AI創作物の内容に直接影響を及ぼすものであるから、プログラムの一部とみるべきであり、単なるアイデアととらえることは適当でなく、依拠性を認めるべきとの考え²⁷⁾もある。

裁判における依拠性の立証については、人間

による創作物であっても依拠性の判断は困難であるため、AI創作物の依拠性について原告が立証することは不可能に近いとの考え²⁸⁾がある。また、類似性判断を人間がするかAIがするかで侵害になる要件そのものが変化する可能性もあり、これまで侵害にならなかったものが侵害になる可能性があるとも指摘されている²⁹⁾。加えて、現在の裁判実務では、表現が類似していると依拠したのであろうという認定がされるが、似たところがあるから依拠しているという推認をするという扱い自体が、今後再考を迫られるとの意見³⁰⁾もある。

(5) AI創作物による権利侵害の責任帰属主体に関して

仮にAI創作物に依拠性が認められ、学習用データに含まれる著作物への権利侵害となった場合、その責任の帰属は誰になるのかという問題がある。

①利用者に責任帰属

AI創作物の出力後に公衆送信等の新たな利用行為を行った場合、利用者が生成物の内容を認識・確認した上で自らの判断により新たな利用行為を行う点に着目し、利用者が第一次的な侵害責任を負うとの考え³¹⁾がある。また、その際の利用者に、類似性についての認識を求める考えもある。このほか、AI創作物をその管理下に置いて実際に複製等しているのは利用者であり、またAI創作物の利用による便宜を得ている者であるため、利用者が責任を引き受けるべきとする考え³²⁾がある。

新情報財報告書では、「現在の状況においては、利用者・学習済みモデル作成者それぞれが責任を負う」としつつも、利用者の関与が減少していった場合に、利用者に責任を負わせていいのかという問題が生じる可能性が指摘されている³³⁾。

②サービス提供者に責任帰属

利用を実現する上で枢要な行為を行った者を利用主体と認定する裁判例の考え方によれば、サービス提供者に対して出力結果についての侵害責任を問う余地があるとの考え³⁴⁾がある。また、第一次的な侵害責任は利用者が負う場合でも、サービス提供者は自ら侵害の結果となる原因を作出している以上、共同不法行為とすべきとの考え³⁵⁾もある。このほか、クラウドサービスによるサービス運営がされている場合においては、サービス提供者が複製等の主体として責任を負うことになる可能性が高いとの考え³⁶⁾もある。

6. 本チームの見解

6. 1 AI自律創出物の著作権法上の論点に対する本チームの見解

本章では、前章で整理した先行研究の調査内容に基づき、AI生成物のうち、AIが自律的に生成したものであって、人間が創作したとすれば著作物に相当するものを「AI自律創出物」³⁷⁾と定義し、その著作権法上の論点に対する本チームの見解を述べる。なお、本チームの検討においては、本チームが日本国内企業の知財部・法務部を中心として構成されていることを重視した。通常、一般消費者はAI自律創出物の利用者にはかならないが、企業はAI自律創出物の利用者とAI開発者の両方の立場に立つ可能性が比較的高いことがその理由である。

(1) 現行著作権法におけるAI自律創出物の著作物性

現行著作権法において、著作物は①「思想又は感情」を、②「創作的に」、③「表現したもの」であつて、④「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義される（著作権法2条1項1号）。ここでは、AI自律創出物が上記①

ないし④の各要件を満たすかについて検討する。

まず、①「思想又は感情」の要件について検討する。本稿執筆時点において、AI技術は飛躍的な進歩を遂げているものの、それらは特定領域の問題解決に限定された「弱いAI」³⁸⁾に過ぎないのであって、人間と同様の思想または感情を有していると評価できる「強いAI」は実用化されていないものと思われる。また、本稿執筆時点におけるAI技術の下では、AIによる自律的創作において、AIがどのような思考過程を経て当該創作を行ったのかが必ずしもトレースできないといういわゆる「ブラックボックス問題」³⁹⁾が生じていることにも留意が必要である。それらの事情を考慮すると、本稿執筆時点における技術レベルのAIが生成したAI自律創出物は、①「思想又は感情」の要件を満たさないと考える。ただし、今後「ブラックボックス問題」が解決されたり、「強いAI」が実用化され、いわゆるシンギュラリティが達成される見込みが確実となったりした場合は、①「思想又は感情」の要件は再考が迫られることになるであろう。

次に、②「創作的に」の要件について検討する。創作性があるといえるためには「何らかの個性が現れていればよい」⁴⁰⁾と捉える場合（いわゆる「個性の発露」説）、本稿執筆時点における技術レベルのAIは思想または感情と同様に個性も有しないものと思われるため、創作性もないと判断されることになるであろう。一方、創作性を「表現の選択の幅」⁴¹⁾と捉えた場合は、AI自律創出物のアウトプットの幅が一定程度あるのであれば創作性も認められる場合が多いであろうと考える。

③「表現したもの」および④「文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」の各要件は、本稿におけるAI自律創出物の定義からすると、いずれも満たすものとみなして問題はないと考える。

以上の検討より、AI自律創出物は、上記②ないし④の各要件を満たす（または満たしうる）が、①「思想又は感情」を満たさないため、現行著作権法においては著作物性が否定されることになると思われる。

(2) AI自律創出物に著作物性が認められないことの弊害

AI自律創出物に著作物性が認められないとすると、AI自律創出物には著作者が存在しないことになり、更に著作権も発生しないことになる。つまり、AI自律創出物はパブリックドメインとなってしまう。そうすると、AI生成物からの対価回収を成立させる法的根拠が失われてしまうおそれがある。その結果として、AI開発のための投資回収の機会が失われることになってしまい、我が国のAI技術開発やAI産業の発展が阻害されるという弊害が発生することが懸念される。したがって、本チームとしては、産業政策的な見地から、AI自律創出物に何らかの権利を付与すべきであると考えられる。

(3) AI自律創出物に付与すべき権利

AI自律創出物に付与すべき権利としては、著作権以外にも、特別法によって制定される特別な権利が考えられる。しかし、例えばAIが自動生成した記事が自動翻訳されて複数の国で閲覧されるといったように、AI自律創出物は国境を越えて利用される可能性が高い。その場合、特別法によって付与された権利では、各国の立法内容によって権利内容が異なり得るため、流通時に支障が生じ、ビジネスを展開しにくくなるおそれがあると考えられる。

また、産業政策的な見地からAI自律創出物に何らかの権利を付与する場合、(1)で検討したとおり、AI自律創出物は著作物性が否定される以上、著作権と同等の権利とするのはバランスを失すとの理由により、著作隣接権等の

著作権よりも弱い権利とする制度設計も考えられる。しかし、本稿執筆時点においても人間の創作物と区別がつかないほど高レベルなAI自律創出物は既に存在するが、そういったAI自律創出物に弱い権利が付与されることを嫌って、「人間の創作物である」と詐称された場合、第三者がそれを否定することは困難であると考え（前章で指摘した「僭称問題」）。遵法意識の高い日本企業であれば、たとえ弱い権利しか付与されなくてもそれを甘受することも多いかもしれないが、公正なAI開発の競争環境の維持のためには、「僭称問題」はできる限り回避すべきであろう。この点において、AI自律創出物に弱い権利ではなく、保護期間を含めて人間の創作物と同等の著作権が付与されるのであれば、あえて僭称問題を引き起こすメリットはなくなると考える。なお、僭称問題への対策のひとつとして、僭称した者に刑事罰を科すことが考えられる。AI自律創出物であることを見抜けないとすると実効性に欠けることは否めないが、AI社会における社会秩序維持のための方策として有益ではないだろうか。

以上の理由から、AI自律創出物に付与すべき権利としては、国際条約により国際ハーモナイゼーションが図りやすく、僭称問題を回避できるというメリットが明確な著作権が適切であると考え。そして、AI自律創出物に著作権を付与するためには、(1)で検討した現行著作権法の著作物の定義のうち、①「思想又は感情」の要件について、現行のAI技術水準でも本要件が満たされるよう、解釈を変更等することも視野に入れる必要が生じると考える。

(4) AI自律創出物の著作権の帰属主体

AI自律創出物に対して著作権を付与する場合、その帰属主体としては、AI自律創出物の製作に発意と責任を有する者とするのが適切であると考え。すなわち、著作権法29条に定め

る映画製作者への著作権の帰属に類似した制度として、開発資金を提供したり人的リソースを投入したりして、AI開発に対して経済的な投資を為した者に対して、当該者が開発したAIが創出したAI自律創出物の著作権を帰属させることとするのが適当であると考えられる。ただし、実現するためには法改正が必要になる。

なお、AI開発者には、個人の開発者もいるではあろうが、通常は企業であろう。そして、企業がAI開発者になる場合、AI開発に対して経済的な投資を為した者は、当該企業自身になる場合が多いと考えられる。そのため、本節では以降、AI開発者がAI自律創出物の著作権の帰属主体になるものとして検討を進める。

(5) AI開発者に著作権を帰属させるメリット

AI開発者に著作権を帰属させるメリットとして、2つ挙げられると考える。

第一のメリットとして、AI自律創出物の原素材のクリエイター（以下、「クリエイター」という）への対価還元が行いやすいことが挙げられる。本稿執筆時点におけるAI自律創出物は、そのアウトプットの幅がいかに複雑であったとしても、基本的には既に存在する原素材の組み合わせに過ぎない。現時点の技術レベルでは、AIがゼロからコンテンツを生み出すことはまだ困難である。したがって、AIがAI自律創出物を生み出すために必要となる原素材としての学習用データは、当面の間は人間が供給し続ける必要がある。そのためには、原素材を創作するインセンティブとして、クリエイターに対し、何らかの方法でAI自律創出物において原素材が利用されたことの対価還元が行われることが重要になる。

それでは、クリエイターに還元する対価は誰が負担するのが適切だろうか。AI開発者に比べて、AI自律創出物の利用者（以下、「利用者」

という)は人数が多数になると考えられるが、個々の利用者から分散的にクリエイターに対価還元を行うことは煩雑であり、効率が悪い。そのため、AI開発者に対して、AI自律創出物の著作権が帰属するという恩恵の代償として、クリエイターへの対価還元の窓口としての役割を一元的に担わせるほうが経済合理的であろう。なお、AI開発者は、利用者との間でAI自律創出物の利用許諾契約を締結し、その許諾料をもってクリエイターに還元する対価の原資とすることが可能である。

第二のメリットとして、AI開発者にAI自律創出物の権利侵害責任を帰属させる根拠にできることが挙げられる。あるAI自律創出物について、クリエイターが学習用データとなった自らの原素材に類似しているとして権利侵害責任を追及しようとした場合、誰に対して追及すればよいか問題になる。仮に、個々の利用者に対して責任追及しようとした場合、往々にして利用者の本人特定からスタートすることとなり、クリエイターが負担するコストは時間的にも費用的にも大きくなってしまう。また、利用者の本人特定はできたとしても、その利用者に資力がなく、被害救済が実効的に行われない場合も想定される。結果として、利用者に対する責任追及を最初から断念するクリエイターも現れると思われる。

一方、AI開発者に対して責任追及すればよいとしたほうが、クリエイターとしては追及先が明確になり、手続きも簡便になる。また一般的に、AI開発者は被害救済のための資力を有している場合が多いであろう。クリエイターの権利侵害の被害救済の観点からしても、AI自律創出物の著作権が帰属するという恩恵の代償として、AI開発者にAI自律創出物の権利侵害責任を帰属させることとするのが妥当であると考えられる。

(6) クリエイターへの対価還元の技術的方法

仮に、AI自律創出物に著作権を付与したとしても、現実的にクリエイターに対してどのように対価還元を行えばよいかという問題が残る。その問題の解決策としては、メタデータやブロックチェーンなどの技術的方法を組み合わせることで活用することが有効ではないかと考える。

デジタルカメラで撮影した画像データには、撮影日時や撮影機器等を記録した「Exif」というメタデータが付与されている⁴²⁾。それと同様に、AI自律創出物にも、どのクリエイターの原素材を何%組み合わせて生成されたかといった、いわば「成分表示」をメタデータとして付与することで、当該AI自律創出物について対価還元すべき原著作者や還元率の特定が可能になる。

更に、「成分表示」がメタデータとして付与されたAI自律創出物を、ブロックチェーン技術を活用して流通・管理することで、対価還元のタイミングや金額を把握するだけでなく、仮想通貨を利用した対価還元も可能になると考える。なお、ブロックチェーン技術と仮想通貨を利用した対価還元の仕組みは、例えば「ブロックチェーンゲーム」⁴³⁾として既に実用化されている。

ただし、(1)で述べた「ブラックボックス問題」を前提にすると、以上のような技術的方法が画像、音楽、テキストなど多様なジャンルのAI自律創出物の全てに適用可能かについては未知数である。また、仮に適用できたとしても、法制度との整合性をどのように図っていくかについては、今後の検討が必要になろう。

(7) 小 括

本チームでは、現行著作権法の要件の解釈としては、AI自律創出物の著作物性を認めるのは困難であると考えられる。しかし、著作物性が認められないことの反動として、AI開発のため

の投資回収の機会が失われるという弊害が発生するおそれがある。それを回避するためには、国際条約により国際ハーモナイゼーションが図りやすく、かつ僭称問題を回避できる著作権を、AI自律創出物に付与すべきであると考ええる。AI自律創出物の著作権の帰属主体としては、クリエイターへの対価還元の効率性および権利侵害の責任帰属主体の明確化の観点から、AI開発者とするのが適当と考える。ただし、AI自律創出物に著作権を付与すること、およびAI開発者をその帰属主体とすることを実現するためには、法改正が必要になる。なお、対価還元の技術的方法としては、AI自律創出物へのメタデータの付与とブロックチェーン技術による流通・管理の組み合わせが考えられる。以上のように、AI開発者がAI自律創出物の著作権の帰属主体と認め、技術的方法を組み合わせたクリエイターへの対価還元の仕組みを実装させることで、AI開発の促進という産業政策的な効果と、クリエイターによる原素材の創作の活性化という文化振興的な効果の両方が得られることになると思料するものである。

6. 2 具体的事例へのあてはめ

前節で述べたAI自律創出物の著作権法上の論点に対する本チームの見解を具体的なサービスにあてはめると、以下のとおりとなる。

本チームで取り上げることとしたサービスは、英国の自動作曲サービス「Jukedeck」⁴⁴⁾である。Jukedeckを運営するJukedeck Ltd.は、ショートムービーアプリ「TikTok」を提供する中国企業Bytedanceによって買収されたとのことであり⁴⁵⁾、その影響のためか、本稿執筆時点ではJukedeckは利用不可能となっている。そのため、実際に利用して確かめることはできなかったが、Web上の解説記事⁴⁶⁾によれば、Jukedeckとは、ジャンル、雰囲気、楽曲の長さ、クライマックスの位置、楽器、テンポを選択す

るだけで、AIが自動で作曲をしてくれるサービスとのことである。なお、作曲された楽曲は、無料でダウンロードすることも可能⁴⁷⁾であるし、有償で当該楽曲の著作権をJukedeck Ltd.から譲渡してもらうことも可能である⁴⁸⁾。

上記のとおり、Jukedeckは利用者による簡単な選択のみによってAIが半自律的に楽曲を生成してくれるサービスである。前節で述べた本チームの見解に従えば、Jukedeckによって自律的に創出された楽曲には著作権を付与すべきであり、その著作権の帰属主体はJukedeck Ltd.とすべきである。この点について、Jukedeckの利用規約によれば、Jukedeckの権利構成は、本チームの見解と同一である。英国著作権法のComputer Generated Worksの規定があるからこそ取り得る権利構成であるが、我が国における立法論としても大いに参考になるであろう。

また、「Jukedeck」がそこまでの機能を実装していたか否かについては未確認であるが、本チームの見解に従えば、AIによって生成された楽曲を有償ライセンスした場合または当該楽曲の著作権を有償譲渡した場合は、楽曲生成用データとして使用された原楽曲のクリエイターに対価の一部を還元すべきであり、そのための技術的方法としてはメタデータやブロックチェーン技術の実装が有益であると考ええる。

6. 3 残された課題

AI自律創出物の著作権法上の論点に対する本チームの見解は6.1節で述べたとおりであるが、何点か残された課題があると考ええる。本稿では単にそれらの課題を指摘するに留めざるを得ないが、今後の読者諸氏の議論の参考になれば幸いである。

(1) AI開発者の倒産リスク

AI開発者が倒産した場合等に、AI自律創出物の権利関係が不明確になるおそれがあると考え

える。例えば、現在利用不能となっている「Jukedeck」がこのままサービス終了した場合、「Jukedeck」によって既に生成された楽曲の著作権や利用者との利用許諾契約がどのように取り扱われるのか、不明確である。

(2) 巨大企業による権利の寡占リスク

AI開発には優秀な人材と高度な技術力、それらを支える潤沢な開発資金が必要である。それらを有しており、実際にAI開発で先行しているのは、GAFAMやBATHといったグローバル巨大IT企業である。

本チームとしては、クリエイターへの対価還元の見地から、AI開発者に著作権を帰属させることが適当と考えるものである。しかし、そうした場合、その反作用として、AIが人間の創作スピードを遥かに超えて生み出す莫大な量のAI自律創出物の著作権が、グローバル巨大IT企業に集中し、長期間独占されてしまうことになる。

そのような極端な著作権の寡占状態が生じた場合、社会全体の創作活動が停滞し、文化の発展が阻害されるリスクが考えられる。結果として、本来目指していたはずのクリエイターへの対価還元も十分に行えないおそれがあり、本末転倒になる懸念がある。

(3) AI開発スピードの急速さ

近年、AI技術は急速に進歩しており、その開発スピードに法的対応または技術的対応が間に合わないおそれがある。

本稿は、文化振興および産業政策的な見地から、AI自律創出物の著作物性が認められるよう、現行著作権法を改正することも視野に入れるべきとの立法論を主張するものであるが、そのために必要な社会的コンセンサスを得ることは相当な時間がかかるであろう。

また、6.1節(6)で紹介したように、ブロッ

クチェーン技術を活用したAI自律創出物の流通・管理や対価還元は「ブロックチェーンゲーム」において既に実現されているが、未だマイナーな領域に留まるものに過ぎず、社会全体に実装されるか否かは未知数である。

法的対応または技術的対応が追い付く前にAI自律創出物が世の中に溢れ出してしまった場合、「僭称問題」をはじめとして、社会的な混乱が生じるおそれがあり、その結果としてAI開発が停滞してしまうことが懸念される。

7. おわりに

本稿では、AI生成物の著作権法上の権利・論点について、新情報財報告書やイギリスの「Copyright, Designs and Patents Act 1988」、その他の先行研究で議論されてきた内容を整理するとともに、それらのうち特に重要な論点を抽出し、今後の著作権法上および実務上のAI生成物の保護に関する権利処理のあるべき姿を検討した。また、この検討結果を実際の事例に適用し具体化すべく、英国の自動作曲サービス「Jukedeck」を題材に、AI自律創出物の著作権法上の権利に関する分析を行った。

6.3節「残された課題」において論じたとおり、AI自律創出物に関する著作権法上の課題は多く残されており、今後の更なる議論が求められる。AIを用いたシステムの構築やコンテンツ作成のビジネス等を検討する際に、本稿がお役に立てば幸いである。

なお、本稿は、2019年度著作権委員会国内チーム新技術系サブチームのメンバーである、村上隆平(副委員長：アイスタイル)、窪将木(ラピスセミコンダクタ)、鈴木博喜(ゼンリン)、大平賢一(本田技研工業)、菊池菜百(キヤノンマーケティングジャパン)、金子真帆(SCSK)が執筆した。

注 記

- 1) 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－データ・人工知能（AI）の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－』, 2017
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2017/johozai/houkokusho.pdf
- 2) 知的財産戦略本部『知的財産推進計画2019』, 2019
<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20190621.pdf>
- 3) 「AI（人工知能）に関する著作権法上の現状課題と今後について」知財管理Vol.67, No.11, 2017
- 4) 「平成30年著作権法改正が実務に与える影響の考察」知財管理Vol.69, No.2, 2019
- 5) Copyright, Designs and Patents Act 1988
<http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>
- 6) Great Britain. Committee to Consider the Law on Copyright and Designs, Copyright and designs law: report of the Committee to consider the Law on Copyright and Designs, H.M.S.O, 1977, paragraph 479-489
- 7) 前掲注6) paragraph 513
- 8) 前掲注6) paragraph 514
- 9) 前掲注6) paragraph 515
- 10) AI・データの利用に関する契約ガイドライン1.1版（全体版）, 2019
<https://www.meti.go.jp/press/2019/12/20191209001/20191209001-1.pdf>
- 11) 新情報財報告書p.25
- 12) 加戸守行『著作権法逐条講義 六訂新版』p.22, 2013, 著作権情報センター ほか
- 13) 山本隆司『AI時代の著作権』NBL (1131), p.5, 2018
- 14) 上野達弘『人工知能と機械学習をめぐる著作権法上の課題－日本とヨーロッパにおける近時の動向』法律時報91巻8号, p.34ほか, 2019
- 15) 奥邨弘司『人工知能が生み出したコンテンツと著作権～著作物性を中心に～』パテントVol.70 No.2, p.13, 2017
- 16) 久我貴洋『「AI創作物」の著作権法上の保護』パテントVol.72 No.8, p.90, 2019
- 17) 宍戸常寿ほか『AIと社会と法－パラダイムシフトは起きるか?』論究ジュリスト= Quarterly jurist (30), p.144, 2019
- 18) 新情報財報告書p.38
- 19) 奥邨・前掲注15) p.15
- 20) 齋藤浩貴ほか『AI生成物の法的保護と侵害責任』ビジネス法務2017.7, p.105, 2017
- 21) 横山久芳『AIに関する著作権法・特許法上の問題』法律時報91巻8号, p.52, 2019
- 22) 次世代知財システム検討委員会『次世代知財システム検討委員会報告書～デジタル・ネットワーク化に対応する次世代知財システム構築に向けて～』p.27, 2016
https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2016/jisedaitizai/hokokusho.pdf
- 23) 奥邨・前掲注15) p.17
- 24) 山本・前掲注13) p.11
- 25) 新情報財報告書p.37
- 26) 新情報財報告書p.37
- 27) 横山・前掲注21) p.53
- 28) 齋藤ほか・前掲注20) p.107
- 29) 宍戸ほか・前掲注17) p.144
- 30) 宍戸ほか・前掲注17) p.141
- 31) 横山・前掲注21) p.55
- 32) 齋藤ほか・前掲注20) p.108
- 33) 新情報財報告書p.38
- 34) 横山・前掲注21) p.54
- 35) 横山・前掲注21) p.55
- 36) 齋藤ほか・前掲注20) p.108
- 37) 新情報財報告書における「AI創作物」よりは狭い概念である。
- 38) 「弱いAI」と「強いAI」の定義や区別については『強いAI・弱いAI』（鳥海不二夫, 2017, 丸善出版）が詳しい。
- 39) 「ブラックボックス問題」については以下の解説が詳しい。NTTデータ先端技術株式会社コラム <http://www.intellilink.co.jp/article/column/ai-intro04.html>
- 40) 中山信弘『著作権法 第2版』, 2014, p.61, 有斐閣
- 41) 前掲注40) p.65
- 42) Wikipedia「Exchangeable image file format」
https://ja.wikipedia.org/wiki/Exchangeable_image_file_format
- 43) dApps market「ブロックチェーンゲームとは？」

次世代ゲームの特徴と仕組みを解説」

<https://dappsmarket.net/beginner/blockchain-game-earnplaying/>

44) Jukedeck.com

<https://www.jukedeck.com/>

45) TechCrunch Japan 「ビデオに自動的に音楽を付けるためにTikTokはJukedeckを買収か」

<https://jp.techcrunch.com/2019/07/24/2019-07-23-it-looks-like-titok-has-acquired-jukedeck-a-pioneering-music-ai-uk-startup/>

46) sleepfreaks 「AIはここまで進化した。無料作曲サービス「Jukedeck」の使い方」

<https://sleepfreaks-dtm.com/dtm-materials/jukedeck/>

47) ただし、ダウンロードした楽曲を使用する際にクレジット表記が必要。

48) Wayback Machineに保存されている2019年3月31日時点の「Jukedeck」の利用規約10.1条によれば、「自動生成された楽曲に係る著作権を含む全ての知的財産権は、当該楽曲の著作権をユーザーが購入した場合を除き、Jukedeckに帰属する」と規定されている。

<https://web.archive.org/web/20190331235712/>
<https://www.jukedeck.com/terms-and-conditions>

(URL参照日は全て2020年3月26日)

その他参考図書

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』, 1993

(原稿受領日 2020年3月4日)

