

次世代知財システムの解説

内閣府知的財産戦略推進事務局

参事官補佐・弁護士 松村 将生



要 約

政府の知的財産戦略本部において昨年5月に決定された「知的財産推進計画2016」の策定にあたって設置された「次世代知財システム検討委員会」では、デジタル・ネットワーク時代における次世代の知財システムのあり方について検討を行った。権利制限規定、集中管理、裁定制度、報酬請求権化など多様な政策手段を活用する新たな著作権システムの構築を目指すことや、AI創作物・3Dデータ等の新たな情報財の知財制度上の取扱い、国境を越える知財侵害への対応方法について一定の方向性を打ち出し、これらの検討結果は「知的財産推進計画2016」に反映された。

本稿は、「次世代知財システム検討委員会報告書」及び「知的財産推進計画2016」の関係部分の概要を紹介するとともに、「知的財産推進計画2016」を受けて知的財産戦略本部で現在どのような議論が行われているのかを解説する。

目次

1. はじめに
2. 「次世代報告書」について
 - (1) 「次世代報告書」の基本的な考え方
 - (2) 「次世代報告書」の具体的な内容
3. 「知財計画2016」について
 - (1) 「知財計画2016」の基本的な考え方
 - (2) 「知財計画2016」の具体的な内容（関連部分について）
4. 今後の進め方等

1. はじめに

知的財産推進計画は、我が国の産業競争力強化及び国民生活の向上のため、知的財産基本法に基づき、内閣総理大臣を本部長とする知的財産戦略本部（以下、知財本部）が作成し、その実施を推進することとされている。昨年5月9日には「知的財産推進計画2016」（以下、「推進計画2016」）が知財本部において決定されたが、その策定に向けて、2015年6月の知財本部会合にて安倍晋三内閣総理大臣から指示のあった検討事項などを踏まえ、2015年10月から同本部の検証・評価・企画委員会の枠組みの下、「産業財産権分野に関する会合」「コンテンツ分野に関する会合」「知財紛争処理システム検討委員会」「次世代知財システム検討委員会」において議論を行った。各委員会において昨年

4月までに取りまとめた成果を基に更なる検討を進め、「推進計画2016」が決定された。

本稿では「次世代知財システム検討委員会報告書」（以下、「次世代報告書」）及び「推進計画2016」の関係部分の概要について紹介したい。

2. 「次世代報告書」について

(1) 「次世代報告書」の基本的な考え方

デジタル・ネットワークの発達とそれに繋がる人や物の増大は、全世界で生成・流通する情報量の爆発的な増大を起こしており、大量の情報を集積し、それを組み合わせ、解析することで付加価値を生み出す、新しいイノベーションの創出が期待されている。

他方で、大量に生成・収集される情報の中には、コンテンツなど著作権で保護されている情報が混在することが想定される。著作物を利用するためには事前に権利者からの許諾を得ることが原則であるが、大量の情報を網羅的に取り扱う場合、保護された情報とそうでない情報を区分することは困難な場合が想定される。情報の種類や利用の態様、新しい情報創出への影響などを踏まえつつ、イノベーション創出と知財保護のバランスを図っていくことが課題である。

また、デジタル・ネットワーク技術の更なる発展により、人工知能による創作物や、物を完全に再現でき

る3Dプリンティングのための3Dデータ、センサー等から自動的に集積されるデータベースなど、新たな情報財が生まれてきている。人工知能による創作物が人間の創作物と質的に変わらなくなった時に、人工知能による創作物を知財制度上どのように取り扱うかなど、新しい時代に対応した知財システムのあり方について、検討を進めていくことが必要である。

さらに、デジタル・ネットワークの発展により、国境を越えたインターネット上の知財侵害が深刻さを増してきている。インターネットの世界には国境がなく、現実世界を前提とした既存の法制度では対応に限界があると指摘する声もある中、対応のあり方について検討を行うことが必要である。

このような問題意識の下、IoT、BD（ビッグデータ）、AI（人工知能）などデジタル・ネットワークの発達を最大限に活用することで、新たなイノベーションを促進するとともに、社会を豊かにする新しい文化の発展に結び付けていくための次世代の知財システムのあり方について検討を行った。

（2）「次世代報告書」の具体的な内容

【デジタル・ネットワーク時代の知財システム】

デジタル・ネットワークの発展により著作物を含む情報の利活用が一層多様化していく中で、新たなイノベーションの促進に向けて、知財の保護と利用のバランスに留意しつつ、多様な政策手段を活用した、柔軟な解決が図られる新たな著作権システムを目指していくことが必要であるという観点から、多様性・柔軟性を内包した今後の著作権システムのあるべき姿について議論を行った。

具体的な方策として、①適切な柔軟性を確保した権利制限規定の創設、②円滑なライセンスの仕組みの在り方、③報酬請求権付権利制限規定の活用等を検討したが、結論としては、著作権制度を取り巻く課題は複層的なものであり、対策についても、何か一つで全てを解決しようとするのではなく、権利制限規定、集中管理、裁定制度、報酬請求権化など多様な政策手段の中から適切なものを選択し、課題に対し柔軟に解決する、グラデーションをもった取組を進めていくことが必要であるとした。

そして、今後の方向性として、以下の点を掲げた。

- 新たなイノベーションに柔軟に対応するとともに、日本発の魅力的なコンテンツの継続的創出を図

る観点から、デジタル・ネットワーク時代の著作物の利用の特徴を踏まえた対応の必要性に鑑み、一定の柔軟性のある権利制限規定について検討を進める。併せて、著作権を制限することが正当化される視点を総合的に考慮することを含むより一層柔軟な権利制限規定について、その効果と影響を含め検討を進める。以上の検討を踏まえ、早期の法改正の提案に向け、柔軟性のある権利制限規定についてその内容の具体化を図る。

- 新たな柔軟性のある権利制限規定の導入に当たっては、予見可能性の向上等の観点から、対象とする行為等に関するガイドラインの策定を含め具体的な検討を行う。
- 孤児著作物に係る裁定制度についてより活用しやすいものとなるよう、利用者の探索コスト軽減の仕組みや、一定の場合について裁定に係る補償金の後払いを可能とすることについて、具体的な検討を行い、早期に所要の制度等整備を実施する。
- 孤児著作物を含め団体が管理していない著作物を含め網羅的に利用する場合への対応の観点から、実施ニーズや中核となりうる団体が存在する分野などを念頭に、拡大集中許諾の導入可能性について、法的正当性、実施する団体・対価等のあり方を含め検討を進める。
- 裁定制度や集中管理を含めた円滑な権利処理の基盤として重要な権利情報を集約化したデータベースの整備を、官民が連携して分野ごとに進めていく。

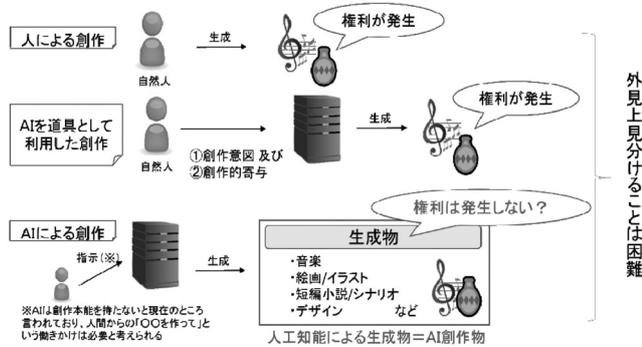
【新たな情報財と知財システム：人工知能によって生み出される創作物と知財制度】

現在の知財制度上、人工知能が生成した生成物は、人工知能を人間が道具として利用して創作をしていると評価される場合には権利が発生しうる。他方で、人間の関与が創作的寄与と言えず、人工知能が自律的に生成したと評価される場合には、生成物がコンテンツであれ技術情報であれ、権利の対象にならないというのが一般的な解釈である⁽¹⁾。

しかしながら、自然人による創作物と、人工知能が自律的に生成した創作物（以下、「AI創作物」）を、外見上見分けることは通常困難であることから、一見して「知的財産権で保護されている創作物」に見えるものが爆発的に増えるという事態になる可能性がある。

知的財産権で保護される情報には、一般的に、独占

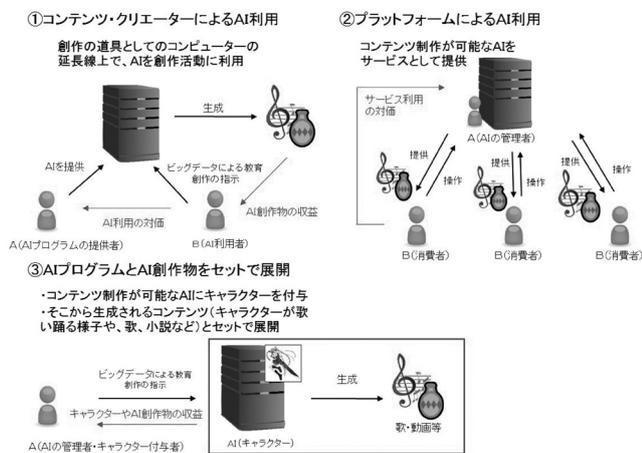
排他権が生じるため、AI 創作物が自然人の創作物と同様に取り扱われるとなると、それは即ち、人工知能を利用できる者（開発者、AI 所有者等）による、膨大な情報や知識の独占、人間が思いつくような創作物はすでに人工知能によって創作されてしまっているという事態が生じることも懸念される。



図表 1：AI 創作物と現行知財制度

このような懸念がある一方で、人工知能による創作は、新たなイノベーションや、人間社会を豊かにする新しい文化を生み出す可能性を有しているため、我が国として人工知能による創作という新しい可能性に積極的に取り組んでいくことが必要であり、それに対し知財システムはどのように対応していくかを考えることが重要である。

具体的な検討方法としては、現行知財制度上の AI 創作物の取扱いを踏まえつつ、AI 創作物を用いたビジネスモデルに関するシナリオを想定して、適切な投資回収機会の確保等の観点からインセンティブ付与の必要性・妥当性について検討した結果、AI 創作物に対する保護の可能性・必要性や、AI 創作物が既存の知財制度に与える影響等について以下のとおり整理された。（下記図表 2 参照）



図表 2：創作物の利用や人間の関与のシナリオ

○ AI 創作物の利用者（図表 2 ①の B や③の A）の

立場からは、フリーライド抑制等の観点から AI 創作物に対する保護が必要となる可能性がある。

- プラットフォーマー（図表 2 ②の A）に対しては、利用規約等による AI 創作物の独占的な利用可能性など、その影響力に留意が必要である。
- なお、AI 創作物と人間の創作物が市場で競合し、類似・侵害が問題となる場合に、AI 創作物の「依拠性」の在り方について検討が必要となる可能性がある。

この整理を踏まえ、今後の方向性として以下の点を掲げた。

- 例えば市場に提供されることで生じた価値などに着目しつつ、一定の「価値の高い」AI 創作物について、それに関与する者の投資保護と促進の観点から、知財保護のあり方について具体的な検討を行う。
- 制作ができるような人工知能の構築において重要なビッグデータの収集・活用に優位性を有するプラットフォームについて、ビジネスモデルの実態把握等を含め、その影響力について調査分析を行う。併せて、ビッグデータの蓄積・利活用の促進に向け、データ共有に関する先事例の創出や、データ共有に係る契約の在り方について検討を進める。
- AI 創作物など新しい情報財と知財制度の関係について、国際的な議論を惹起する観点から、我が国における検討状況の海外発信に努める。

【新たな情報財と知財システム：3D プリンティングと知財制度】

3D プリンティング技術の進展や 3D プリンターの普及により、特別な設備や技術を持たない地域の工房や個人宅において、ものづくりが可能になっていくと考えられる。また、3D データをインターネット経由で交換・共有させることで、製造業による物流コストの低減や、個人による作品・製品の発信、ネット上での多人数参加型のものづくりなど、製造業に大きな構造変化が起こればと考えられる。さらに、3D スキャニング技術の進展により、物として流通していたものがデータとして流通するなど、将来的には物と情報の垣根がなくなることが予想される。

こうしたものづくりの革新がもたらす社会環境の変化について、我が国の知財制度として対応していくこ

とが必要である。具体的には、3D データを介して正規品の流通・生産等が容易になる一方で、模倣品の流通・生産も容易になることが想定されるため、3D データの知財制度上の保護や模倣品の流通・生産対策のあり方が課題として挙げられる。また、3D データを共有・加工することにより、アイデアの共有による新しい製品開発や、個人のニーズに合わせた製品づくりなどが出来るようになるため、3D データの利活用のあり方について検討していくことが必要である。

具体的には、知的財産権で保護されている物の3D データとそうではない3D データに分け、前者については物と同様に知財として保護・利活用がされているか、後者については単純に保護をしないという取扱いで良いのかという点について検討した。

結論として、知的財産権で保護されている物の3D データについては現在の知財制度による保護が一定程度及ぶと考えられることから、現在の保護を基本としつつ、技術や実用化の進展状況に応じて適切に対応していくことが必要であるとし、そうではない3D データについては、投資保護と促進の観点から、例えば3D データの制作過程において生じた付加価値に注目しつつ、一定の「価値の高い」3D データに関する知財保護のあり方について具体的な検討を行うこととした。

【新たな情報財と知財システム：ビッグデータ時代のデータベースの取扱い】

ビッグデータ時代においては集積された大量のデータに価値が生じているところ、こうしたデータベースの知財保護について、現行の著作権法等による保護で十分であるのか、検討を行った。

データベースの知財制度における取扱いとしては、まず、著作権法による保護⁽²⁾が挙げられるが、ビッグデータ時代のデータベースのうち、情報を網羅的に収集したり、センサー等により自動集積するデータベースについては、「情報の選択」又は「体系的な構成」に創作性が認められにくい場合があり、著作権法による保護の対象とならない可能性がある。このような場合であっても、要件を満たせば営業秘密に該当するものとして不正競争防止法による保護を受けられる可能性がある。

このような創作性が認められにくいデータベースについては、欧州では公開・非公開を問わず特別な権利

(*sui generis right*) を創設しているため、欧州等の動向や、契約等の保護の実態等に照らしつつ、保護の要否や方法について具体的な検討を行うべきとした。

また、創作性が認められにくいデータベースのうち、オープンサイエンスの観点から原則公開の要請が働く、公的研究資金による研究成果に係るデータベースについては、営業秘密に該当せず、不正競争防止法上の保護も受けられないが、保護の方法については特別な配慮が必要であることから、オープンサイエンスに係る我が国の取組や国際的な動向等を踏まえつつ、実態面での保護の可能性を含め、引き続き検討を行うこととした。

【デジタル・ネットワーク時代の国境を越える知財侵害への対応】

インターネット上の知財侵害は、より巧妙化、複雑化、営利目的化に変化していると言われている。なかでも、コンテンツ等の海賊版被害については、侵害コンテンツを提供するサーバーを国外に設置するなど、国を基本とした従来の知財制度では対応が難しい事例が顕在化している。

また、侵害コンテンツ本体を検索されにくくする一方で、消費者を侵害コンテンツに誘導する情報のみをインターネット上の目立つところに置くなど、法の網をすり抜けようとする悪質な侵害の態様も存在する。侵害コンテンツへの消費者のアクセスにおいて、リンクのみを集めて掲載するサイト（以下、リーチサイト）は大きな影響力を発揮している。リーチサイトは、現在の著作権法上、明確に侵害と言い切れないため、削除要請を行っても対応がなされないなど、現行制度では措置が難しい事態が生じている。さらに、リーチサイトが海外に設置されたサーバーに置かれているケースも多く、対応を一層困難にしている。

このように、海外のサーバーから日本市場に侵害コンテンツを発信することで利得を得たり、侵害コンテンツへの消費者のアクセスを誘導することにより広告収入を得るなど、国境を越えて往来するインターネット上の知財侵害実態として、コンテンツ産業に多大な影響を与える悪質な行為が見受けられる。

このような観点から、インターネット上の知財侵害として想起される様々な類型のうち、コンテンツ産業で実際に起きている国境を越える悪質な侵害行為を念頭に、対策の必要性やあり方について検討を行った。

具体的な対応の方向性としては、以下の通り整理された。

- リーチサイトへの対応に関して、一定の行為について法的措置が可能であることを明確にすることを含め、法制面での対応など具体的な検討を進める。その際、知的財産権の保護と表現の自由等とのバランスに留意しつつ、対応すべき行為の範囲の在り方についても検討を行う。
- オンライン広告対策に関し、実態調査を行うとともに、それを踏まえつつ、悪質な知財侵害サイトに対するオンライン広告への対応方策について、具体的な検討を進める。
- インターネット上の知財侵害に対する諸外国におけるサイトブロッキングの運用状況の把握等を通じ、その効果や影響を含めて引き続き検討を行う。
- 海外サーバー上での侵害行為に関し、一部または全部の発信元が海外にあるが、ネットワークを通じて我が国ユーザーを対象とするサービスの提供における知財の適切な保護のあり方について調査研究を行う。
- インターネット上の知財侵害対策の実効性を高めるため、プラットフォームとの連携の促進や、プラットフォームの影響力に関する調査分析を行う。

3. 「推進計画 2016」について

(1) 「推進計画 2016」の基本的な考え方

現在、IoT、ビッグデータ、人工知能 (AI) などによる第 4 次産業革命の進展と、「超スマート社会」(Society5.0) による経済社会構造変革が展望されている。大量の情報の集積・処理・ネットワーク化による新たなイノベーション創出の可能性が生じるとともに、経済のグローバル化が進展している。こうした大きな潮流は、我が国の知財戦略に以下のような意義を有すると考えられる。

第一に、一つ一つでは価値を持たないデータでも集積により新たな価値を持てば「知的財産」になる可能性があるなど、情報の集積が価値を生み出すことにより、知財戦略における知的財産の射程が拡大しており、知的財産をより広い視点からとらえていくことが必要になっている。

第二に、ネットワークを通じて「つながる」ことにより様々な「知」が互いにオープンになり、シェアさ

れる環境において、オープン・イノベーションが重要になり、コンテンツ分野と非コンテンツ分野の連携による価値創出も期待される一方で、オープン & クローズ戦略の再定義などより精緻な知財マネジメントが必要となっている。プレーヤー間の「つながり」「かけあわせ」が重要になり、知財戦略の在り方も多様化する中で、こうした知財連携や精緻な知財マネジメントを、中小企業や農林水産分野にも浸透させることが重要になる。

第三に、イノベーション創出を目指した知財戦略の基盤として、制度と人材の整備・育成が重要になる。イノベーションの創出に取り組もうとする「挑戦者」(イノベーター) への応援を基本に、知的財産権制度について保護と利用のバランスの中での在り方を不断に見直すことや、国民すべてを「一億総クリエイター」「一億総知財活用人材」として、知的財産を創造、尊重、活用できる人材輩出のため、社会や地域と協働しながら知財教育を充実することが求められている。

(2) 「推進計画 2016」の具体的内容 (関連部分について)

「推進計画 2016」では、前記の基本的な考え方を踏まえて、政府全体として推進すべき施策を以下のとおり 8 つの柱にまとめた。

【第 1 - 1: デジタル・ネットワーク化に対応した次世代知財システムの構築】

【第 1 - 2: オープン・イノベーションに向けた知財マネジメントの推進】

【第 2 - 1: 知財教育・知財人材育成の充実】

【第 2 - 2: 地方、中小企業、農林水産分野等における知財戦略の推進】

【第 3 - 1: コンテンツ海外展開・産業基盤の強化】

【第 3 - 2: アーカイブの利活用の促進】

【第 4 - 1: 知財紛争処理システムの機能強化】

【第 4 - 2: 世界をリードする審査の実現によるグローバル事業展開支援の強化】

このうち、【第 1 - 1: デジタル・ネットワーク化に対応した次世代知財システムの構築】では、前記の次世代報告書の内容を受け以下のとおり取り組むべき主要な施策をまとめた。

[デジタル・ネットワーク時代の著作権システムの構築]

- ・柔軟性のある権利制限規定について、次期通常国会への法案提出を視野に、その効果と影響を含め具体的に検討するとともに、法の適切な運用を図るための方策について検討する。
- ・権利者不明著作物に係る裁定制度について、補償金供託を一定の場合に後払い可能とすること等の見直しを行う。
- ・拡大集中許諾制度の導入について、実施ニーズ、法的正当性、実施する団体及び対価の在り方等に係る課題を踏まえ、検討する。
- ・コンテンツ等の権利情報を集約化したデータベースの整備を、官民が連携して分野ごとに実施するとともに、民間におけるライセンス環境の整備・構築を支援する。

[新たな情報財の創出に対応した知財システムの構築]

- ・AI 創作物や 3D データ、創作性を認めにくいデータベース等の新しい情報財の知財保護の必要性や在り方について、具体的に検討する。

[デジタル・ネットワーク時代の知財侵害対策]

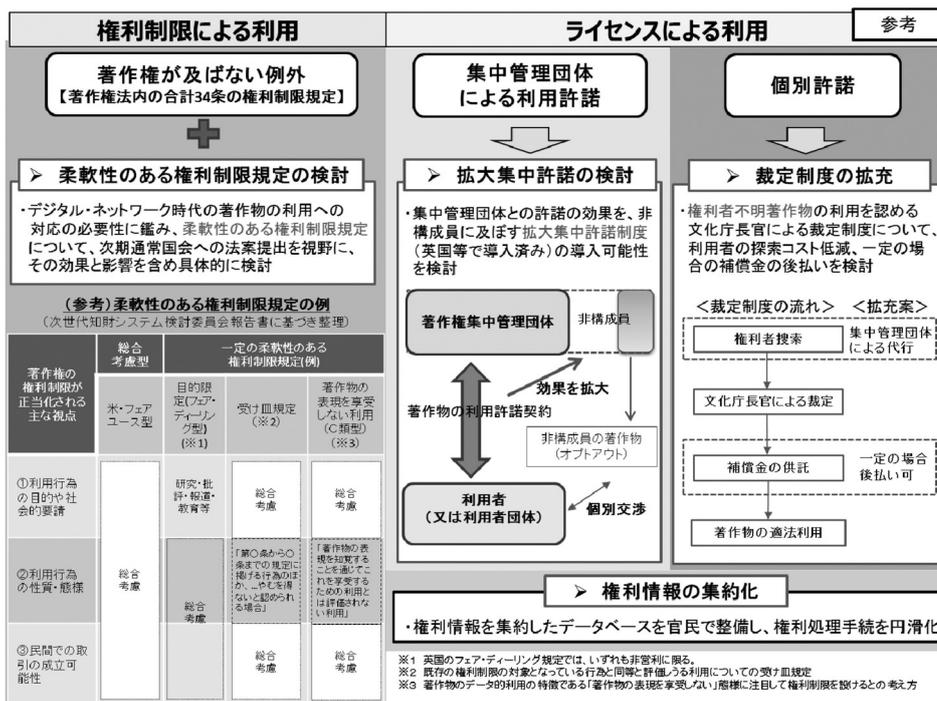
- ・リーチサイトへの法制面も含めた対応、悪質な知財侵害サイトに対するオンライン広告への対応方策、サイトブロックの効果や影響など、国境を越える知財侵害への対応策について検討する。

4. 今後の進め方等

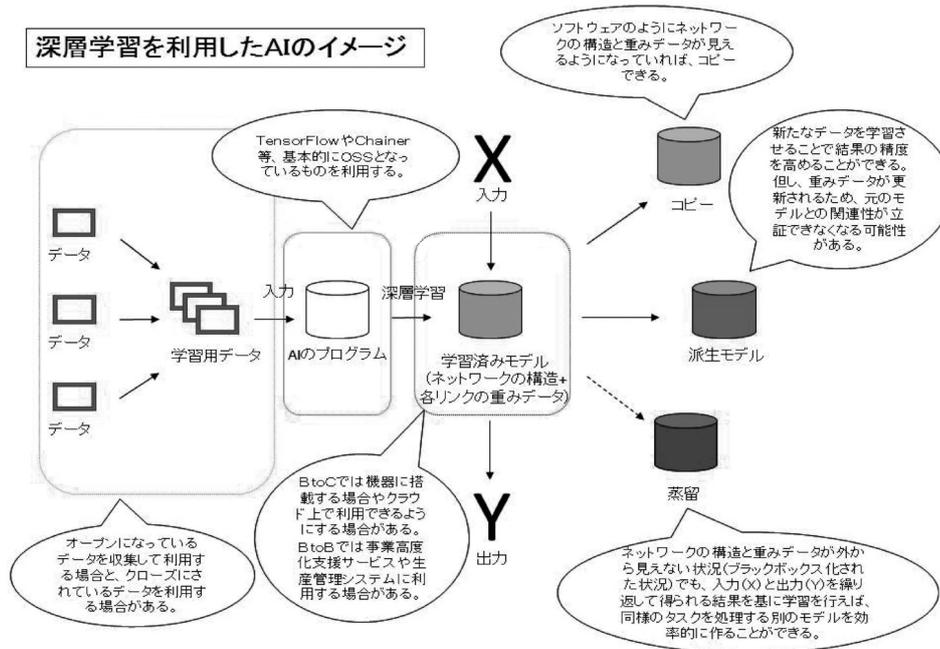
昨年 5 月 9 日の知財本部会合での「推進計画 2016」決定に当たり、安倍晋三内閣総理大臣からは、第 4 次産業革命に向けた著作権制度の見直しや人工知能創作物の知的財産権に係る検討を進めること等が表明された。これに基づき、本計画に盛り込まれた施策を強力に押し進めるとともに、着実に検証・評価を実施していく。

具体的な取組みとして、知財本部の検証・評価・企画委員会の枠組みの下に「新たな情報財検討委員会」を設置し、データ・AI の活用を最大限に進め、我が国の産業競争力の強化を図るため、IoT 等で大量に蓄積されるデジタルデータや AI 創作物とその生成過程である「学習用データセット」や「学習済みモデル」などの新たな情報財の保護・利活用のあり方について、著作権・産業財産権その他知的財産全てを視野に入れて検討を行っている。

「新たな情報財検討委員会」は 2016 年末までに 3 回開催され、主に AI を巡る論点について議論が行われた。産業競争力強化の観点から、深層学習などの AI の進化が幅広い産業への応用が期待される契機となったことを踏まえ、特に深層学習を含む機械学習を念頭に検討を進めることとし(図表 4 参照)、具体的な論点としては、「学習用データ」、「AI のプログラム」、「学習済みモデル」、「AI 生成物」について、現行知財制度



図表 3: グラデーションをもった取組みイメージ



図表 4：深層学習を利用した AI のイメージ

上の課題を整理した上で、課題に関する考え方の案を提示した。今後はデータに関する議論を進めるとともに、年度内を目途に報告書を取りまとめる予定である。

なお、「次世代報告書」、「推進計画 2016」本文全体やこれに基づく工程表、「新たな情報財検討委員会」の開催状況については、知財本部ウェブサイト（知財本部 URL：http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/）に掲載されているので、御参照いただきたい。

注

- (1) 現行法制度上、人工知能が自律的に生成した生成物（著作物に該当するような情報）は、「思想又は感情を創作的に表現したもの（著作権法 2 条 1 項）」では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る。また、人工知能が自律的に生成した生成物（発明・デザイン等）については、発明の主体が「産業上利用することができる発明をした者（特許法 29 条）」という自然人ではないため、特許等の対象にならないと考えられる。
- (2) 「データベースでその情報の選択又は体系的な構成によって創作性を有するものは、著作物として保護する。」（著作権法第 12 条の 2 第 1 項）

（原稿受領 2017. 1. 11）