

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～

慶應義塾大学大学院法務研究科教授 奥邨 弘司

要 約

近時、人工知能技術は急速に進歩しており、小説や音楽、絵画などのコンテンツを生み出す人工知能の研究も盛んに行われている。近い将来、外形的には人間の手によるものと区別のつかないコンテンツが、人間の手を一切借りずに人工知能によって生み出されるのはほぼ確実であろう。しかしながら、現時点の通説的理解に基づけば、人工知能が生み出したコンテンツのうち、そこに人間に直接由来する表現が認められないものは、著作物性を否定される。本稿では、そのことがもたらす課題を指摘した上で、人工知能が生み出したコンテンツに著作物性を肯定する可能性を検討する。

目次

- 1 はじめに
- 2 人工知能とは
- 3 人工知能が生み出すコンテンツの分類
- 4 第1類型コンテンツの場合
 - (1) 第9小委員会報告書
 - (2) 検討
- 5 第2類型コンテンツの場合
 - (1) 著作権法2条1項1号該当性
 - (2) 次世代知財システム検討委員会報告書
 - (3) 検討
- 6 まとめにかえて・・・課題の頭出し
 - (1) 著作者
 - (2) 著作者人格権
 - (3) 侵害
 - (4) 国際的な保護

1 はじめに

「その日は、雲が低く垂れ込めた、どんよりとした日だった。

部屋の中は、いつものように最適な温度と湿度。洋子さんは、だらしない格好でカウチに座り、くだらないゲームで時間を潰している。でも、私には話しかけてこない。

ヒマだ。ヒマでヒマでしようがない。

この部屋に来た当初は、洋子さんは何かにつけ私に話しかけてきた。

『今日の晩御飯、何がいいと思う？』

『今シーズンのはやりの服は？』

『今度の女子会、何を着ていったらいい？』

私は、能力を目一杯使って、彼女の気に入りそうな答えをひねり出した。スタイルがいいとはいえない彼女への服装指南は、とてもチャレンジングな課題で、充実感があった。しかし、3か月もしないうちに、彼女は私に飽きた。今の私は、単なるホームコンピュータ。このところのロード・アベレージは、能力の100万分の1にも満たない。」

いかがだろうか。引用したのは、公立はこだて未来大学の松原仁教授が進める「きまぐれ人工知能プロジェクト 作家ですよ」が、その成果として星新一賞に応募した作品「コンピュータが小説を書く日」の出だしの部分である⁽¹⁾。そう、これは、人工知能が生み出したショート・ショートなのである。続きを読みたくするような、軽快な文体ではないだろうか。

もっとも、この作品は、全てを人工知能が生み出したわけではなく、プロットや各種設定などは人間が考えだし、文章化を人工知能が担当したという。人間の貢献8割、人工知能の貢献2割らしい⁽²⁾。しかしながら、昨今の人工知能技術の急速な進歩を考えれば、この2割が、5割に、そして8割、10割にと拡大していくことは想像に難くないのである。

他にも、例えば、音楽を作曲させる試みや⁽³⁾、有名画家風の絵を描かせる試みなど⁽⁴⁾、様々なチャレンジがなされている。

では、このような試みの結果、人工知能が生み出し

た各種のコンテンツは著作権法上どのように評価されるのだろうか。本稿では、著作物性に焦点を当てて考えたい。

2 人工知能とは

人工知能技術について詳しく解説するのは、筆者の手に余ることなので割愛するが、ここでは、本稿の検討に必要な範囲で簡単に触れたい⁽⁵⁾。

人工知能とは「人間を含む生物が行っている様々な問題解決を自動的に行えるようにしたプログラム⁽⁶⁾」のことを指す。もっとも、一口に人工知能といっても、人間と同じようなレベルを目指す「強い人工知能」と、人間の知能を参考にするレベルの「弱い人工知能」の2種類が存在する⁽⁷⁾。現状、人工知能と呼ばれているものは、後者に分類される。

人工知能に問題解決（推論とも呼ばれる）を行わせるためには、人間の場合がそうであるように、前提として、学習（人間の学習と区別して機械学習と呼ばれる）が必要となる⁽⁸⁾。若干比喩的に言えば、生まれたままの人工知能は、学習を経て、学習済み人工知能となり、その学習成果を活用することで、推論が可能となるのである。かつては、「コンピュータ、ソフトなければただの箱⁽⁹⁾」などと言われたが、同様に「人工知能、学習させなければただの箱」なのである。

図1では、便宜的に、人工知能が学習する過程（学習過程）と、人工知能が推論を行う過程（推論過程）に区別している。



【図1】

昨今人工知能が急速な進歩を遂げた最大の理由は、もちろん、人工知能アルゴリズム自体の進歩にあるが、同時に、大量の学習用データが利用可能になったことも大きく貢献している。人間に喩えると、人工知能は、決して勘の良い学習者ではない。1を聞いて10を知るとはいかないのである。それよりもむしろ、努力家型の学習者であり、勘の悪い分は数でカバーするというタイプなのである。そのため人工知能に学習させるためには、大量のデータが必要となる。この点、現在では、写真にしても、音楽にしても、文章にしても、大量のデータがデジタル化された状態で存在する。しかも、コンピュータの能力が向上した結果、大

量のデータを学習させても、それほど時間はかからないのである。

もっとも、大量の学習用データさえあればよいというものではない。人間の場合と同じように、機械学習の場合も、上手な学習手法、すなわち成果に結びつく学習手法と、そうでないものが存在する。例えば、こういったデータを、どのような順番で、どの程度学習させるか、といった学習手法上のノウハウも重要なのである。

学習が済んだ人工知能は、入力に応じた推論を行うことができるようになるが、その具体的な態様は様々である。例えば、部屋の掃除の仕方を学習したお掃除ロボットの人工知能に、センサーを通じて、部屋の形状などを入力すると、その部屋にふさわしい形で掃除をしてくれる。また、囲碁や将棋の棋譜を学習した人工知能は、対戦相手の指し手に対して、対局を有利に進めるような手を出力する。そして、小説の書き方や作曲の仕方などを学習した人工知能に、人間が一定の指示を与えると、当該人工知能が、小説や楽曲を生み出すわけである。

3 人工知能が生み出すコンテンツの分類

人工知能が生み出した小説や楽曲などのコンテンツは、その最終的な表現に、人間に直接由来する創作的な表現が認められる場合と、認められない場合で、大きく2つに類型化できる⁽¹⁰⁾。

前者、すなわち第1類型のコンテンツは、人間が創作的な表現を生み出す上で、人工知能をツールとして利用している状況と捉えることができ、現状の延長線にあるといえる。例えば、現在我々は、極めて高性能のデジタルカメラを利用している。ピントやシャッタースピード、露出などが自動調整されるのは当然で、その他に、人間の笑顔を認識してそこにピントをあわせたり、逆光でも黒つぶれしない写真が写せたりする。しかしながら、この場合も、出来上がった写真の表現中の創作性を裏付ける要素、アングルとか、構図とか、シャッターチャンスとかは、人間に直接由来する。それ故、人間が写真という創作的な表現を生み出す過程で、高性能デジタルカメラを利用しているにすぎないと考えることができるのである。これと第1類型の場合とは同じことなのだ。つまり、この場合の人工知能は、デジタルカメラよりはずっと高度であるけれども、あくまでもツールに過ぎないといえる。逆

にいえば、第1類型のコンテンツには、人間由来の創作的な表現が認められるのである。

一方、後者、すなわち第2類型のコンテンツは、現状の延長線上にはない。例えば、「鉄道ダイヤをアライトリックに使った推理小説」と人工知能に指示するだけで、西村京太郎サスペンス並みの小説を出力するような状況である。この場合、出来上がったコンテンツに、人間に直接由来する創作的な表現を認めることはできない。なぜなら、前述の「鉄道ダイヤをアライトリックに使った推理小説」という指示は、(仮に創作性があったとしても) アイデアの領域に属するのであって、表現の領域に属するわけではないからである。

以上の分類方法に照らせば、冒頭紹介した、ショートショートの場合は、詳しいプロットなどを人間が作成して人工知能に入力しているということなので、できあがった小説中の創作的な表現には、人間に直接由来するものが多数認められるだろう。よって、第2類型ではなく、第1類型のコンテンツということになる。

なお、これ以降、人間が生み出したコンテンツのうち、第1類型コンテンツを除くもの、すなわち人工知能をツールとして用いていないものを、便宜的に第0類型コンテンツと呼びたい。

4 第1類型コンテンツの場合

(1) 第9小委員会報告書

人工知能が生み出す第1類型のコンテンツを、著作権法制上どのように評価すべきかについては、参照すべき詳細な先行研究が存在する。「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⁽¹¹⁾」(以下、第9小委員会報告書)がそれである。

第9小委員会報告書は、人工知能ではなく、コンピュータによる創作物に関するものであるが、そこで検討の対象にあがっているのは、コンピュータグラフィックス、機械翻訳、自動作曲、自動プログラミング、自動データベースであり、そのうち最初の3つは、本稿の検討対象と重なるし、その問題意識も共通している。ここでは、第9小委員会報告書のまとめの部分を紹介しよう。

まず第9小委員会報告書は、「コンピュータ創作物の著作物性については、現時点では、人が思想感情を創作的に表現するための『道具』としてコンピュー

タ・システムを使用したと認められる場合が多く、その結果としてのコンピュータ創作物の著作物性は、現行著作権法の下において肯定される。当初は、人工知能の開発や諸分野の自動化が進むと考えられていた。しかし、技術の活用に関する実態把握を進めていくうちに、人工知能や諸分野の自動化が人間の創作行為に完全に代替するのではなく、道具としてコンピュータ・システムを使用する場合は通常であるという現状認識を得た。」と述べ、当時(平成5年)のコンピュータ創作物は、本稿でいう第1類型コンテンツであったとの認識を示している。

その上で、「コンピュータ創作物の著作者については、著作者は、具体的な結果物の作成に創作的に寄与した者であり、通常の場合コンピュータ・システムの利用者であると考えられる。」とする。なお、ここにいうコンピュータ・システムの利用者としては、「一定の創作意図のもとに、それに適したコンピュータ・システムを選択・構築し、必要なデータを入力し、適当なプログラムを実行することによってデータを処理して結果を出力し、その結果を当初の意図に照らして吟味、修正するなどの行為」を行う者が念頭に置かれている。そして、そのような行為の「一連の過程を総合的に評価」して、そこに創作的な寄与が見いだされる場合に著作者と評価されることになる一方、そうではなく、単なる操作者にとどまる場合は著作者たり得ないとされる。また、一般に、コンピュータ・システムのプログラムの作成者はコンピュータ創作物の著作者とはならないとした上で、コンピュータ・システムに入力される素材の作成者は、当該素材が著作物の場合であってコンピュータ創作物が素材著作物の二次的著作物に当たる場合にコンピュータ創作物の原著作物の著作者となるにとどまるのが一般的だろうとする。

さらに第9小委員会報告書は、「既存の素材を利用して作成されたコンピュータ創作物の評価については、既存の素材と結果物との外形における類似性と結果物において付加された創作的表現の有無や程度に基づき、1)複製物又は単なる変形物、2)二次的著作物あるいは3)新たな著作物と評価される。」とする。なお、第9小委員会報告書には明言されていないが、常識的に考えて、コンピュータ・システムの利用者は、1)の場合は単なる複製者にすぎず、2)の場合は二次的著作物の著作者となり、3)の場合は新たな著作物の著作者となろう。

以上を踏まえて、第9小委員会報告書は、「コンピュータ創作に係る著作権法改正の必要性については、現時点では、コンピュータ創作物の作成過程において何らかの人の創作的寄与が通常伴っており、上述のような現行著作権法の解釈・適用によって対応することが可能であると考え。」として、立法的手当の必要性を否定する。その一方で、「しかし、将来的には、限定された範囲においては、人の創作的寄与を伴わずに作成される結果物で外形上著作物と評価されるに足る表現を備えているものが生じ得るところであり、そのような場合における創作物の保護のための著作権法改正の必要性等については、技術の開発やその応用の動向等についての注視を怠ることなく検討を行う必要がある。」と述べ、本稿にいう第2類型コンテンツの場合は、別途検討が必要であるとの認識を示している。

(2) 検討

第9小委員会報告書が作成されてから20年あまりが経過するが、その認識・結論は、現在も妥当なものであるといえる。つまり、第1類型コンテンツに限る限り、人工知能は、例えばデジタルカメラのような著作物を作成するためのツールの一種でしかない。

高性能なデジタルカメラを使って写真を撮影しても、カメラが撮影したとはいわず、人間が撮影したと考えるのと同様で、人工知能をツールとして用いてコンテンツを作成しても、その作者は依然として人間である。そして、人間が作成したコンテンツに、人間に直接由来する創作的な表現が認められる場合、当該コンテンツは原則として著作物であり、その著作者は人間である。この結論は、人工知能がどんどん高度になっても変わらない。繰り返しになるが、高性能なデジタルカメラを使って何気なく撮影したスナップ写真も著作物であり⁽¹²⁾、その著作者が人間であることの延長線上である⁽¹³⁾。

以上を踏まえると、例えば、冒頭紹介した人工知能が生み出したショート・ショートは、著作物であり、その著作者は、人工知能を準備し、プロットを与え、最終出力を吟味した人間ということになる⁽¹⁴⁾。

5 第2類型コンテンツの場合

(1) 著作権法2条1項1号該当性

では、第9小委員会報告書が将来の課題とした第2類型のコンテンツについてはどう考えるべきだろう

か。なお、以下の検討では、第2類型のコンテンツと、第0類型コンテンツや第1類型コンテンツとの間で、外形的には見分けがつかないことを前提とする。もっとも、現状の技術は、まだ、そこまでの段階ではないかもしれないが、その時期はそう遠くないのは確かだろう。

著作権法2条1項1号は、著作物を「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」と定義する。この定義は、3つに分解することができる。すなわち、①思想・感情の表現であること、②創作的な表現であること、および、③文芸・学術・美術または音楽の範囲に属する表現であること、の3つである。

①から③のいずれもが、「表現であること」で終わっていることから明らかのように、著作物であるためには、表現であることが絶対的に必要である⁽¹⁵⁾。ここで、第2類型のコンテンツも表現であることは明らかだから、この点は問題がない。とすると、問題は、前記①から③のような性質を有するか否かである。

順番が逆になるが、比較的検討が容易な③から見ていくこととしよう。③については、表現の客観的な分類を問題とするものであるから、第2類型のコンテンツが、小説や音楽などである限り、③を満足しないということはない。もし、人工知能が家具などの実用品のデザインを生み出した場合は、③を満足するか否かが議論となるが⁽¹⁶⁾、これはいわゆる応用美術の著作物性の問題であって、人間による場合も同様である⁽¹⁷⁾。

次に②であるが、従来、著作権法上、創作的であるとは、独創的であることや芸術的であることを意味せず、他人のまねでなく、作者の個性が何らかの形で発露されていることと解されてきた⁽¹⁸⁾。この点、もしここにいう「個性の発露」が、人格の反映という意味合いを持つのであれば、人工知能に人格は存在しないから、第2類型のコンテンツは、創作的ではないということになる⁽¹⁹⁾。

しかしながら、近時は、創作的であるか否かを、個性の発露としてではなくて、表現の選択の幅として捉える考え方が有力となっている⁽²⁰⁾。この有力説は、元々、コンピュータプログラムのような機能的著作物について唱えられたものであるが、最近は、著作物の類型を問わず用いられるようになってきている。仮に有力説によった場合、人格とは関係なく創作的か否かを判断することが可能となるから⁽²¹⁾、第2類型のコンテン

ツについても、表現の選択の幅が認められれば、②を満足することが可能となる。

最後は①である。仮に、第2類型コンテンツについて、著作物性を認めようとした場合、最も問題となるのはこの①であろう。すなわち、①をクリアするためには、表現に思想または感情が存在しなければならないところ、思想または感情は優れて人間に特有なものであるから⁽²²⁾、第2類型の場合、それは認められない。結果、この①との関係で、第2類型コンテンツは、著作物性を否定されることになる⁽²³⁾。

(2) 次世代知財システム検討委員会報告書

思想または感情が人間に特有なものであるというのは、なかなか動かしがたい点であろうから、解釈での対応には限界があろう。とすると、第2類型のコンテンツに著作物性を認めるためには、立法的手当が必要ということになる。では、敢えて立法してまで、第2類型のコンテンツに著作物性を認める必要性は存在するのだろうか。

この点については、「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～⁽²⁴⁾」(以下、次世代報告書)が検討を行っている。

次世代報告書は、第2類型コンテンツを、著作権をはじめとする知的財産権で保護する必要性を、自然権論ではなく、インセンティブ論に基づいて説明する。すなわち、保護を通じて「創作をする人工知能への投資や積極的な利用」を促そうというのである。そのため、知的財産権による保護を与えるのは、それが「関与する当事者の適切な投資回収機会の確保等」につながる場合であるべきとする。そして、そのような必要性を検討するためには、「どのようなビジネスモデルが想定され、人間がどのように関与するのか、といった場面設定を行う事が適当である」として、次のような3つの場面(シナリオ)を想定する。

- ① コンテンツ・クリエイターによる AI 利用(創作の道具としてのコンピューターの延長線上で、AI を創作活動に利用)
- ② プラットフォームによる AI 利用(コンテンツ制作が可能な AI を、サービスとして提供。ユーザーは簡単な操作で、自分の欲しいコンテンツを入手可能。)
- ③ AI と AI 創作物をセットで展開(コンテンツ

制作が可能な AI に、人間がキャラクターを付与し、そこから生成されるコンテンツ(キャラクターが歌い踊る様子や、歌、小説など)とセットで展開する、人間と AI の協業モデル)」

そして、①の場合の人工知能プログラムの提供者、②の場合の人工知能の管理者たるプラットフォームおよびサービスのユーザー、ならびに③の場合の人工知能の管理者・キャラクター付与者については、既存の枠組みで投資回収の機会が存在するため、彼・彼女らとの関係では、第2類型コンテンツを知的財産権制度で保護する必要はないとする。一方で、①の場合の人工知能の利用者(コンテンツ・クリエイター)について、および③について一定の場合は、「他者のフリーライド抑制やより広範なマネタイズの観点から、知財保護が必要となる可能性も考えられる」とする。ただし、「あらゆる AI 創作物を保護対象とすることは、先述の通り保護過剰になる可能性がある。従って、一定の『価値の高い』AI 創作物に限って何らかの保護を行うことで」対価回収の機会を確保すべきとし、「個々の AI 創作物の生成そのものよりも、それを世の中に広め認知させたところにより高い価値が生じると考えれば、AI 創作物のうち、例えば、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、新たな保護の仕組みを講じていくことが考えられる」と提案する。

(3) 検討

次世代報告書が、第2類型コンテンツに対して知的財産権の付与が必要か否かを論じる上で、インセンティブ論に基づいて議論を進めたことは妥当といえよう。なぜなら、自然権論は、人間が持って生まれた権利である自然権を出発点として知的財産権付与の必要性を説明するものである以上・・・少なくとも、ロボットの「人権」が広く承認されるようになる鉄腕アトムの時代が到来するそのときまでは⁽²⁵⁾・・・自然権論によって、第2類型コンテンツに対する知的財産権付与を説明するのは無理といわざるを得ないからだ。

そして、以上の裏返しとして、関与する当事者の適切な投資回収機会の確保などにつながるか否かという視点で、知的財産権付与の必要性を議論することも、同じく妥当なものであったと評価できる。

ただ、次世代報告書が、「一定の『価値の高い』AI 創作物に限つ(た)」保護を打ち出し、かつ、著作権とは

異なる制度によることについては、それが副作用を生むのではないかと懸念を抱く⁽²⁶⁾。すなわち、人間の手によることを僭称する第2類型コンテンツ（以下、僭称コンテンツ）の問題である⁽²⁷⁾。

第2類型コンテンツが、第0類型や第1タイプのコンテンツと外形的には見分けがつかないとすれば、関係者が、人間の手によるコンテンツ（第0類型や第1類型コンテンツ）であることを僭称する誘惑は多分に存在する。人間の手によらず、人工知能が生み出したコンテンツであること自体が価値のある間は別として、それが当たり前になり、第2類型コンテンツが巷にあふれるようになった場合、敢えて、第2類型コンテンツであることを名乗り、限定的な保護を受けようとするかどうか。「正直者が馬鹿を見る」を実践する者は極めて少ないのではないだろうか。

僭称の誘惑は、コンテンツが——とりわけ価値あるコンテンツが——二次利用、三次利用される存在であることを想起すれば、より容易に想像できるであろう。例えば、第2類型コンテンツに分類される「小説」や「漫画」を原作として、人間の手により映画が製作される場合を考えて欲しい。もし、原作「小説」や「漫画」が著作物として保護されない場合、それらの関係者は、著作権法上、出来上がった映画に関して、何らの権利も有しないどころか、そもそも映画化を妨げる権利すら有さないのである⁽²⁸⁾。

このような状況の一方で、僭称コンテンツの増大は、第2類型コンテンツ向けに用意される新たな保護の仕組みを閉古鳥が鳴く状態に追い込んでしまうだけでなく、著作権制度自体を揺るがしかねない。なぜなら、本来著作権で保護されるべきでないものが保護され、実在しない著作者や本来資格のない者に著作者人格権が付与され、しかも著作者が非実在の場合は、権利の存続期間さえも半ば虚構と化してしまうからである。

さらに、一度僭称が発覚すると、僭称コンテンツに関するライセンス関係やビジネス・スキームが崩壊してしまうにもかかわらず、外形上見分けがつかないために、関係者はリスクを抱えたまま戦々恐々としてライセンスなどに参加せざるを得ない。コンテンツ・ビジネス全体に与える萎縮効果は明らかだろう。

この問題への直接的な対処方法としては、第2類型コンテンツについて、人間の手によるものと僭称することを禁止し、違反者には罰則をもって臨むことが考

えられる。

この点、例えば、刑法の詐欺罪が活用できる場合もあるだろうが、著作権法で、より直接的に対応する方法が存在する。現状、著作権法121条は、著作者でない者の名を、著作者と僭称して複製物を頒布することを罰しているが、外形的には、ここで問題としている僭称コンテンツの問題と類似する。また、同条は、「世人を欺く詐欺的行為の防止の見地及びこれに付随して著作名義者の人格的利益の保護の見地⁽²⁹⁾」から規定されたものとされるが、これは僭称コンテンツの場合にも当てはまる。とすれば、同条の適用範囲を僭称コンテンツの場合に拡大することは、十分あり得るのではないだろうか。

なお、同条は、「著作者でない者の実名又は周知の変名を著作者名として表示した著作物の複製物・・・を頒布した者は、1年以下の懲役若しくは100万円以下の罰金に処し、又はこれを併科する。」と定めているところ、第2類型コンテンツが著作物でない以上、「著作物の複製物」という構成要件に該当しないのではないかと、という問題がある⁽³⁰⁾。この点、同条が刑罰規定であることに鑑みれば、安易な類推解釈は許されないといふべきであるから、結果、法改正が必要ということになるだろう。また、現在は、「頒布した者」のみを罰しているが、少なくともこれも頒布以外の提供、提示形態を含むように改正する必要がある⁽³¹⁾。

もっとも、外形的には区別できない以上、内情を知る者の告発などでもない限り、僭称行為が発覚するリスクは小さく、しかも、僭称によって得られるメリットは大きい。とすると、根本的な解決には、僭称のメリットを減じる他ないのではないかと。この点は異論もあろうが、そもそも、問題行動を誘因する構造を維持したまま、刑罰のみによって、それを禁圧することがどこまで有効かどうか。むしろ、その構造自体を変えることが考慮されるべきだろう。具体的には、第2類型コンテンツについても、第0類型および第1類型コンテンツ同様に、著作権法で保護することが選択肢と考えられる⁽³²⁾。

もちろん、そうするためには、前記5(1)で検討したように、著作権法2条1項1号の「思想又は感情」の部分を変更する必要がある。これにより、第2類型コンテンツも著作物たり得るようにすれば、敢えて第0類型や第1類型と僭称するメリットはなくなる。その上で、121条による僭称の禁止をあわせ実施するので

ある。

もちろん、例えば著作者人格権などのような、人間が創作者であることを前提とする制度を、第2類型コンテンツに適用するのはふさわしくないから、そういったものについては、適用除外とするなり、別の仕組みを用意するなりする必要はある⁽³³⁾。その分、第2類型コンテンツについて与えられる保護は切り下げられることになるが、そういった部分は、第2類型コンテンツの関係者には関心の薄いところだろう。それらの切り下げを嫌って、敢えて刑事罰のリスクを冒すまででは考えられないだろう。

6 まとめにかえて・・・課題の頭出し

ここまでの検討結果をまとめると、次のようになる。近い将来または、それほど遠くない将来、第2類型コンテンツが多数作成されるようになった場合には、僭称コンテンツの問題が深刻となる。この問題を解決するためには、著作権法121条を改正して、僭称コンテンツを禁止し、違反者に刑罰を持って臨むと共に、僭称の動機をなくすために、著作権法2条1項1号の「思想または感情」という部分を改めて、第2類型コンテンツにも著作権による保護の途を開くことが必要になるだろう。

以上の結論が、かなり思いきったものであることは筆者も自覚している。様々な批判や反論もあろう⁽³⁴⁾。できれば、このような思い切った対応は避けたいという思いもなくはない。しかし、考えられる問題に効果的に対処しようとする、現状これ以外の方法が想定できないのである。

最後に、第2類型コンテンツを著作物とした場合に生じる様々な課題のうち、避けては通れないものについて、簡単に触れておきたい⁽³⁵⁾。もっとも、将来第2類型コンテンツをめぐる技術的、ビジネスの状況がどうなっているかは、現状予想ができない部分も多く、詳細は後日に譲りたい。以下の検討はあくまでも課題の頭出しである。

(1) 著作者

第2類型コンテンツを著作物と認めるとした場合、次なる課題は、その著作者(=原始的著作権者)を誰とするのかという点に移る。さすがに権利義務の主体を人工知能とするわけにはいかないから、この検討は、人工知能に関わる多数の人間の中から、著作者と

するのにふさわしい適切な者を選び出すという作業に還元される。

著作権法は、「著作物を創作する者」を著作者と定義する(2条1項2号)から、本来、自ら表現の創作行為を行っていない者は、著作者になり得ない。唯一の例外は、著作権法15条1項が適用される場合だけである。同条は、法人著作規定と呼ばれることもあるが、正確には職務著作規定であり、同条の適用の結果、著作者となるのは、法人に限らず、個人も含めた使用者一般である(例えば、アシスタントを雇っている漫画家は、同条適用の余地がある⁽³⁶⁾)。

同条については、「①著作者の権利(著作権および著作者人格権)を従業者に帰属させず、使用者に集中的に帰属させることによって、当該使用者の円滑な事業活動を確保するとともに(使用者の事業活動の確保)、②権利の所在を第三者にとって明確かつ便宜なものにすることによって、法人等に許諾を得ればすむという便宜を通じて第三者による著作物の円滑な利用可能性を確保したもの(第三者の利用の確保)と考えられる⁽³⁷⁾」と指摘されているが、これらは第2類型コンテンツの場合もそのまま当てはまるだろう。

ただ、15条1項の要件は、職務著作の文脈に固有のものが多く、それらは、解釈によるときはもちろん、何らかの立法的手当をするときも、第2類型コンテンツの場合に応用するのは難しいように思われる。すなわち、同条は、職務著作成立の要件として①使用者の発意の存在、②業務に従事する者によること、③職務上作成されること、④使用者の著作の名義での公表、⑤別段の定め不存在、の5つを定める。この内、②と③は職務著作の文脈に個有の要件であるし、⑤も「従業者の人格的利益を保護する必要があると認められた場合、原則どおり従業者を著作者として扱いうる余地を残すため⁽³⁸⁾」と指摘されていることに照らせば、同様であろう。結果、①と④は残るが、それらだけで、職務著作制度の応用云々を論じるのは厳しいだろう。

ところで、著作権法の原則は、著作者=原始的著作権者であるところ、例外的に著作者以外の者が原始的著作権者となる場合がある⁽³⁹⁾。それは、映画の著作物の著作権の帰属に関する29条1項の規定である。同項は「映画の著作物・・・の著作権は、その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束しているときは、当該映画製作者に帰属する。」と規定する。これは「第1に、従来から、

映画の著作物の利用に関しては、映画製作者と著作者との間の契約によって、映画製作者の権利行使に委ねられている実態にあったということ、第2に、映画製作の目的・態様という点から考えましても、映画製作者が巨額の製作費を投入し、企業活動として製作し公表する特殊な性格の著作物であること、第3に、映画には著作者の地位に立ち得る多数の関与者が存在し、それら全てに著作権行使を認めることとすると映画の円滑な市場流通を阻害することになること、などの理由から、劇場用映画を中心とした通常の映画については、映画製作者へ著作権を与えることがもっとも適当と考えた⁽⁴⁰⁾」からと説明されている。この内、第1の理由は映画の文脈特有の理由であるが、第2の理由については、投資回収の機会の付与という趣旨と捉え直すなら⁽⁴¹⁾、第2類型コンテンツの場合にも妥当するだろう。また、第3の理由も、第2類型コンテンツにそのまま当てはまるだろう。人工知能の場合、例えば、プログラムの開発者、システムの所有者、システムの操作者、学習データの権利者などなど、多数の関与者が想定されるからである。

つまり、第2類型コンテンツの場合に、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）に類似する立場にある者（具体的には、第2類型コンテンツの製作に発意と責任を有する者ということになる）を、著作権の原始的帰属者とする余地は、立法論的にあり得るように思われるのである⁽⁴²⁾。もっとも、そうすると、原始的著作権者はいても著作者はいないという変則的な状態になり、著作者人格権の享有主体もいなくなってしまうが、第2類型コンテンツの場合、それは特段問題ではないと考える。

（2） 著作者人格権

前記（1）のように、原始的著作権者はいても著作者はいない制度とするなら、第2類型コンテンツについて、著作者人格権制度は不要だろう。そもそも保護すべき人格的利益が存在しない⁽⁴³⁾。

もっとも、著作物を公表するか否かや、同一性の保持は、著作財産権で一定程度代替される（公表については、公衆への提供・提示に関する権利⁽⁴⁴⁾、同一性保持権については翻案権）。

一方、氏名の表示に関しては、僭称コンテンツ対策と絡めて、何らかの権利を認める余地があろう。その場合、前提として、第2類型コンテンツについては、

職務著作制度の第4要件に倣って、第2類型コンテンツの製作に発意と責任を有する者の名義で公表した場合に限り、当該者に著作権が原始帰属するという制度設計にすることが考えられる。その上で、他人による無断での変更を禁止するのが妥当だろう。

（3） 侵害

侵害に関する問題については、2種類考える必要がある。

ひとつは、第2類型コンテンツが、他のコンテンツ（第0類型および第1類型のみならず第2類型も含まれる）の著作権を侵害する場合である。例えば、開発者Pが開発した人工知能を、Q（第2類型コンテンツの製作に発意と責任を有し、かつ、自己の名義で公表した者）が用いて第2類型コンテンツである小説を生みだし、それを出版社Rが出版したところ、当該小説には、自然人Sが作成した既存の小説の一部とそっくりな文章が存在したというような状況を考えて欲しい。この場合、著作権侵害か否かの判断に、人間の場合の基準をそのまま当てはめて良いかどうかは、今後の技術の進展なども見ながら、慎重に検討する必要があるだろう⁽⁴⁵⁾。なぜなら、人間の頭の中がブラックボックスであるのに比べれば、人工知能の場合は、所詮は機械、見える化はかなり可能であり、結果、アイデアの利用なのか表現の利用なのかといった点や、依拠の有無など、人間の場合は間接事実で証明するしかなかったことが、直接的に証明できる可能性は高まるからである。なお、本稿の立場の場合、第2類型コンテンツに著作者は存在しないが、仮に自然人である作家TがSの小説を盗作した場合の作家Tの立場には、原始的著作権者であるQが立つように制度設計するのが、最もバランスが良いだろう。

今ひとつの侵害関連の問題は、人工知能を使って膨大なコンテンツが生み出された結果、その後人間がコンテンツを独自に創作しても、侵害のそしりを受けないかという問題である⁽⁴⁶⁾。しかしながら、著作権法制が独自創作を許容する以上、この点は本来問題になり得ないはずである。もし問題になるとすると、それは、従来、依拠についてあまりにも緩やかに認めすぎてきた結果といえるのではないだろうか（詳細は別の機会に検討したい）。

(4) 国際的な保護

ベルヌ条約は、その文言上、著作物が人間によって生み出されることを求めているが、一方で、ベルヌ条約の保護を受ける著作者を、国民という概念で画しているから⁽⁴⁷⁾、少なくとも同条約の保護対象である著作物は、権利義務の主体たりうる者によって生み出されることが前提とされていると考えるべきだろう。したがって、第2類型コンテンツは、同条約の枠外にあるということになろう⁽⁴⁸⁾。

130年前に登場した条約が、人工知能時代に対応しないことはむしろ当然といえるが、インターネットの普及をあげるまでもなく、コンテンツは世界を駆け巡る以上、国際的な対処の枠組みはいずれ必要となるだろう。

注

- (1) 公立ほこだて未来大学社会連携センター「きまぐれ人工知能プロジェクト 作家ですよ」http://www.fun.ac.jp/~kimagure_ai/
- (2) PC Watch「人工知能は小説を書けるのか ～人と AI による共同創作の現在と展望」<http://pc.watch.impress.co.jp/docs/news/749364.html>
- (3) ITmedia ニュース「AI 作曲の“ビートルズ風”新曲、Sony CSL が公開(けっこうそれなり)」<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1609/23/news059.html>参照。
- (4) 毎日新聞「レンブラント『新作』発表」<http://mainichi.jp/articles/20160409/k00/00e/040/175000c>
- (5) 以降の記述のうち、機械学習および人工知能の技術的側面については、Caffe 公式 web サイト<http://caffe.berkeleyvision.org/>、白井祐典「いまさら聞けない Deep Learning 超入門 (2) Caffe で画像解析を始めるための基礎知識とインストール、基本的な使い方」<http://www.atmarkit.co.jp/ait/articles/1511/09/news008.html>、中山英樹「Deep Learning と画像認識～歴史・理論・実践～」http://www.slideshare.net/nlab_utokyo/deep-learning-40959442、shi3z の長文日記「オートエンコーダが出力した特徴空間を VR 空間で立体化してみる」<http://d.hatena.ne.jp/shi3z/20160627/1466977241>、at_grandpa「機械学習プロフェッショナルシリーズ輪読会 #2 Chapter 5 『自己符号化器』資料」http://www.slideshare.net/at_grandpa/chapter5-50042838?next_slideshow=1を参考にして、筆者なりの理解でまとめたものである。技術分野は門外漢のため、各参考資料の内容を正確に理解できていない部分があるかもしれない、その点をご容赦願いたい。
- (6) ホンダ・リサーチ・インスティテュート・ジャパン「What's AI 人工知能 Q&A」<http://www.jp.honda-ri.com/ai/faq/01.html>
- (7) 人工知能学会「人工知能って何？」<http://www.ai-gakkai.or.jp/whatsai/AIwhats.html>参照。

- (8) 詳しくは、奥邨弘司「著作権法 > THE NEXT GENERATION ～著作権法の世界の特異点は近いか?～」コピライト 666 号 4～5 頁 (2016) 参照。
- (9) 人口に膾炙した表現であるが、詠み人は定かではない。
- (10) 第9小委員会報告書・後掲注 11) および次世代報告書・後掲注 24) 22 頁参照。
- (11) 『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』(文化庁・1993) 著作権情報センター web サイト http://www.kidscric.com/db/report/h5_11_2/h5_11_2_main.html
- (12) スナップ写真の著作物性について、知財高判平成 19 年 5 月 31 日判時 1977 号 144 頁参照。
- (13) 例えば、デジタルカメラやスマートフォンのカメラアプリには、シャッターを押した瞬間の前後数秒をコマ何秒で連写するタイプのものもある。そして撮影後、10 枚程度の写真の中から、最もよく撮れている写真を選ぶことになる。この場合も、できあがった写真は著作物であり、シャッターを押した撮影者＝著作者と考えることになるだろう。
- (14) 第9小委員会報告書には、「プログラムの作成者が自ら特定の創作物の作成を意図して、そのために作成されたものであると客観的に認識できる程度の特定性があるプログラムを作成し、使用者は単なる操作者にとどまる場合には、当該プログラムの作成者が単独でコンピュータ創作物の著作者となることもあり得ると考えられる。」との指摘がある。この点、「特定の著作物」が何を意味するかについて第9小委員会報告書には明示的な言及はないが、前後の文脈を踏まえて考えるならば、特定の具体的な表現(の集合体)を意味しているものと思われる。とすると、作家ですよプロジェクトの場合のように、星新一風のショート・ショートというレベルで作成を意図している場合は、ここにいう「特定の著作物」には該当しないものと思われる。
- (15) 加戸守行『著作権法逐条講義 6 訂新版』(著作権情報センター・2013) 23 頁および中山信弘『著作権法 第2版』(有斐閣・2014) 55～60 頁など参照。
- (16) 加戸・前掲注 15) 24～25 頁および中山・前掲注 15) 81 頁など参照。
- (17) 応用美術に関しては、差し当たり拙稿「応用美術」法学教室 426 号 (2016) 8 頁以降参照。
- (18) 中山・前掲注 15) 61 頁参照。
- (19) 福井健策「人工知能と著作権 2.0 ——ロボット創作の拡大で著作権制度はどう変容するか」コピライト 652 (2015) 16～17 頁および内田剛「コンピュータ生成作品の著作権による保護とその保護のための課題 ——オーストラリアにおける3つの判決からの示唆——」渋谷達紀先生追悼記念論文集(発明協会・2016) 555 頁参照。
- (20) 中山・前掲注 15) 65～72 頁参照。
- (21) 中山・前掲注 15) 71 頁は、「著作物は人格の流出物であるという点は否定できない」としつつ、「その要件は『創作性』の中で判断するのではなく、『思想・感情』という要件の中で判断すべき」とする。
- (22) 加戸・前掲注 15) 22 頁および島並良＝上野達弘＝横山久

- 芳『著作権法入門』(有斐閣・2009) 16 頁 [横山担当] など参照。
- (23) 加戸・前掲注 15) 22 頁は、チンパンジーの描く絵について、島並他・前掲注 22) 17 頁は、コンピュータ自動作成物について、「思想・感情」が認められないとして、その著作物性を否定する。また、田村善之『著作権法概説第 2 版』(有斐閣・2001) 399 頁および中山・前掲注 15) 220 頁も、第 2 類型コンテンツについては、解釈論的には、著作物に当たらないとする。なお、米国の場合、著作物には「最低限度の創造性」(Feist Pubs., Inc. v. Rural Tel. Svc. Co., Inc. 499 U.S. 340 (1991)) が必要と解されているため、第 2 類型コンテンツでは、創造性が認められないとして著作物性が否定されるものと思われる。
- (24) http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2016/jisedai_tizai/hokokusho.pdf
- (25) 手塚治虫「ロボット人権宣言」『アトム今昔物語』第 3 巻 (ビッドウェイ・2012) [電子書籍版] 90 頁以降参照。
- (26) 内田・前掲注 19) 557 頁は著作隣接権制度での保護の可能性も指摘するが、著作権並みの保護を与えないと、僭称コンテンツ問題は依然として残る。
- (27) 僭称コンテンツ問題は、次世代報告書も指摘する。また、田村・前掲注 23) 401 頁および中山・前掲注 15) 221 頁も参照。
- (28) なお、契約による対処が可能ではないかとの反論も考えられるが、そもそも何の権利もないのに、どうして契約を結ぶように二次利用者、三次利用者に要求できるのであろうか。この点、著作物であるソフトウェアの自由な利用をみとめるオープン・ソース・ライセンスのスキームが、実は著作権によって支えられていることを考えれば、多言は不要だろう。もちろん、最初の提供時に、例えば、原作「小説」などの読者全てと契約を結ぶことができれば話しは別かもしれないが、それはビジネス的にあり得る話なのだろうか。
- (29) 加戸・前掲注 15) 836 頁。
- (30) 加戸・前掲注 15) 837 頁は、121 条にいう著作物は、6 条に規定されるものには限定されないとするが(この部分、筆者としては疑問を感じるが、この点の検討は別稿に譲るとして、いずれにしても) 著作物であることは必須であるため、本文のような疑問は生じる。
- (31) 中山・前掲注 15) 663 頁参照。
- (32) 田村・前掲注 23) 400~401 頁は、第 2 類型コンテンツに知的財産権による保護は不要ではないかと指摘する一方、僭称問題対策の一つとして、第 2 類型コンテンツを著作権で保護する途があることも指摘する。
- (33) 田村・前掲注 23) 401 頁参照。
- (34) 例えば、福井・前掲注 19) 17~18 頁参照。
- (35) 保護期間も重要な問題ではあるが、利用状況などを踏まえた政策判断の部分が大きいので、本稿では割愛する。差しあたり、職務著作の場合に依って、公表後 50 年間とするのが一つの考え方であろう(保護の切り下げが僭称コンテンツを招くことを考慮した結果でもある)。
- (36) 中山・前掲注 15) 205 頁参照。
- (37) 上野達弘「著作権法からみた職務発明制度の立法論」L&T63 号 (2014) 55 頁。
- (38) 田村・前掲注 23) 386 頁。
- (39) 田村・前掲注 23) 390 頁および中山・前掲注 14) 231 頁参照。なお、一旦映画監督などに帰属した後、直ちに自動的に映画製作者に移転されるという法定帰属説の立場もある(加戸・前掲注 15) 222 頁および上野・前掲注 37) 56 頁参照)。
- (40) 加戸・前掲注 15) 221 頁。
- (41) 上野・前掲注 37) 58 頁参照。
- (42) 英国著作権法 9 条 3 項は「コンピュータにより生成される文芸、演劇、音楽又は美術の著作物の場合には、著作者は、著作物の創作に必要な手筈を引き受ける者であるとみなされる。」(著作権情報センター web サイト: 大山幸房・今村哲也訳) とする。著作者とあるので、我が国職務著作規定との類似も指摘されるが(中山・前掲注 14) 221 頁参照)、著作者人格権による保護は与えられないため(英国著作権法 79 条(2)(c)および 81 条参照。また、福井・前掲注 19) 16 頁参照。)、実質は原始的著作権者にすぎず、本稿の立場と類似する。Copinger & Skone James on Copyright 4-25, 11-30 and 11-60 [17th Edition] も参照。
- (43) 田村・前掲注 23) 401 頁参照。
- (44) 半田正夫『著作権法概説 第 12 版』(法学書院・2005) 117 頁参照。
- (45) 次世代報告書・前掲注 24) 28~29 頁参照。
- (46) 人工知能が無数のコンテンツを生みだし、自然人が創作する余地がなくなるのではとの懸念(次世代報告書・前掲注 24) 22 頁参照) は妥当だが、かといって、第 2 類型コンテンツに対する知財制度上の保護を限定的なものにすることで、第 2 類型コンテンツの量産に水をさせるものではないだろう。一度利用可能になった技術を、人間は手放さないのである。
- (47) ベルヌ条約 3 条 1 項参照。
- (48) ベルヌ条約の特別の取り決めである WIPO 著作権条約の枠外でもある。

(原稿受領 2016. 12. 14)

※ 脱稿後、福井健策 = 石山洗「AI ネットワーク化の近未来予測と知的財産権」年報知的財産法 2016 - 2017 (日本評論社・2016) 1 頁以降に触れた。