

第 4 回検討委員会における主な意見

平成 28 年 2 月 8 日
内閣官房
知的財産戦略推進事務局

I AI によって生み出される創作物の取扱いについて

1. AI 創作物の取扱いをどう考えるか

(1) 現行の知財制度における AI 創作物の位置付け

- 著作権の世界の従来の考え方でいえば、人間の作った物が保護の対象となり、AI が道具といえる範囲で作ったものは人間が作ったといえるため、著作権の保護の対象となる。そうでないと著作権では保護されない。著作権法の趣旨は、市場的に価値を持ったデータを保護するというのではなく、クリエイター、人を保護することである。したがって、AI によって作成されたものの保護について、膨大な量で、かつ人が作成したものと見分けがつかないという指摘があるとしても、現行の著作権法上は保護されない。

(2) AI 創作物に権利を付与することの是非

① 基本的視点に関する意見

- 権利を付与するにしても、大量の AI 創作物によって皆の生活が豊かになり、新しいビジネスチャンスを抑制しないような権利にすべき。
- 現実問題として、AI の創作物が大量にあふれた世の中という場合は、それを作ったのが誰かというよりも、それを使って世の中に広めて、プロモーションして、認知してもらって、そこに価値が生まれるのだと思う。
- 仮に保護するとしたら、その価値を保護するというのが現実的な話ではないか。何らか権利を付与するとしても、責任を明確にしなければならない。
- AI の行為に対してはプラスの面、例えば権利を付与する、利益を享受することと、マイナス面、権利に対する責任は常にセットで考えなければならない。

② 現行の知財制度のままで良いとする意見

- 一見著作物に見えるものというのは、現在でも存在するため、AI の創作物に限った問題ではない。そのため、このまま何もせず、裁判に任せればいいのか。
- 万人がツールを利用すればいくらかでも作り出せるような AI 創作物を想定するならば、おそらく数が溢れるだろう。そういったものに知的財産権を与えたとしても、創作のインセンティブを守る上で、あるいは収益を生み出す上でワークしないのではないか。

③ A I 創作物に何らかの保護を与えるべきとする意見

- A I の創作物についてフリーライドでいいのか、という問題がある。
- 特定の人にしか作り出せないようなすばらしい A I 創作物であれば、おそらく創作の過程でその人の個性が十分反映されており、そういった作品は数も少なく、知的財産権を与えても十分ワークするであろう。

2. A I 創作物に権利を付与する場合について

(1) 保護のスキームについての意見

① 著作権以外の新たな権利を付与する方法

- A I の創作物は、人格がなく思想、感情を表現していない。従って、仮に A I の創作物を保護するとしても、著作権を付与することはあり得ない。
- sui generis right¹や隣接権といった著作権以外の新しい権利で保護することが、インセンティブとして保護が必要であれば選択肢のひとつとなる。

② 登録制により新たな権利を付与する方法

- 現実問題として、A I の創作物が大量にあふれた世の中という場合は、それを作ったのが誰かというよりも、それを使って世の中に広めて、プロモーションして、認知してもらって、そこに価値が生まれるのだと思う。その価値を知財として保護するには、商標のように A I 創作物を登録制にしてはどうか。
- 仮に A I 創作物を保護する場合に、登録制にすべきでないかということも言われているが、人間が作ったものとの区別がつかないのであれば、登録制にしても結果的に同じこと。著作物に勝手に権利が発生してしまうという状況は避けられない。人の創作物についても登録制にしないと成り立たないというのが結論だと思う。

③ A I そのものに登録制により権利を付与し、その創作物に著作権等を付与する方法

- 例えば、プロデューサーが A I を用いてキャラクターを生み出した場合、そのキャラクターの創作物に個性が認められる場合には、登録を要件として A I に著作者人格権を与えても良いのではないか。但し、創作物の著作権自体はプロデューサーに帰属する。
- 将来的にプロデューサーの助力なしに A I がキャラクター及び創作物を作り出すことが出来るようになった場合には、当該 A I に人権のようなものを与え、創作物の著作権等も当該 A I に帰属するような仕組みも考えられる。

¹ sui generis right とは、著作物性の認められないデータベースについて、欧州で特別に認められている権利。データベースのコンテンツの入手等に実質的な投資をしたデータベース制作者に、当該データベースのコンテンツの実質的な部分を抽出する行為及び／又は再利用する行為を禁止する権利を与えている。保護期間はデータベースの作成が完了した日から 15 年である。

(2) 保護のスキームに関連する事項

① A I 創作物において既存の著作物が一部複製されてしまう場合

- 例えば A I に小説を作らせるといった場合に、既存の小説を全て入力して学習させて作るということになるだろうが、出来上がった作品に既存の小説の創作的な表現が残っている場合、断片であっても侵害行為になりうるため対応が必要ではないか。

② A I 創作物が既存の著作物に類似してしまう場合

- 自動生成したものが、既存のものと似てしまった場合、膨大な著作権侵害が発生する。自動生成が証明されれば無罪とするとしてもそれを誰が証明するのか。

③ A I 創作物の前後関係について

- 仮に A I 創作物を保護するとして、A I が自動生成したとすると、二つの A I があつた場合どちらが先に作ったのか、といった議論になるのではないか。

④ 差止請求権のあり方

- 仮に A I 創作物を保護するとして、大量の創作物が出てきたときに、その全てに差止請求を認めるのか。もし社会が混乱するほど濫用的な状況が見られるようであれば、差止請求権を認めるべきではない。

3. その他の考慮すべき点

(1) 創作性について

- 創作性の取扱いに関し、A I が関与や自動生成するにせよ、人間が創るにせよ、創作性が認められるのはどういう価値を持っているのか時代に合わせた検討が必要ではないか。

(2) タイムスパンについて

- それぞれのテーマのタイムスパンとして、現状の延長線から S F のような未来の話までである。検討にあたっては、目の前の問題を解決しなければならないものなのか、10年後や、A I の 2045 年のシンギュラリティを見据えて考えなければならないものなのか、留意すべきではないか。

II 3Dプリンティングによるものづくり革新と知財制度について

1. 知財権で保護されているものを3Dデータ化した場合

(1) 基本的な考え方

- 現得意匠権、著作権等で保護されるものをデータ化することについては、元の権利がかなり効く部分がある。権利を効かないようにするという議論もあまり想像できない。
- 今の制度にあまり手を入れないほうが市場の形成には良いと考える。

(2) 引き続き検討が必要な点

- 登録意匠に係る物品を3Dデータ化した場合、そのデータの譲渡等が間接侵害にあたるためには、3Dデータが「物(プログラム等を含む。)」に該当しなければならない²。現状、どのような3Dデータがプログラム等にあたるかはっきりしないため、明らかにした上で、立法的な手当が必要か検討すべきではないか。
- 特許、意匠の試験研究での利用については現状も権利の対象の例外となっているが、当該特許や意匠を3Dデータ化したデータの試験研究での利用も同様に例外とされるようにすべき。

⇒ 知財権で保護されている物を3Dデータ化した場合の当該データの取扱いについて、現在の知財制度を前提とした保護を基本としつつ、特許法・意匠法については、どのような3Dデータがプログラム等に該当するのか明らかにする必要があるのではないか。

2. 知財権で保護されていないものを3Dデータ化した場合

(1) 実物を単にデジタル化した場合

- 3Dデータだけを取り立てて保護する必要はないと思う。
- 3Dスキャナーは完全なデジタル化、実際にある物をデータとしてコピーする行為なので、それ自体で何らかの権利が追加して発生するという点に関して賛同する人は少ないのではないか。
- 以前デジタル化促進のためにデジタル化権を創設するという議論があったが、結局は作らなくて良かった。3Dデジタル化についても新たな権利を設けるといふ点には慎重になるべきである。
- 競争過多が起き、少なくともデータの部分の価値は低下せざるを得ない中で、データの部分を、仮に権利で今以上に強く守ったとして、それにお金を払う人がどれだけいるのか、権利を与えることの実効性の問題がある。

⇒ 実物を単純に3Dデータ化した場合の当該データの取扱いについて、現時点で、何らかの法的保護が必要とは考えにくいのではないか。

² 特許法においても同様に、特許が物の発明についてされている場合、その物を3Dデータ化したデータの譲渡等が間接侵害にあたるというためには、3Dデータが「物(プログラム等を含む。)」に該当しなければならない。

(2) デジタル化する際に工夫を加えた場合、又はゼロから3Dデータを制作した場合

- ある程度変形可能、加工可能なデータは重要なデータであり、有効性がある。保護するのであれば、単にデジタル化したものではなくて、加工しやすい、変更しやすい3Dデータを保護すべきである。
- 保護が必要かもしれないのは、単なるスキャンデータではなく、創作のために加工したようなもので、これをプログラムとして著作権に押し込めてしまうのは違和感あるが、隣接権のようなもので保護することはあり得る。
- プログラミングとデータを作るということはほぼ区別ができなくなっている。プログラムに対して著作権が認められているという現状を考えると、データも著作物になるのが当然の流れになると思う。

⇒ デジタル化する際に工夫を加えた場合や、ゼロからデータを制作した場合について、そこに付加価値が生じていることは共通の認識ではないか。その上で、当該付加価値を知財として保護するとした場合には、プログラムと同視できることから著作物として保護する方法と、隣接権等の新しい権利で保護する方法が考えられるのではないか。

3. 応用美術の取扱いについて

- 時計やジュエリーのようなプロダクトデザインについては応用美術の問題になり、著作物といえるのか非常に不透明である。(幼児用椅子に著作物性を認めた) TRIPP TRAPP事件の判決は非常に画期的であるが、最近加湿器のデザインについて著作物ではないとする判決が出ており、未だ不透明な状況である。
- リアルとデータが行ったり来たりする中で、リアルの物が今の工業所有権で保護されない場合に、著作権を拡大して保護するのか。ここを明らかにし、どこまでのリアルのものをデータ化して作ってよいのか、はっきりさせることが必要。

⇒ リアルとデータが行ったり来たりする3Dプリンティングの世界の議論が、応用美術の議論に何らかの影響を及ぼすのか。

4. プラットフォーマーについて

- 二次元のコンテンツと同様に、場というものの影響が大きくなるのではないか。プラットフォームというデータがやり取りされる場の影響に留意すべき。
- プラットフォームの責任をはっきりさせる。プロバイダ責任制限法の考え方で、明らかな侵害行為があれば削除等の対応をする必要がある。
- プラットフォームといっても、何か解析したり、二次的に利用するものから、単に流すだけのものもあると思うが、その責任の外縁をはっきりさせる必要がある。

⇒ 3Dプリンティングの普及等を念頭に、プラットフォームの役割や責任のあり方について、今後検討していくことが必要ではないか。

以上