

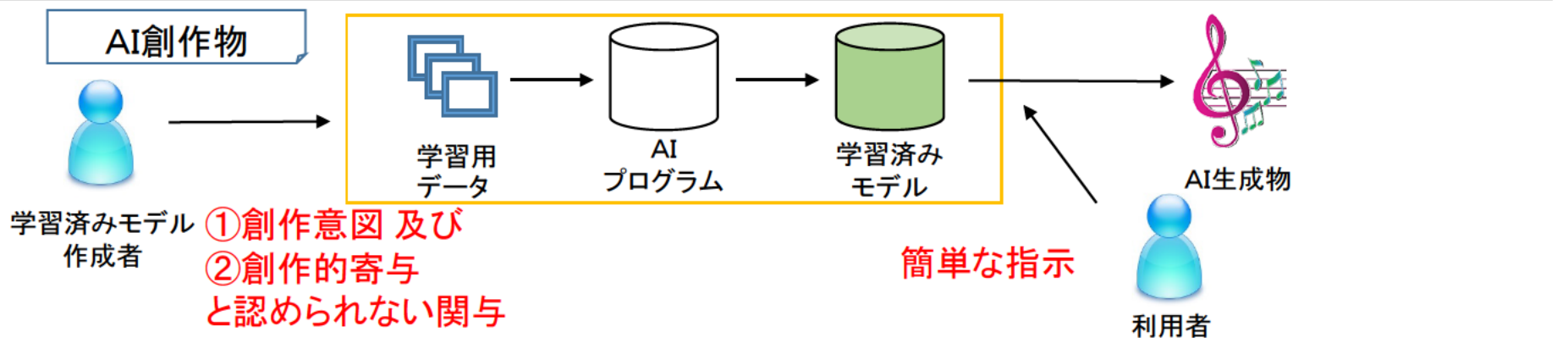
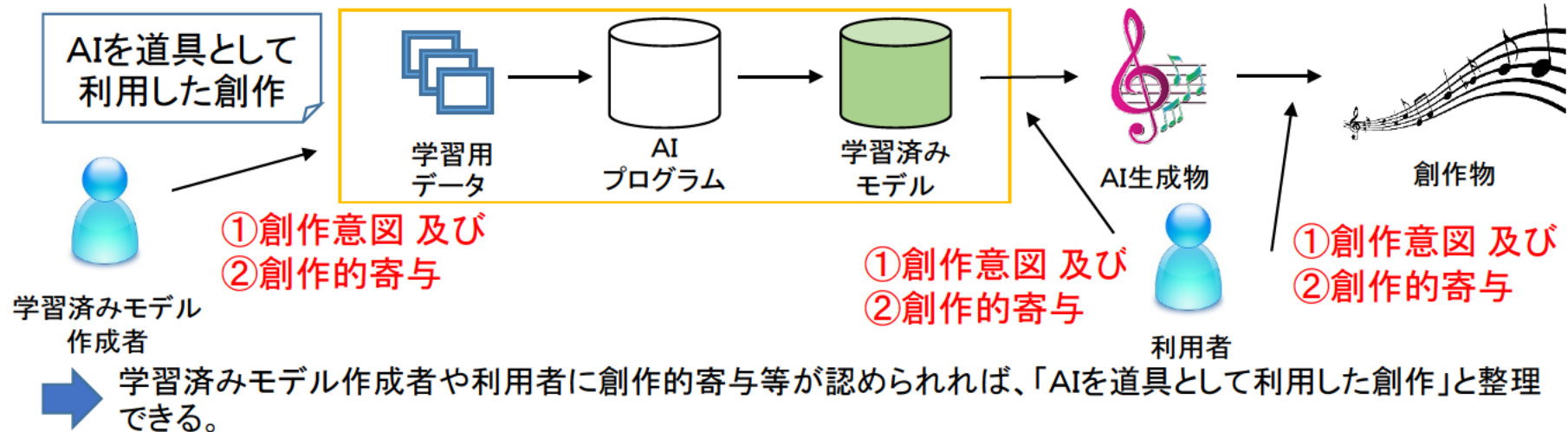
AIに関して残された論点(討議用)

平成29年2月28日

内閣府 知的財産戦略推進事務局

本検討委員会における「AI生成物」の分類イメージ

- ・ 著作権審議会第9小委員会報告書(平成5年11月文化庁)において、人の「創作意図」及び「創作的寄与」があればコンピューターを道具として使用して創作したと評価できると整理された。
- ・ これを踏まえ、現在の深層学習を利用した人工知能から出力される生成物の分類のイメージは以下のとおり。



学習済みモデル作成者に創作意図又は(具体的なAI生成物を得るための)創作的寄与が認められず、利用者が(創作的寄与が認められないような)簡単な指示を入力した結果出力された生成物は、AIが自律的に生成した「AI創作物」と整理できる。

※なお、AIが創作意図をもって完全自律的に創作する場合(強いAIの場合)はAI創作物に該当する。

AI生成物の事例

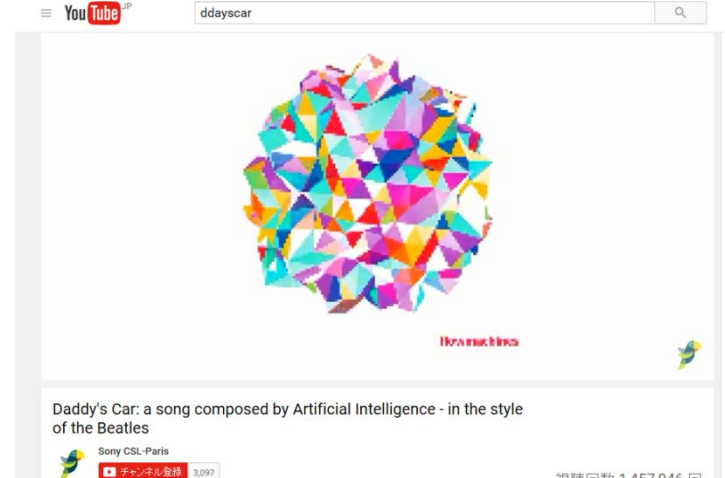
●AIを道具として創作した事例

ソニーコンピュータサイエンス研究所は「FlowMachines」というプロジェクトにおいて、AIを使ってビートルズ風の楽曲「Daddy's Car」を作曲した。

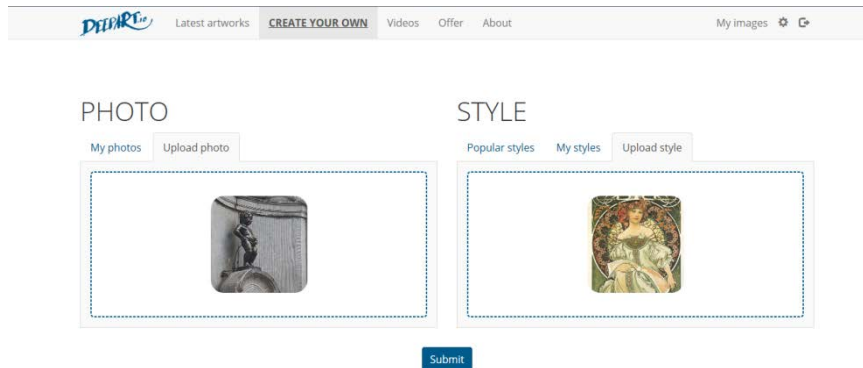
(https://www.youtube.com/watch?v=LSHZ_b05W7o)

本プロジェクトで使用された自動作曲AIである「FlowComposer」は、スタイルと曲の長さを指定するだけで作曲を行うことができる。「Daddy's Car」は作曲家であるBenoit Carréがビートルズのスタイルを選択して出力された曲に対して、作詞・編曲をした上で発表された。

この事例に関しては、Benoit Carréが編曲等により創作的寄与をしていると考えられるのではないかな。



●人の関与の程度が少ないと考えられる事例



「Deepart.io」(<https://deepart.io/#>)を利用して知財事務局作成。

「Deepart.io」は、利用者が写真とスタイル画像(絵画)を選択するだけで、スタイル画像の画風に加工した写真を出力する。

この事例では、「Deepart.io」の作成者によるAI生成物の具体的な結果に対する創作的寄与の程度はほとんどないのではないかな。また、利用者は入力する画像の選択をしているが、出力それ自体には関与していないため、この程度の関与をどう評価するか。

2-3 人による創作物とAI創作物の境界の考察①

- コンピュータによる創作物の著作権制度上の取扱いについて、昭和48年と平成5年に文化庁著作権審議会で議論がなされている。
- これらの議論では、コンピューターが人間の創作行為を完全に代替するのではなく、人が思想感情を表現する「道具」として使用したと認められることが通常であり、人による創作物として著作物性が認められると整理した。

<平成5年報告書(要点)>

- 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」として使用したと認められる場合が多い。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が、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が通常であるという現状認識を得た。
- コンピュータ創作物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、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る。
- 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。

(出典) 著作権審議会第9小委員会(コンピューター創作物関係)報告書、平成5年11月 文化庁

2-4 人による創作物とAI創作物の境界の考察②

- 同報告書において、人がコンピューター創作物を「道具」として用いて著作物を創作したと認められるためには、結果物が客観的に創作的表現と評価される外形を備えていることに加え、創作過程における、それを使用する人の創作意図及び創作的寄与を吟味する必要がある、とされている。

＜「道具」として用いて著作物を創作したと認められる場合（要点）＞

- ① まず、**思想感情をコンピュータ・システムを使用してある結果物として表現しようとする創作意図**が必要。ただし、この創作意図は、具体的な結果物の態様についてあらかじめ確定的な意図を有することまでは要求されず、当初の段階では「コンピュータを使用して自らの個性の表れとみられる何らかの表現を有する結果物を作る」という程度の意図があれば足りるものと考えられる。
- ② 次に、**創作過程において、人が具体的な結果物を得るための創作的寄与と認めるに足る行為を行ったことが必要**である。どのような行為を創作的寄与と認めるに足る行為と評価するかについては、個々の事例に応じて判断せざるを得ないが、例として、機械翻訳における後編集、作曲における多数の結果からの選択・修正等により最終的に自らの創造的個性に最も適合するものを作成していく一連の過程などに、創作的寄与があると考えられる。
- ③ さらに、**結果物が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を備えていることが必要**であるが、この点については、コンピュータ創作物であっても、コンピュータを使用しない通常の創作物であっても変わるものではないと考えられる。
- ④ 一般にある創作物が著作物と認められるためには、**上記①～③の要件のすべてを充たすことが必要**であると考えられるが、コンピュータを使用しない通常の創作物にあつては、①人の創作意図及び②創作行為は、通常、当然にあるものと考えられ、実際には結果物の評価のみによって著作物性が判断されることが多い。コンピュータ創作物については、創作過程におけるコンピュータ・システムの介在という特性を踏まえて、①人の創作意図及び②創作的行為の有無を吟味する必要があると考えられる。

（出典） 著作権審議会第9小委員会（コンピューター創作物関係）報告書、平成5年11月 文化庁

AI に関して残された論点

● AI学習用データの作成者と学習主体が異なる場合の問題

- ・共通の情報解析目的の下で行われる特定当事者間での学習用データの譲渡による提供又は学習用データをウェブやクラウド上にアップする行為による提示が適法と考えることはできるか。
- 公衆ではなく特定当事者間での提供について、「公衆」ではないとされる範囲は、「特定かつ少数の者」であることが必要。さらに、「特定」について「人的な結合関係が存在することを意味する」と狭く解釈する裁判例もあるため、実際の提供において「特定かつ少数」の者への譲渡と認められる必要がある。
- 学習用データをウェブ上にアップする行為については、公衆送信(著作権法2条1項7号の2)ではなく特定当事者に向けた送信であれば可能と考えられる。「公衆」の範囲については上記提供の場合と同様であるため、実際の提示においてアクセス可能な者が「特定かつ少数」と認められる必要がある。

【関連する裁判例】

・まねきTV事件(最判平成23年1月18日)

公衆送信の相手方たる「公衆」について、「不特定の者として公衆に当たる」として不特定であることのみをもって公衆に該当すると判示した。

・NTTリース事件(東京地判平成16年6月18日)

原告が著作権を有するプログラムについて、被告が使用許諾契約で定めた再使用許諾の範囲を超えて少数のグループ会社に再使用許諾をした事案において、「『特定』というのは、人的な結合関係が存在することを意味する」と述べた上で、リース会社にとってのリース先は人的な結合関係はないことから「特定」とはいえず「公衆」に該当するとし、少数のグループ会社であっても「公衆」にあたりと判断した。

・社保庁LAN事件(東京地判平成20年2月26日)

権利制限規定(著作権法42条1項)に基づき複製した著作物を社保庁LAN内の電子掲示板に掲載した行為について、複製を許容する権利制限規定は公衆送信行為については適用されないとして公衆送信権を侵害すると判断した。

● AI生成物に対する人間の創作的寄与の程度について

- ・人間がAIを道具として利用しているというためには、学習済みモデルの作成者と利用者のそれぞれにどの程度の創作的寄与があれば足りるのか。
- 学習済みモデルの作成者は、利用者がどのようなデータを入力し、それによってどのようなAI生成物が出力されるか把握していないため、AI生成物に対して創作的寄与があったといえないのではないか。
- 利用者については、どのようなデータを選択し、入力すれば創作的寄与といえるかが問題となる。

AI に関して残された論点

● AI生成物が問題となる可能性(悪用等)について

①学習用データに含まれる著作物がAI生成物として出力される場合

(1) 依拠性について

・学習用データに含まれる著作物がそのまま出力された場合には依拠性があると考えられないか。

(2) 責任の主体について

・仮に依拠性及び類似性が認められ、当該AI生成物の出力が権利侵害に該当するとなった場合、権利侵害の主体は利用者か学習済みモデルの作成者か。

→利用者については単に出力しただけであれば私的複製(著作権法第30条第1項)に該当し、権利侵害とならないとも考えられる。

(なお、出力した生成物をSNS等にアップする行為は公衆送信権侵害(著作権法第23条第1項)となる。)

→学習済みモデルの作成者については、少なくとも侵害行為を幫助したとして共同不法行為(民法719条第2項)に基づく損害賠償責任を負う可能性があるほか、判例によれば複製等の主体として差止請求の対象となる可能性もあると考えられる。

【複製の主体に関する裁判例】

・ロクラクⅡ事件(最判平成23年1月20日)

直接の複製行為の主体ではないが、複製物を取得することを可能とするサービスを提供する者について、「複製の主体の判断に当たっては、複製の対象、方法、複製への関与の内容、程度等の諸要素を考慮して、誰が当該著作物の複製をしているといえるかを判断する」とした上で、サービス提供者がその管理・支配下において、複製の実現における枢要な行為をしており、サービス提供者の行為がなければ複製をすることが不可能である場合に複製の主体であるであると認定した。

②AI創作物であっても人間が作成したと僭称する問題

・AI創作物に対して現行知財制度より弱い保護を与えることは、問題の解決にはならないのではないか。

→AI創作物を大量に生成した上で、人間の創作物であるとして権利主張を行ういわばトロール的な使われ方も想定される。