

AI と法務

1. フロローク

(1)人工知能とは

●有識者による定義

現在、世の中に普及しつつある「人工知能 (Artificial Intelligence) 」という言葉が、初めて世の中に知られたのは、1956年の夏に米国東部のダートマスで開催された国際学会です。人工知能 (AI) は「知的な機械、特に知的なコンピュータプログラムを作る科学と技術」*1と説明されているものの、その定義は研究者によって異なっている状況にあります。(表1をご参照ください。) その背景として、そもそも「知性」や「知能」自体に定義がないことから、人工的な知能を定義することもまた困難であるという事情が指摘されています。

表 1

有識者 (敬称略)	定義
大阪大学 浅田稔	知能の定義が明確でないので、人工知能を明確に定義できない
京都大学 西田豊明	「知能を持つメカ」ないしは「心を持つメカ」である
京都大学 長尾真	人間の頭脳活動を極限までシミュレートするシステムである
慶應義塾大学 山口高平	人の知的な振る舞いを模倣・支援・超越するための構成的システム
公立はこだて未来大学 中島秀之	人工的につくられた、知能を持つ実態。あるいはそれをつくろうとすることによって知能自体を研究する分野である
公立はこだて未来大学 松原仁	究極には人間と区別がつかない人工的な知能のこと
国立情報学研究所 武田英明	人工的につくられた、知能を持つ実態。あるいはそれをつくろうとすることによって知能自体を研究する分野である (中島氏と同じ)
電気通信大学 栗原聡	工学的につくられる知能であるが、その知能のレベルは人を超えているものを想像している
東京大学 堀浩一	人工的に作る新しい知能の世界である
東京大学 池上高志	自然にわれわれがペットや人に接触するような、情動と冗談に満ちた相互作用を、物理法則に関係なく、あるいは逆らって、人工的に作り出せるシステムを、人工知能と定義する。分析的にわかりたいのではなく、会話したり付き合うことで談話的にわかりたいと思うようなシステム。それが人工知能だ。
東京大学 松尾豊	人工的につくられた人間のような知能、ないしはそれをつくる技術。人間のように知的であるとは、「気づくことのできる」コンピュータ、つまり、データの中から特徴量を生成し現象をモデル化することのできるコンピュータという意味である
トヨタ人工知能研究所 山川宏	計算機知能のうちで、人間が直接・間接に設計する場合を人工知能と呼んで良いのではないかと思う
北陸先端科学技術大学院 溝口理一郎	人工的につくった知的な振る舞いをするもの (システム) である

(出典) 松尾豊「人工知能は人間を超えるか」(KADOKAWA) p.45/平成28年版 情報通信白書 第1部 第2節「人工知能 (AI) の現状と未来」より作成

●世間のイメージ

世の中における人工知能は、「コンピュータが人間のように見たり、聞いたり、話したりする技術」、また、「人間の脳の認知・判断などの機能を、人間の脳の仕組みとは異なる仕組みで実現する技術」*2 であり、人間の知覚、発話、脳の代替に近いイメージが浸透しています。

上述のように、例えば、人工知能を人間と同様の知能ないし知的な結果を得ることができる技術（コンピュータ）と捉えた場合、そのような人工知能は 2016 年現在できていません。

●強い AI と弱い AI

「強い AI」とは、「汎用的」であり「万能」なものを意味し、人間が様々な場面や状況に応じて対応できるように、コンピュータが人間と同様に振るまうことができる知能を持ったものが「強い AI」に分類されます。「強い AI」は、「人工汎用知能」や「AGI」（Artificial General Intelligence）と呼ばれることもあり、多くの人工知能研究者は、この「強い AI」を目指していますが、いまだ実現されていません。

一方、「弱い AI」とは、限定された知能によって特定の課題に対して問題解決を行うものであり、「AI の導入」「AI の実用化」など、世の中でビジネスに導入されたり、実用化が進められているのはこの「弱い AI」です。イメージとしては、人工知能そのものというより、「強い AI」を実現する上で研究されてきた技術、「人工知能関連技術」と表現するのが正しいのではないのでしょうか。

（人工知能関連技術としては、ニューラルネットワーク、機械学習、知識処理、推論システム等、また、音声・画像・文字の認識、自然言語処理や、データからの知識発見、診断、検知、予測、最適化、対話インターフェースなどの用途に利用される技術など。）

(2)人工知能の発展 ～ブームと冬の時代～ と代表的技術

第 1 次ブームは推論・探索の時代、第 2 次ブームは知識の時代、第 3 次ブームは機械学習の時代と言われていますが、各ブームは厳密に分かれているわけではありません。

たとえば、第 2 次ブームの知識表現も、第 3 次ブームの機械学習も、本質的な技術の提案は第 1 次ブームのときにすでに起こっていました。また、第 1 次ブームの推論や探索、第 2 次ブームの知識表現は今でも重要な研究として継続されています。

●第 1 次ブーム（1950 年代後半～1960 年代）

この時代、コンピュータによる「推論」や「探索」が可能となり、特定の問題を解く研究が進みました。ここで、キーワードとなるのが「探索木」です。

「探索木」とは、場合分けのことであり、迷路を解く場合、スタート（S）とゴール（G）、道が分かれる分岐点や行き止まり地点に文字（A、B、C...）を振ります。A に進んだ場合は…、D に進んだ場合は…、と場合分けを行い、最終的にゴールである（G）にたどり着く条件を探すというものです。

しかしながら、迷路やパズルなど明確に定義されたルールにおける単純な問題、トイ・プロブレム（おもちゃの問題）を解くことはできても、世の中に溢れ、日々私たちが直面する複雑な問題は解くことができないということが明らかとなり、ブームは急速に冷めていきました。また、1966 年に機械翻訳に対する米国政府の否定的な報告書（ALPAC レポート）が出たことや、1969 年に著名な人工知能研究者であるマービン・ミンスキー氏が、パーセプトロン（入力層と出力層のみからなるニューラルネットワーク）の特定条件下にお

る限界を示したところ、それがニューラルネットワーク自体の限界と拡大解釈されたことが追い打ちとなり、1970年代の冬の時代を迎えることとなります。

●第2次ブーム（1980年代）

コンピュータに「知識*3」（コンピュータが推論するために必要な情報を、コンピュータが認識できる形で記述したもの）を入れると賢くなり、多くのエキスパートシステム*4 が生み出されました。エキスパートシステムとは、「ある専門分野の知識を取り込み、推論を行うことで、その分野のエキスパート（専門家）のように振る舞うプログラム」*5 です。この時代、様々な分野でのエキスパートシステムが生み出され、第1次ブームとは異なり、産業にも活用されていきました。

1982年～1992年、日本でも当時の通商産業省（現経済産業省）が570億円を投じ、国家プロジェクトとして「第5世代コンピュータ*6」の開発を推進しました。

しかし、情報を自ら収集・蓄積し、それら膨大な情報を人の手で「知識」とすることや、相互矛盾していたり、一貫していない「知識」を適切に処理することが困難であったこと等から、再び冬の時代を迎えます。

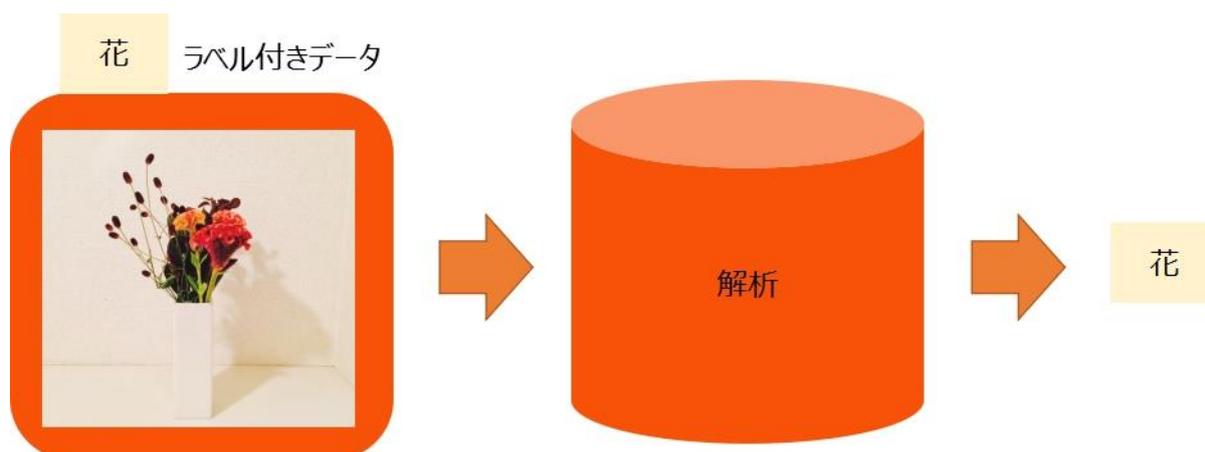
●第3次ブーム（2000年代～現在）

第3次ブームは、2000年代から始まり、インターネットの普及によるビッグデータを用いた「機械学習」や「ディープラーニング」が登場したこともあり、現在まで続いています。

「機械学習」とは、人工知能のプログラム自身が学習すること、いわゆる機械が膨大なサンプルデータを解析したり、訓練データを反復したり、規則、ルール、表現、条件、判断基準などを自ら抽出したりしてデータベースに蓄積して学習したりすることです。この「機械学習」には、大きく分けて「教師あり学習」と「教師なし学習」があります。

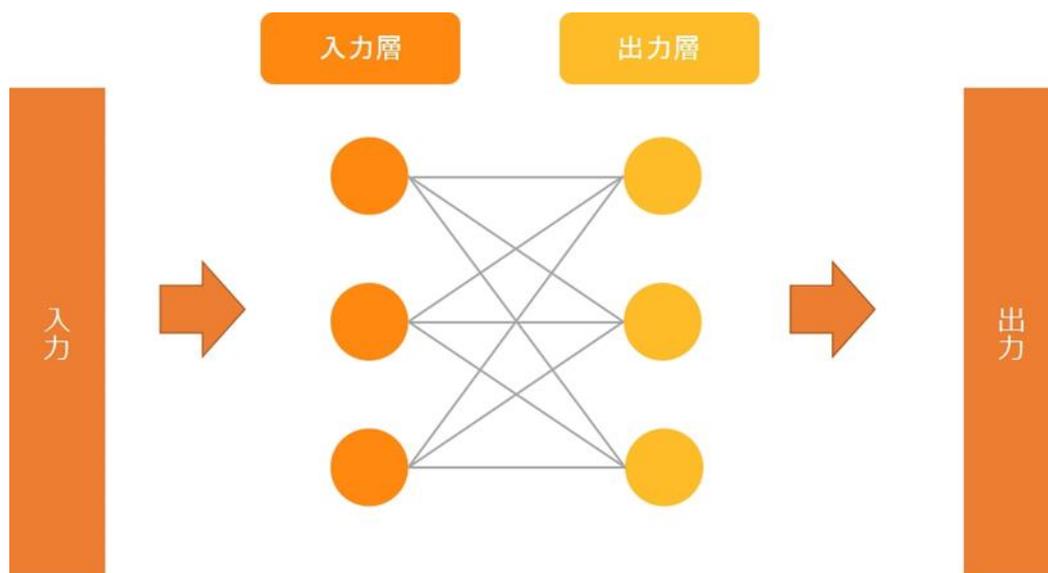
「教師あり学習」とは、ラベル付きデータ（正解付きのデータ）を入力し、それをもとに学習させる方法です。

（以下の図を参照ください。）コンピュータは解析・分析した特徴量が「花」の特徴であることを学習し、大量に学習することでその特徴量が蓄積され、精度が向上していきます。これらの特徴は、学習や訓練を重ねることによって機械が自動的に学習していくため（ある特徴量を「花」だと教えると、「花」に分類され、機械自身が特徴量を算出して、「花」に分類すべき情報が増えていきます。）、第2次ブームで課題となった、開発者が膨大かつ詳細に「知識」を定義することをしなくて済むようになります。

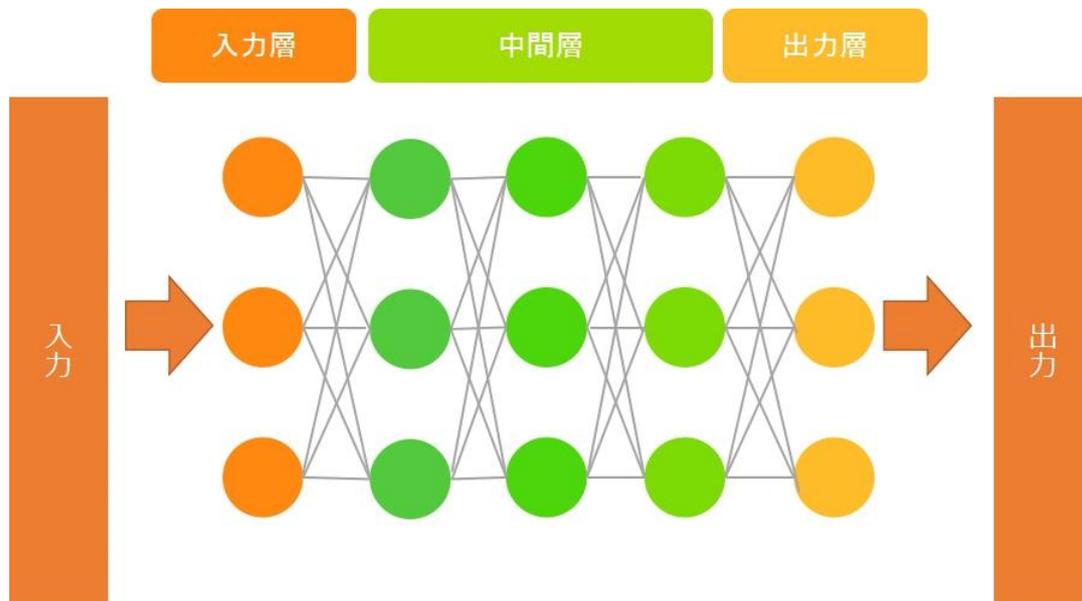


「教師なし学習*7」とは、正解のないデータで機械学習を行うことであり、膨大なデータの中からコンピュータ自身に何かを発見させたりする際に用いられ、正解のない予測、法則、傾向、分類を導き出すときに使用されます。*8

「ニューラルネットワーク」とは、人間の脳と似たような仕組みをコンピュータで再現したものです。入力された情報は、入力層にある「形式ニューロン」や「ノード」（以下総称して「ニューロン」と言う）で処理され、別のニューロンに情報を伝達、更に、情報を受け取った別のニューロンが処理を行い、また別のニューロンに情報を伝達します。このような処理を繰り返し、最終的には、出力層にあるニューロンが処理した結果を出力（特徴（特徴量）を算出）します。



「ディープラーニング」とは、以下の図のとおり、入力層と出力層の間に中間層を設け、更に、中間層を多層にし、機械学習を行うことを言います。以下の図のように中間層に多層のニューロン層を持つものを「ディープニューラルネットワーク」と呼びます。上述のとおり、特徴量はニューロンの処理によって算出されるものであり、理論上は、より多くの訓練データを読み込ませてより多層のニューロン層で処理することで、未知のデータに強くなっていきます（汎用性の向上）。



●2045年（シンギュラリティ）問題

シンギュラリティ（Singularity）は技術的特異点と訳され、人間と人工知能の臨界点を示しています。いわゆる、人間の知能を超えた強いAIが登場すると、世の中の仕組みが大きく変わるとともに、人間にはそれより先の技術的進歩を予測することができない世界が訪れる、というものです。強いAI自身がより強いAIを生み出すという連鎖が起こり始めると、その時はもはや人類が制御できない領域に達してしまいます。それは2045年頃までにやってくると言われていたことから「2045年問題」と呼ばれています。

*1:人工知能学会 HP「人工知能のFAQ」

*2:総務省「ICTの進化が雇用と働き方に及ぼす影響に関する調査研究」（平成28年）

*3:コンピュータが読み取りできる形式で知識をデータベース化したものを「知識ベース」と呼ぶ。

*4:エキスパートシステムは、人間が作ったルールに忠実に従い、人間（もしくは人間の意図によって機械が）作成したデータベースを使用して解を導く。

*5:松尾豊「人工知能は人間を超えるか」（KADOKAWA）p.87

*6:第5世代コンピュータプロジェクトについては、人工知能学会誌「人工知能」2014年3月号にて特集されている。

*7:「Googleの猫」の事例は、膨大な量の画像データを教師なし学習させることによって、コンピュータが「猫」を認識するようになったと言われている。

*8:「教師あり学習」と「教師なし学習」の長所や短所については、秀和システム 神崎 洋治 著「人工知能がよ〜くわかる本」p.176をご参照。

2. 関連判例と現行法の考え方

人間以外の者による創作物に著作権は発生するののかという観点で、関連判例として「サル(self)の自撮り写真事件」を紹介します。

(1) 猿の自撮り写真事件

● 概要

- ・ 2011年、イギリス人写真家のデイビッド・スレイター氏が絶滅危惧種のクロザルの写真を撮影していました。スレイター氏は、三脚の上にカメラを放置したままにしており、好奇心旺盛なクロザルたちがカメラに興味を持ち、「ナルト」と名付けられたクロザルが偶然自分の写真を撮影しました。
- ・ スレイター氏は当該写真を自身の写真集に載せるとともに、インターネット上に投稿。写真は瞬く間に広まり、ウィキメディア社が、運営するウィキペディアのパブリックドメインを集めたオンラインコレクションに当該写真を加えました。
- ・ スレイター氏は、当該写真の著作権は自分にあると主張し、オンラインコレクションに載せられたことによって当該写真の使用料収入が途絶え、経済的損失を被ったとして、ウィキメディア社に写真を削除するよう求めました。
- ・ しかしながら、ウィキメディア社は、当該写真は人間ではなく動物によって撮影されたものであり、パブリックドメインに属すると主張して、スレイター氏の要求に応じませんでした。
- ・ 2015年、動物の倫理的扱いを求める人々の会(PETA)がナルトに代わってスレイター氏を相手に、当該写真の著作権がナルトに帰属することを求める訴訟を提起しました。(ナルト自身が著作権を持ってナルト自らは収入を有効に使えないため、PETAが代わりに権利を行使して、収益をサル(self)の保護に使うとも主張していたようです。)
- ・ 2016年1月6日、サンフランシスコ連邦裁判所は、サル(self)に著作権は認められないとの判決を下しました。
- ・ サンフランシスコのウィリアム・オリック連邦判事は、「議会と大統領は人間だけでなく動物にも法の保護を拡大することができるが、動物にまで著作権法の保護の範囲が拡大された事例はない」、「私は、この問題に介入すべき人間ではない」とした上で、「これは大統領と議会の問題である。もし彼らが動物に著作権が認められるべきだと思えるなら、彼らがそうすることも憲法で認められている」と述べました。



(2)現行法の考え方

●米国著作権局の考え方について

「米国著作権局は同局が著作物として登録を認める場合の実務を記載した「Compendium of U.S. Copyright Office Practices」（2014年12月22日発行）において、創作性が欠如しているが故に著作権局が著作物として登録を認めないものとして「自然、動物又は植物によって作成された作品」を記載し、その例として「サルが撮影した写真」を挙げて」*2 います。

●現行著作権法について

著作権法2条1項1号の定義では、「著作物」とは、「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をいう。」と規定されており、この定義から考えると、「思想又は感情を」抱く主体としては「人」を想定しています。（著作権法は、人の精神的創作活動の成果を保護する法（創作法）です。）

「著作物であるためには、思想・感情を表現したものである必要があり、それは表現されたものの中核に思想・感情の存在が必要であるということを意味している。例えば富士山の絵を描いた場合、絵の対象は富士山であるが富士山は事実そのものであって思想・感情ではない。思想・感情が現れていなければならないのは、絵の対象である富士山ではなく、具体的表現そのもの、換言すれば、富士山を描く過程における筆使い等を通して絵に作者の気持ちが現れていれば、その絵は思想・感情を表現したものだと言え」*1 ます。

●写真の著作物（著作権法10条1項8号）について

従来の基本的な考え方として、撮影された写真が著作物として認められるには、「被写体の選択、シャッターチャンス、シャッタースピード・絞りの選択、アングル、ライティング、構図・トリミング、レンズ・カメラの選択、フィルムを選択、現象・焼付等により、写真の中に思想・感情が表現されている」*3 必要があります。（これら全ての要素を満たす必要はなく、一部において創作性が認められれば足りる。）

現行著作権法に基づく場合、本件サルの自撮り写真事件について、サルが撮影した当該写真（人間以外の者による創作物）は思想・感情が表現されたものとは言えず、著作権法の保護を受けることはできません。

なお、日本では、人間以外の者による創作物が著作物と認められるか否か、誰に著作権が帰属するか等争われた裁判例はありません。

*1:中山信弘「著作権法」第2版 p.45

*2: 梶山敬士、上沼紫野、市川穰、曾根翼、片山史英「著作権法実戦問題」p.10

*3: 中山信弘「著作権法」第2版 p.110

3. AI 創作物の法的取り扱いについて

(1) AI による生じ得る法的問題例

【事例①】 Microsoft の「Tay」による暴言*

【法的検討事項】

- ・表現の自由や倫理
- ・法的責任問題



(
上図：「Tay」による Tweet)

【事例②】 戦闘機 AI が米空軍の元パイロットに勝利*

【法的検討事項】

- ・倫理、国際法
- ・労働問題への影響

特定の業務であれば、AI による代替が可能になってきている。

(2) AI 創作物を法的に保護する理由・ポイント

①過去の判断理由 と AI 技術の進歩

平成 5 年の文化庁著作権審議会では、当時増加していたコンピュータによる創作物に関して検討を行っています。当該報告書では、「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が通常であるという現状認識を得た。」として、コンピュータ創作物はまだ自律的な創作が出来ない為、保護の必要は無いとの結論が下されています。

ただし、平成 28 年現在は、プロローグで紹介のあった通り、人の著作物と同等程度の AI 創作物を生み出す AI 技術が様々な分野で開発されています。23 年前に存在しなかった自律的 AI 創作物が生まれつつある現在、その取扱をどのようにすべきか検討する必要が出てきています。

②現行著作権法による保護

(1)インセンティブ論

インセンティブ論は、著作権の保護により権利者の行動を制御することで、「合理的目標」を達成する考えとなります。現在、AI 自体には意思は無いですが、AI に対する法的保護を調整することで、AI 開発者や AI 提供者の行動や投資を制御し、合理的目標を実現しようとする考え方です。

現行著作権法の下では、第一条の「…文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与する…」ことが法目的であります。AI 生成物を含む社会において、どのような「社会的に合理的な目標」を実現するのかは、明確な解は出ていないかと思われます。

(2)自然権論

自然権論は、人が創造した著作物は、その創作者に帰属するという考え方です。AI 自体には、意思や自我が無い現在では、この考え方に基づき法的保護を与える必要性は無いのではないかとされています。

③産業政策的理由

産業競争力会議の検討方針にて、「これまでの技術の延長線上にない IoT/BD/AI 等の社会実装が進むにつれて顕在化する知的財産上の問題点を分析するとともに、国際的に市場獲得競争が激化しつつあるこれらの分野等で我が国企業が勝ち抜くため、国際標準化の推進体制を政府主導で強化する仕組みや知財教育、標準化人材育成のための方策について検討する。」とあるように、国際競争の中で AI 等の技術において、グローバルスタンダードを手にする為に、関連制度の整備を急いでいます。

ただし、報告書において「国際標準化」の言及がある通り、保護に実効性を持たせる為には、一国の制度設計ではなく、国際的に統一された制度設計が求められる為、各国ともに様子を見ている状況にあるかと思えます。

④AI 創作物の価値（経済性）の評価

次世代知財システム検討委員会では、次の AI 創作物の価値を重視する考えも提唱されています。

- ・「創作性の取扱いに関し、AI が関与するにせよ、人が創るにせよ、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。」
- ・「現実問題として、…それを作ったのが誰かと言うよりも、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。」

価値を重視した保護制度としては、次のような法的保護制度も想定されるかと考えられます。

（例①）市場で評価された創作物（経済的価値）については、保護を与える制度検討。

（例②）AI 創作物は登録制度として、権利維持年金制度を導入する。

⑤AI 創作物による社会への影響について

法的保護の要否の観点だけではなく、AI 生成物が社会にどのような影響を与えるかも検討に値すると考えています。人の著作物と AI 創作物の差が小さくなっている中で、法的保護がない AI 創作物が存在する際に、社会や市場は、どのような影響を受けるのか？

- ・AI 代替できる創作行為に対する価値の低下
- ・クオリティの高い AI 創作物出現による法的保護の混乱
- ・著作権による法的保護の理由をどのように考えるのか
- ・AI 創作物により、クリエイター技術を取り入れた新しい芸術・文化の発展の可能性

(3)AI 創作物の法的保護によるリスク・検討事項

①知の独占

人間と違い、AI は大量創作が可能ですので、その影響が大きいとされています。

AI 創作物に強い権利を認めた場合や、AI 創作物を自分の著作物と偽る者が現れた場合、AI 創作物について大量に権利が発生するおそれがあります。このことが、著作権法の目的である「文化の発展」や「人間の創作活動」に悪影響を及ぼすおそれがあると懸念されています。

②AI 創作物による権利侵害

(1)誰が法的責任を負うのか？

AI 創作物が第三者の権利を侵害したケースにおいて、当該権利侵害に対する法的責任の主体に関する問題です。責任の主体としては、【AI 開発者 ・ AI 提供者 ・ ビッグデータ保有者 ・ AI 利用ユーザー ・ AI 自身】が想定され得ます。また、次世代知財システム検討委員会においても、下記の意見が出ていますが、明確な解は無い現状です。

- ・「AI 開発者に AI 創作物の侵害責任を負わせるのは酷である。」
⇒従来の予測可能性に基づいた過失責任の考え方の採用が厳しくなっている。
- ・「AI 創作物に権利が発生するのであれば、権利に対する責任もセットで考えなければならない。」
⇒利益を得る者に対して、PL 法のように無過失責任を課す考え方も提唱されています。

(2)権利侵害における「依拠性」について

人間同士の著作権侵害においても、依拠性の立証は困難ですが、AI 創作物が対象の場合、AI の生成プロセスにおける依拠の有無を知ることは極めて難しい為、更に複雑化すると考えられます。

- ・誰がどのように立証するのか？
- ・生成する過程で使用したデータの中に被侵害著作物があれば、権利侵害と言えるのか？
- ・そもそも「依拠性」と言う考え方を、AI に対しても採用すべきなのか？

(4) 英国著作権法 劣後著作権によるコンピュータ創作物の保護

英国の著作権法（Copyright, Designs and Patents Act 1988）では、コンピュータ創作物に対しても、著作権を認めています。ただし、通常の著作権よりも権利保護が弱い劣後著作権となっています。

①CDPA1988 年法 コンピュータ創作物の著作権要件

9 条(3) コンピュータにより生成される文芸、演劇、音楽又は美術の場合には、著作者は、 著作物の創作に必要な手配をしたもの であるとみなされる。	In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.
178 条 コンピュータによる生成とは、 著作物の人間の著作者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いう。	“computer-generated”, in relation to a work, means that the work is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work.

②劣後著作権の内容

コンピュータ創作物の著作権の保護は限定的な内容となっています。

(1)人格権の制限

- ・氏名表示権がない。
- ・同一性保持権もない。

(2)権利期間の制限

- ・権利期間は AI 生成年度の翌年 1 月 1 日から 50 年間（通常は著作者の死亡から 70 年間）

4.論点

①AI 創作物に法的保護は必要か？

(前提) AI 創作物のレベル感

A : AI による自律的な創作

⇒現状ではないと考えられるが、今後、現実のものとなっていく。

B : 人間が AI を道具として使用して生成①

⇒人間が設定をして主に AI が生成する(作曲サービスなど?)

C : 人間が AI を道具として使用して生成②

⇒人間が細かく設定／素材の提供を行い AI が生成する

Ex) Deep Dream Generator

A(原素材) + B(スタイル写真) = AI 創作物



+



=



「現在の知財制度上、人工知能が生成した創作物は、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する。他方で、人間の関与が創作的寄与とさえ、人工知能が自律的に生成したと評価される場合には、創作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(ただし、商標法による保護対象となることは考えられる。)というのが一般的な解釈である。」

(引用) 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システム構築に向けて～ 平成 28 年 4 月 知的財産戦略本部 検証・評価・企画委員会 次世代知財システム検討委員会 3.1 人工知能によって生み出される創作物と知財制度 p.22

・ 現行著作権法による保護に賛成か反対か

(賛成派)

- ・一切の保護を与えないとすると、完全な自由利用が可能となるため、価値ある AI 創作物が生成されても保護されず、フリーライドを許してしまう
- ・保護を欲する者ほど、創作過程で AI の関与を減らして人間の関与を多くする(AI の利活用が進まない可能性が生じる)
- ・または、AI 創作物であることを公にせず流通させる(権利があるように見える創作物が爆発的に増加) (反対派)
- ・権利のある創作物が爆発的に増えてしまうのではないか
- ・人工知能を利用できる者(開発者、所有者)によって、人間が思いつくような創作物は既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てしまうのではないか
- ・そもそも権利の主体が曖昧である(著作権法の理念に基づいて考えた場合「創作的寄与をした者」が権利の主体となるが、創作の実態によって判断されるため、客観的に特定できない)

・ **著作権法で保護する場合、保護の差をつけなくて良いのか（保護期間の差など）**

- ・ AI 創作物用の新たな保護の仕組み

・ **権利の主体**

- ・ AI 開発者？ AI サービス提供者？ AI の実ユーザー？

② AI 創作物が第三者権利を侵害した場合の法的責任は？

・ **現行著作権法における侵害要件「依拠性」／「類似性」によって判断するのか**

- ・ 依拠性：

最判昭 53・9・7 ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー事件上告審

「著作物の複製とは、既存の著作物に依拠し、その内容及び形式を覚知させるに足りるものを再製することをいう」

- ・ 類似性：

最判昭 53・9・7 ワン・レイニー・ナイト・イン・トーキョー事件上告審

最判昭 55・3・28 モンタージュ写真事件第一次上告審

「他人の許諾なくして利用をすることが許されるのは、他人の著作物における表現形式上の本質的な特徴をそれ自体として直接感得させないような態様においてこれを利用する場合に限られる」

最判平 13・6・28 江差追分事件上告審

「言語の著作物の翻案とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう」

・ **AI 創作物が侵害された場合**

- ・ 著作権侵害が認められない場合における一般不法行為の成否 (肯定)

知的財産権を侵害しない行為について、民法 709 条の適用を認める場合、創作者と利用者の利益のバランスを政策的決定した知的財産法の趣旨を潜脱することのないよう、慎重に配慮してきた。具体的には、以下のとおり、知的財産法では汲みつくされていない特殊な事情の存在を認定してきました。

東京高判平成 3・12・17 木目化粧紙事件

多大な費用・労力・時間をかけて創作されたものについて、特段の創作・投資活動を行わずに模倣したうえ、同種のを競合地域で販売、情報の鮮度が高い時期に競合サービスに流用する等、フリーライドの態様が悪質な場合。

(否定)

最二小判平成 16 年 2 月 13 日 ギャロップレーサー事件

北朝鮮映画事件

「ある著作物が同条各号所定の著作物に該当しないものである場合、当該著作物を独占的に使用する権利は、法的保護の対象とはならないものと解される。したがって、同条各号所定の著作物に該当しない著作物の利用行為は、同法が規律の対象とする著作物の利用による利益とは異なる法的に保護された利益を侵害するなどの特段の事情がない限り、不法行為を構成するものではないと解するのが相当である。」

③AI 創作物が法的に保護されない現状において、弁護士・知財部・法務部は AI サービスに対してどのような対応を取り得るのか？

⇒別資料「【資料】JukeDeck」をご覧ください。