

# 著作物の創作性の再研究 --AIによる著作を見越して--

須川 賢洋<sup>†1</sup>

**概要:** コンピュータ・人工知能による創作物、あるいはコンピュータ・人工知能の力を大きく借りた創作物の権利帰属を考えるためには、著作物の創作性や創作者の寄与があまりない場合の権利のあり方についてきちんと把握しておく必要がある。本稿で、この為の基礎資料として、過去の著作物性の有無が争われた事件をあらためて考察した。結果として、創作性が低い時は権利保護の範囲も小さくなる傾向があり、AI社会においてもこの前提にて法制を考えるべきだと主張する。

**キーワード:** 著作権, 創作性, 人工知能, コンピュータ創作物

## Re-study of creativity of copyrighted work -- In anticipation of writing by AI --

Masahiro SUGAWA<sup>†1</sup>

**Abstract:** In order to think about the attribution of creation things by computer / AI, or creation thing borrowing greatly the power of computer / AI, it is necessary to properly understand the right way in the case where the creativity of the copyrighted work and the contribution of the creator are not so much. It is necessary to grasp. In this paper, as a fundamental material for this purpose, I reconsidered the case where the existence of the past copyrighted physical property was contested. As a result, when creativity is low, the scope of protection of rights tends to be small, and I insist that AI society should consider the legislation under this premise.

**Keywords:** copyright, creativity, AI, computer creations

### 1. はじめに

人工知能 (AI) によって創作された作品の権利をどのように扱うかについての議論が始まりつつある。現時点で AI そのものに対してクリエイターとして直接的な権利付与をすることは現実的ではないが、少なくとも人が AI やコンピュータを高度に利用して作った、すなわち大部分をコンピュータに作らせた、創作物の権利帰属をどのようにするかについては考える必要がある。

平成5年のコンピュータ創作物関係の文化庁報告書(1)の公表時点とでは、既にそのコンピュータやネットワークの技術的水準・環境が大きく異なり、この報告書の基本的な結論である「著作権は操作した者 (オペレータ) に帰す」とする考え方だけではあてはまらない場合が非常に多くなってきている。また、本報告書からは、プログラマが大きく寄与した場合はプログラマも著作者になり得ることが読み取ることができるが、これもまた

AIに当てはめると、AIを開発したソフトウェアベンダーに権利が帰属してしまいしっくりとこない。さらに現行著作権法起草者の執筆書(2)を読み直してみても、あきらかに起草時とはコンピュータ社会としての技術的環境が違いすぎ、起草時には予測できなかった事象が多くあることが見て取れる。平塚三好もコンピュータ雑誌上のインタビューにおいて「著作権法は、AIを想定していない」と述べている(3)。例えば、当時はピカソ風の画風の新たな絵画を描くとしてもそれはあくまで人がピカソの作品を見ながら行ったわけであるが、現在ではコンピュータに大量のピカソの絵を深層学習させれば、ピカソの画風をそっくり模したまったく新規の絵画をコンピュータによって描き出すことが可能になっている。

そこで本稿では、これから来る AI 時代の知的財産制度、特に著作権制度を考えるための基礎研究として著作者の創作への寄与度が低い場合、著作物性が低いとみられる著作物の著作権についてあらためて調査・考察してみるものである。

<sup>†1</sup> 新潟大学法学部  
Faculty of Law, Niigata University

## 2. 創作性が低い、あるいは無いとされた事例

人の意思の介在する余地が少なくコンピュータに大きく依存してできあがった作品の権利を論じるためには、まず、著作物として認められるかどうか争われた事例、すなわち著作物としての創作性が低い、もしくは存在しないと判じられた事例を検討することが適当であると考えた。そこで、まずこのような判例をいくつか調査してみた。

### 2.1 「木目化粧紙事件」の検討

まずは著作権が否定された事例から考察する。

一見すると創作性がありそうであるにもかかわらず著作権が否定された事例として「木目化粧紙事件」(4)がある。国内では日常的に見られる木目パターン印刷のデッドコピーに関する判例であるが、これは創作性の如何はともかく緻密に考え出されたいわゆる職人の技が施されたものである。念密な計算や結果予測を基になんらかのアウトプットを作り出すことは、コンピュータによる創作では多いに考えられるものであり、この木目化粧紙事件はコンピュータ創作の知的財産的価値を考える際に多いに参考になると考える。

判決文によれば家具等に頻繁に使われる木目パターンは、単に天然の木目を転写したものではなくデザイナーによって模様やパターンに修正・強調が加えられたものであり、さらにはロール紙へのエンドレスな"量産"印刷を可能にするため木目が上手く繋がるように工夫されているものだとある。このパターンを複製してまったく同じ化粧紙を販売した業者に対して、原作品を作った側のメーカーが訴えたものである。本件では、このようなものはそもそも著作物ではないとして著作権侵害は否定している。原作品制作側の主張によれば、木目の割れ目や節を強調したりエンドレス印刷が可能のようにパターンを描き出すには創作性が必要であるとしているが、判決はこのような実用的な目的はそもそも著作権法の予定していないところであり、むしろ意匠法などの他の知的財産権法での保護の範疇に入る旨を述べている。

ただし重要な点として、本判決では、その損害賠償まで否定したものではなく金銭による保証は認めている。言ってみれば、広義での知的創作物としての価値は認定しつつも、著作権で保護するところではないとしているわけである。同様な判断は「自動車性能諸元表データベース事件（翼シ

ステム事件）」判決(5)などにも見て取れる。このように一般的な不法行為による損害認定の場合、最大の問題となる点は経済的な損失は補償されても、そのものの自体の流通を差し止める手段がないという点である。言い換えればこの点が解決できれば、コンピュータ創作物の市場流通は利便性が一気に向上するわけであるが、その為には大胆な立法的解決が必要になると思われる。この点に関しては、私見としては、現行の知的財産権法が持つ差止請求権よりも緩やかな差止権、例えば範囲や期間などを限定したものを創設することが望ましいと思っているが、これを実現するためには、知財法にとどまらず関連諸法を含めた法理の変更が必要な可能性もあり更なる多様な研究が必要であり、継続的な課題としたい。ただし、ネットワーク上での流通に限っては、システムによって一時的に流通を止めることは可能だろうと思われ、当面はそのような技術的手段によって解決を図るという現実的手法をとるべきであろう。

さらに本判決において留意すべき点が二点あると考える。一点は、この判決はすべての工業製品について著作物性を否定したわけではなく、裁判例中にも「もっとも、実用品の模様などとして用いられることのみを目的として製作されたものであっても、例えば著名な画家によって製作されたもののよう、高度の芸術性（すなわち、思想又は感情の高度に創作的な表現）を有し、純粋美術としての性質をも肯認するのが社会通念に沿うものであるときは、これを著作権法にいう美術の著作物に該当すると解することもできるであろう。」との表記されている。これはかつての三越デパートの包装紙などを念頭において記されたものであると思われるが、AIやコンピュータによって作り出された著作物の場合も、この点は考慮する必要があると言える。つまりは、人間の手によるものであっても機械による自働参照であっても、原作品として参考にしやすいものほど著名なものたることは明白であり、その場合は著作権の保護が及ぶ可能性が高くなることになる。もっともこの点に関しては、著名なものはデータベース化することが容易であるが故、この論点を考慮したプログラミングや深層学習を行うことができるかどうかということがまず論ぜられるべきであろう。私見ではそれほど困難なこととは思わない。そうであれば、明らかに芸術作品である著名な作品に依拠（アクセス）することを最初から拒否するプログラムとするか、あるいはそれらに依拠した場合は、権利ある作品の二次著作として権利処理すること

が賢明である。

第二点は、本訴訟では知的所有権に基づく侵害を訴えると同時に、木目写真原版的な所有権に基づく訴えも同時に行っている点である。もちろん訴訟手段として、考えられる権利を併記することは当然のことなのではあるが、裁判所はこの点についても判断を行っている。同判決は「相手方の不法行為を理由に物の製造、販売及び頒布を差止める請求は、特別にこれを認める法律上の規定の存しない限り、右不法行為により侵害された権利が排他性のある支配的権利である場合のみ許されるのであって、本件のように不法行為による被侵害利益がこのような権利ではなく、取引社会において法的に保護されるべき営業活動にとどまるときは、相手方の不法行為を理由に物の製造、販売及び頒布を差止める請求をすることはできないというべきである。」(下線は筆者による)としており、前頁筆者の見解と同様、裁判所においても法律規定が無い限り不可能であることを明記している。

着目すべきは下線部である。排他性のある支配的権利とは、すなわち直接的な所有、すなわち自身が直接手に触れられる範囲であると考えられる。これと同様な考え方が、他の著名な著作権およびその関連の判例にも見て取れる。例えば、「顔真卿自書中告身帖事件」(6)であり、「かえでの木事件」(7)である。顔真卿判決に基づけば、例えば奈良京都の寺社仏閣などが所有する仏像や掛け軸などの骨董美術の放送を所有権を根拠として禁ずることはできないことになるが、実務では金銭による解決を行っている場合も多い。とすれば、(個人的には消極な意見であるが)前述の緩い差止権とせざに対価請求権のみを認めるようなあらたな知財権利体型の創設もあり得よう。

## 2.2 「交通標語事件」の検討

著作物の相違のレベル、すなわち新たな発展創作の差異が少ないとされた場合の判例としては、「交通標語事件」(8)が挙げられよう。本事件は、『ママの胸より チャイルドシート』という交通標語が『ボク安心 ママの膝(ひざ)より チャイルドシート』の著作権侵害にあたるかどうか争われたものである。Aは交通安全協会の標語キャンペーンに「ボク安心 ママの膝(ひざ)より チャイルドシート」という標語を考え出し応募したところこれが採用され全国紙の誌面にも掲載された。そのおよそ3年後に損害保険協会からの依頼で広告代理店「電通」が「ママの胸より チャ

イルドシート」という標語を作成しテレビCMとして放送したものである。結果、Aが著作権侵害にあたるとして訴えたものである。東京高裁は、損保協会・電通のスローガンをAのスローガンを複製ないし翻案したものということとはできないとして著作権侵害を否定している。

注目すべきはこの判決において同高裁が示した判断基準である。上記結論に至る過程で裁判所は「交通標語には、著作物性(著作権法による保護に値する創作性)そのものが認められない場合も多く、それが認められる場合にも、その同一性ないし類似性の認められる範囲(著作権法による保護の及ぶ範囲)は、一般に狭いものとならざるを得ず、ときには、いわゆるデッドコピーの類の使用を禁止するだけにとどまることも少なくないものというべきである。」との考え方を示している。

(下線は筆者による)

この考え方は、今後のAIを始めとする簡単にアウトプットを作成することができるようなアプリケーション、いわゆる創作性の低い著作物の権利関係を考えるにあたって多いに参考にできるものがあると筆者は考える。現在のデジタル技術においては、人の思想・感情が介在するにせよ機械の自動生成であるにせよ、既にあるものを基として新たなものを作成することが非常に多い。これはアイデア部分のみを借用する場合(いわゆるインスパイアされた場合)であっても、実際の表現部分の一部を利用する場合においても同様である。後者の場合には当然に著作権侵害が発生し得るわけであるが、その複製範囲が極小である場合、これに対しいちいち侵害の有無を判断することは過大な労力を要し、コンテンツの健全流通やクリエイタに対する創作意欲の観点からも適切ではないと筆者は判断する。よってその類似性が軽微な場合、原著物自体がシンプルである場合には、デッドコピーであるかどうかということをもって判断基準とする、つまりはデッドコピーのみを禁止することは、問題の一つの解決策になり得ると言えよう。むしろこれに関しては、原著物に文字を一文字だけ付け足したり、凝視しなければ分からないような場所の色をホンの一カ所だけ変えたような場合はデッドコピーと認定すればよいのであり、何もこのような場合まで侵害認定をすべきでないとする主張ではない。私見ではこういった判断には数値化した基準を用いることは可能だと思われる、それこそAIを利用したプログラムなどによってもかなりの部分を処理することが可能だろうと思われる。

## 2.3 「タウンページデータベース事件」の検討

ビッグデータを盛んに活用しようという社会潮流においては、コンピュータの力を借りて現在すでに存在するデータベースを基に新たなデータベースを構築する可能性は十分に考えられる。このような事案に関しては「NTT タウンページデータベース事件」(9)が参考になるであろう。

本事件は、NTT が自身の発行するタウンページをデータベース化したものを販売していたところ、それを基に地域ごとの職業別電話帳データベースを販売する業者が現れ、この行為がNTT側の「データベースの著作権」を侵害するか否かが争われたものである。被告はNTTのタウンページデータベースから業種分類などを取り込んだことを認めている。本件で注目すべき点は、タウンページの職業分類が「思想・感情を反映したデータベースの体系的な構成にあたるか否か」という点にある。なぜならば、もともと総務省の「日本標準産業分類」という基準が存在し、NTTの分類はこれを基にしたものであるからである。すなわち、NTTによる職業分類自体に創作性がないとなれば、その情報を体系化したデータベース構造にも創作性がないことになり、データベースとしての著作権保護は否定されることになる。しかしながら裁判所は、NTTは日本標準産業分類を基に更に拡張した独自の分類を行っており（実際、その分類数は約600から約1800に増えている）、定期的な分類の見直しも行っているとして、十分に創作性があるとした。

本事件は、機械による自動生成ではなく人の考察によって行われたものであるが、同様の派生物は機械処理ではさらに出現しやすいものとも言える。筆者は（少なくとも現行技術の延長上のAIシステムなどであれば）もしコンピュータ生成によって同じようなことを行おうとした場合であってもその作業過程を命令するデータベース体系構築のアルゴリズムは同じようなものになると考える。つまりは既存の分類を参考に新たな分類を行うような指示を与えることが一般的であると思われる。よって本件は、コンピュータによる派生物としてのデータベースの場合においても同様に通用する論理と言える。

しかし最新のコンピュータ処理を鑑みるに一点だけ慎重を要する点があると考えられる。最近のいわゆるビッグデータを集約したデータベースは、データベースというより単なる巨大データの固まりである場合が多く、著作権法12条の2で言

うところの「データベースの著作物」に当てはまらないケースも多くあると考えられる。すなわち、最初はデータの体系的な構成をせずにマシンパワーだけを用いて単純に片っ端から情報を収集し、あとはそれを文字コードや収集元アドレスといった思想感情が入り込む余地がほとんど無い基準によって自動的に分類した場合である。このような場合にまでその分類方式に創作性を認めてしまうと、事実上、あるAIプログラムやデータ解析ソフトを使って最初に作ったデータベースに対して以後のデータベースがすべて分類体系を複製してしまうことになりかねず、実運用の上で著しい不便が生じる。

本問題の解決策においては解釈論では難しいと考える。私見としては12条の2の条文そのものを見直す時期に来ているのではないかと考える。

## 3. まとめにかえて

以上検討してきたことから明らかなことは、完全な自動化に至る前の段階のコンピュータ依存創作の段階で既にその知的財産権（知的所有権）であれ、単純な物体としての所有権であれその権利の有無や帰属に関して非常にバラツキがあり曖昧な状態であるということである。よって、その先の完全なるAI創作物に対しての権利帰属先を考える場合には更なる混乱が予想される。単純に現行法の解釈のまま「機械創作には一切の権利を認めない」とする考え方もできないわけではないが、これはアウトプット作り出した者に取って不利益が大きいと考える。

本稿はまだホンの基本的な問題事項やAIやコンピュータへの依存が低い古い時代の判例を列挙したに過ぎない。現時点での筆者の意見は、著作権法の枠の外でAI創作物の何らかの広義の知的財産としての保護を与えるような制度を創作すべきだとの考えであるが(10)、これを明瞭な形で示すには、著作物の創作性や作品のオリジナリティ、さらには原作品への依拠とはいかなることを言うのかという点に関して更なる研究が必要であり、継続してこの作業を行っていきたい。

## <脚注>

- 1) 『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』平成5年11月 文化庁。オンライン

ン上のものは

[http://www.cric.or.jp/db/report/h5\\_11\\_2/h5\\_11\\_2\\_main.html](http://www.cric.or.jp/db/report/h5_11_2/h5_11_2_main.html)にて参照可

- 2) 加戸守行『著作権法逐条講義』(六訂新版), 2013年, 著作権情報センター
- 3) 「日経コンピュータ」2017.1.5.号 42 頁
- 4) 東京高判 H3.12.17
- 5) 東京地判 H13.5.25 中間判決。判時 1774 号 132 頁、判タ 1081 号 267 頁
- 6) 最判 S59.1.20。判時 1107 号 127 頁、判タ 519 号 129 頁
- 7) 東京地裁 H14.7.3
- 8) 東京高判 H13.9.13
- 9) 東京地判 H12.3.17。判時 1714 号 128 頁、判タ 1027 号 268 頁
- 10) AI の深層学習のアルゴリズムやその学習結果のデータに対して不競法上の営業秘密に類する保護を与えようとする考えがあるようであるが (2016 年 9 月 26 日付各紙報道より)、本稿の対象とするものは、出力された創作物 (アウトプット) そのものであり、これとは異なる。