



人工知能生成物の著作権法上の性質

王, 遷
島並, 良
廖, 旺

(Citation)

神戸法學雜誌, 76(1):221-291

(Issue Date)

2026-06-29

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100504905>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100504905>



神戸法学雑誌第七十六巻第一号二〇二六年六月

人工知能生成物の著作権法上の性質

王遷

監訳：島並良

訳：廖旺

【掲載趣旨】

島並良

本稿は、華東政法大学の王遷教授により、2026年1月23日に神戸大学知的財産法研究会で提供された講演の翻訳である。王教授は1975年5月生まれで、トロント大学で法学修士号を、北京大学で法学博士号をそれぞれ取得した。2003年に華東政法大学に講師として着任し、2006年以来現職にある。同教授は、中国における知的財産法分野を代表する研究者の一人として知られ、特に著作権法および情報法の分野において多数の研究業績がある（著書として、いずれも中国人民大学出版社から刊行された『網絡版權法』（2008年）、『著作権法（第2版）』（2023年）、『知識産権法教程（第8版）』（2024年））。また、中国著作権協会副理事長の職を務めるとともに、中国著作権法第三次改正に係る専門家委員会委員を務めた。

本稿は、いわゆる生成AIの生成物の著作物性について論じる。王教授はすでに中国でこの問題に関する複数の論文を精力的に発表してきたが、本稿はそれらのエッセンスを取りまとめたうえで、初めて日本語で公表するものである。そこでは、中国においてAI生成物の著作物性を肯定した著名裁判例（春風事件

判決)と、それを支持する中国の諸学説が批判的に分析され、いずれも著作権法の立法趣旨・基本原則に照らして支持できないだけでなく、中国がAI生成物を著作物として保護することは国際的保護の非対称性を導くことから不適切であるとの立場が表明されている。

日本では、AI生成物の著作物性を判断した裁判例は今のところ現れていないが、生成AIに対する指示の具体性(創作的寄与)次第では、著作物性が肯定され、入力者(AI利用者)が作者になるものとされている(文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」(2024年3月)39-40頁)。これまで、中国の春風事件判決の概要は日本でも参照されてきたものの、中国の研究者が同判決の抱える問題点を検討し、さらには他の学説を分析した研究は、いまだ紹介されていない。AI生成物の著作物性をおよそ否定する本稿の結論への賛否はさておき(私自身、全てに賛同するものではなく、実際に上記研究会では活発な議論が交わされた)、日中で共有可能な著作権法の立法趣旨と基本原則から説き起こして明快な論理を展開する本稿は、日本の学界にとっても参考になるものと思われることから、ここに訳出する次第である。

【目次】

はじめに	224
一、創作行為と創作の道具	225
(一)「創作行為」概念の整理	225
1、「創作」とは自由意志に基づき表現要素を直接決定する行為である	225
2、AIの開発者または利用者はAI生成物に対し間接的な影響しか及ぼさない	230
(二)「創作の道具」概念の明確化	236
1、「創作の道具」とは、表現要素を具現化するための補助的手段をいう	236

2、「労働者は単に言葉を話すための道具にすぎない」という意味での「道具」と「創作の道具」……………	237
3、「AIは人間に奉仕する道具」と創作の道具 ……………	240
(三) AIとカメラ等の創作の道具との類比の問題点 ……………	241
1、創作の道具は創作内容の決定に関与しない ……………	243
2、AI のアルゴリズムおよび学習素材が、生成されるコンテンツの内容を 実質的に決定している ……………	245
(四) 生成内容の再現可能性・偶然性が創作の道具としての性質に及ぼす影響 ……………	248
1、「同一内容の再生可能性」と創作の道具の認定……………	248
2、「芸術創作の偶然性」と創作の道具の認定……………	251
二、「ユーザー入力」と創作行為 ……………	254
(一)「アイデア表現二分論」における「利用者による入力」の位置づけ…	255
1、「アイデア表現二分論」と「創作的寄与」としてのユーザー入力…	255
2、「アイデア表現二分論」と「ユーザー入力」の創作性……………	259
(二)「ユーザー入力」の回数と創作行為の認定……………	261
(三)「ユーザー入力」自体における著作物性および創作行為の認定……	266
三、「人とAIの関係」と創作行為……………	268
(一)「創作委託者と受託者の関係説」の問題点……………	268
(二)「創作性客観説」の問題点……………	271
(三)「著作者擬制説」の問題点……………	279
(四)「権利義務一致説」の問題点……………	282
四、AI生成物の性質と国際的保護 ……………	285
五、むすびにかえて……………	288

はじめに

近年、生成型人工知能（以下「AI」という。）は、技術面で飛躍的發展を遂げたのみならず、商業的応用の面でも急速な展開を見せている。多様なアプリケーションおよび利用場面が相次いで出現し、利用者はプロンプトを入力することにより、文章、画像、音声、さらには動画までも生成することが可能となった。とりわけ、AIによる画像生成プログラムは、入力されたプロンプトに基づいて、創意を備えた高品質の画像を生成することができ、いわゆる「テキストからの画像生成（text-to-image）」を実現している。その生成物は、従来人間が創作してきた美術の著作物や写真の著作物と極めて近似した水準に達していると評価できる。

このような状況の下、2023年に言い渡された「李氏対劉氏著作権侵害事件」（以下、「春風事件」という）に対する判決⁽¹⁾、すなわちAIによるテキストからの画像生成に関する最初の裁判例で、裁判所は、原告がAI画像生成プログラムを用いて生成した当該画像につき、原告自身によって独立に完成されたものであり、その創作的寄与および個性が具体的に表現されていると認定した。その上で、当該画像は人が道具を利用して創作した結果に当たるとして、著作権法上保護される美術の著作物に該当すると判断した。この判決を支持する学説も少なくない⁽²⁾。

しかしながら、私は、春風事件判決およびこれを支持する学説は、著作権法の基本法理に整合しないものと考えている。

(1) 北京互联网法院（2023）京0491民初11279号民事判决书。

(2) 崔国斌：《人工智能生成物中用戶的独创性贡献》，载《中国版权》2023年第6期；蒋舸：《论人工智能生成内容的可版权性：以用戶的独创性表达为视角》，载《知识产权》2024年第1期；李扬、涂藤：《论人工智能生成内容的可版权性标准》，载《知识产权》2024年第1期。

一、創作行為と創作の道具

春風事件判決は、「AIは人間の創作の道具である」（以下「創作の道具説」という）ことを前提としている。概念の統一は議論の前提であり、「創作行為」に対する理解が異なる場合、あるいは「創作の道具」の意味に対する認識が一致しない場合には、「創作の道具説」をめぐる論争自体が無意味となる。そこで、著作権法における「創作行為」および「創作の道具」の概念をまず明らかにする。

（一）「創作行為」概念の整理

1、「創作」とは自由意志に基づき表現要素を直接決定する行為である

《著作権法实施条例》第3条第1項は、「著作権法上の創作とは、文学・芸術・科学の分野に属する著作物を直接生み出す知的活動をいう」と規定している。著作物はアイデアに対する表現であり、各種著作物にはそれぞれ表現要素が存在する。例えば、言語作品の基本的表現要素は文字の組合せや語彙・文体であり、小説や戯曲では筋立ても含まれる⁽³⁾。美術作品では、色彩や線などの芸術造型要素が表現要素となり⁽⁴⁾、舞踊作品では思想・感情を表現する連続する動作、姿勢、表情などが表現要素である⁽⁵⁾。

「直接生み出す」とは、法的主体が自由意志に基づき、著作物の創作に必要な表現要素を自ら決定する行為を意味する。これに対し、「間接的に生み出す」行為とは、創作理念、ジャンル、目的、方法等について指示・助言・提案を行うにとどまり、表現要素そのものを直接決定するものではなく、最終的な具体化が著作者自身の選択および判断に委ねられている場合を指す。

創作主体と作品との結び付きは極めて緊密であり、この関係は「間接」ではなく「直接」という文言によってのみの確に表現できる。創作理念や目的、方法等について助言や指導を与える行為は、作品形成過程に一定の影響を及ぼし

(3) 北京市第三中级人民法院（2014）三中民初字第07916号民事判决书。

(4) 《著作権法实施条例》第4条第8項。

(5) 《著作権法实施条例》第4条第6項。

得るとしても、表現内容それ自体を直接決定するものではない。著作者が自ら取捨選択と判断を行い、最終的な表現を具体化する必要がある。もっとも、「直接生み出す」に該当しない行為であっても、作品表現に影響を与える場合はある。著作権法施行規則第3条第2項は、「他人の創作のための企画、助言、物的条件の提供、その他補助的作業は創作とみなさない」と規定する。ここでいう「物的条件の提供」等は当然ながら表現要素とは無関係であるが、「助言」はしばしば作品の内容や構成に一定の関連性を有する。

例えば、学術誌編集部が投稿論文を外部査読に付す場合、査読者は修正の方向性について抽象的助言を示すこともあれば、重要文献の欠落や論証構造の再編成といった具体的提案を行うこともある。著者がこれらを採用すれば、表現が査読者の影響を受けたと評価することは可能である。しかし、それでも査読者の行為は依然として「意見の提供」にとどまり、創作とは評価されない。

その理由は、助言と最終的作品との間に相当の媒介過程が存在する点にある。助言が表現に影響を及ぼすか否かは、著者がそれを採用するか否か、また採用した場合にいかなる方法で具体化するかに依存する。投稿論文の例でも、作者は査読意見の妥当性を自ら判断し、仮に採用を余儀なくされた場合であっても、その実現方法は多様である。同一の原稿であっても、査読者自身が直接修正した場合と作者が修正した場合とでは、通常、結果に差異が生じる。最終的表現を決定するのは依然として著者の自由意志である。

ただし、創作が表現要素の決定を意味するからといって、常に単独で行われなければならないわけではない。創作は補助者によって支援され得るし、補助者の意見が取り入れられることもある。例えば、写真家が助手を伴って風景写真を撮影する場合、構図、光線、明暗、シャッターのタイミング等について写真家が判断し、助手がその指示に従って操作を行ったとしても、創作主体はあくまで写真家である。助手の行為は撮影結果に寄与しているが、最終的な表現決定権が写真家に帰属する以上、その寄与は間接的貢献にとどまる。

この点は、中国のいわゆる「楽山烈士群像彫刻事件」でも確認されている。美術学院の葉氏は彫刻の制作を委嘱された。葉氏は小型の一次模型および二次

模型を完成させた後、担当機関の連絡員であった劉氏と共に、模型に基づき木工による拡大作品（確定像）の骨組み制作を指導した。劉氏は原型の粘土制作に参加し、葉氏の指導のもと、群像彫刻の粘土拡大制作およびその他関連作業にも関与した。拡大制作の過程で、劉氏は口頭または作業を通じて一部の提案を行い、葉氏は自身の創意思図および表現方法に適合すると判断したものを採用・承認した。⁽⁶⁾その後、劉氏は自分が彫刻の共同著作者であると主張し、訴訟を提起した。裁判所は、烈士群像の拡大像は葉氏自身の参加と指導のもとで完成されたものであると認定した。劉氏は拡大制作に関与し、いくつかの作業を行い、口頭または実際の彫刻を通じて提案を行ったが、最終的な採用・承認の可否は作者である葉氏に委ねられていた。また、群像の確定像は一次模型と比較してテーマ、構造、表現手法のいずれでも一致しており、実質的な変更は見られなかった。劉氏の行為により生じた若干の変化も、葉氏の指導・参加・承認の下で行われたものであり、一次模型に基づく修正・完成に過ぎない。これにより、裁判所は劉氏がアドバイザー的な地位に止まり、当該彫刻の著作権を有しないと判断した。⁽⁷⁾

スペインで演劇作品の権利帰属をめぐる訴訟で、スペインの演劇芸術家アルベルトは、“La Torna”という演劇作品を創作する際、「集団創作」と呼ばれる方法を採用した。これは、脚本家兼監督であるアルベルトが創作した脚本に基づき、俳優たちがリハーサル毎に即興で一部のセリフを話すよう誘導し、アルベルトが選択・修正した上で台本を確定させるというものであった。その後、一部の俳優たちとアルベルトの間で、著作権の帰属に関して争いが生じた。パルセロナ地方裁判所は、演劇業界の慣行と見解を参照し、アルベルトがこの「集団創作」手法を運用するにあたり、「作品の全ての表現要素を決定する権限を有していた。彼は自身の構想に基づいて俳優たちに提案するよう指導し、それらを再構築、修正し、作品の主旨に適合する部分を決定した」と認めた。同時

(6) 四川省高级人民法院（1990）川法民上字第7号民事判决书。

(7) 四川省高级人民法院（1990）川法民上字第7号民事判决书。

に、「作品の一部に対する些少な貢献は、たとえ創作的であったとしても、共同著作者と認めるには十分ではない」と指摘した。裁判所は、「本件で、俳優はあくまでこの創作過程の手段であり、最終的な作品はアルベルトによる決定的な創作に基づくものである」と認定し、俳優らの敗訴を言い渡した。⁽⁸⁾ 本件では、俳優らの創作的寄与は、「歌乐山烈士群像彫刻事件」における劉氏の彫刻作品への貢献よりも大きかったと考えられる。しかし、俳優たちが即興で発したセリフは、アルベルトが自身の作品の構想に基づき導かせたものである。断片的な台詞をどのように取捨選択し、組み合わせ、修正して、事前に作られた脚本に組み込むかは、すべてアルベルトが決定していた。換言すれば、俳優たちの貢献が不可欠であったとしても、それはあくまでアルベルトが創作のために利用した素材に過ぎない。「直接的に作品を生み出す」行為は、俳優ではなくアルベルトが行ったと判断された。

「直接に著作物を生み出す」とは、法的主体がその自由意志に基づき、当該著作物を構成する表現要素について創作的決定を行うことを意味する。もっとも、ここでいう「決定」は、作品の細部に至るまでその100%を自ら決定することを要求するものではない。創作主体が最終的な形成決定権を保持する限りで、他者からの寄与を受け入れる余地は否定されない。しかしながら、他者の寄与が作品の表現内容を実質的に変更又は発展させるものではない場合、その寄与は著作権法上の「創作」には該当しないと解すべきである。例えば、出版社の編集者が原稿を編集する過程で、原稿が予定の紙幅をわずかに超過していることが判明し、締め切りの都合上著作者に確認をとることができない場合を考える。このような場合、編集者が著作者の意図を維持する範囲内で一部の文章を選択的に削除し、語句の整理や文の結合を行って紙幅に収めることがある。この過程では、文章の組合せや表現形式について編集者による一定の知的関与が認められる。しかし、それらの修正が著作者の表現意図を実質的に変更するものではなく、あくまで技術的・調整的な処理にとどまるのであれば、当該行為は創

(8) La Torna, Provincial Court Barcelona, Judgment 148/08, Roll 145/2007-1a.

作的寄与とは評価されず、著作者性を基礎づける「創作」には当たらない。

さらに別の例として、コンピュータ・ゲームの設計者は、ゲーム内の各種視覚効果の構成要素、静的な画面や動的な画面、そしてそれらに登場する人物、動物、景物、小道具などの美術的造形を創作するだけでなく、ゲームの作動システムとルールも設定している。具体的なゲームの連続画面はプレイヤーの実際の操作時にリアルタイムで生成されるものの、その本質は、様々な予め設定されたゲーム要素が、予定された作動システムとルールに従って組み合わせられることである。たとえプレイヤーの操作がなくとも、ゲームが自動実行されれば、同じ作動システムとルールに従って一連の画面がリアルタイムで生成される。異なるプレイヤーの操作や、異なる時間にゲームが自動実行して生成する画面は、表面上はかなりの差異があるように見えるかもしれないが、いずれもゲーム設計者の予想の範囲を超えるものではなく、単に様々な要素の排列と組合せの繰り返しに過ぎない。

この点について、北京 2022 年冬季オリンピックのマスコットである氷墩墩（ビンドゥンドゥン）を例にとると理解しやすい。同キャラクターの全体的造形、身体各部の特徴および比例関係は既に公表され、社会一般に認識可能な状態にある。仮に公表された公式ポーズの中に「しゃがんだ姿」が含まれていなかったとしても、その各部の特徴および比例関係を厳密に維持してしゃがんだ姿を描く行為は、新たな創作的表現を付加するものではなく、既存表現を具体化するにすぎない。このような行為は、基本的な漫画技法を有する者であれば、特段の芸術的想像力や創作的判断を要することなく実現可能であり、翻案には該当せず、美術の著作物の複製として評価されるべきである。

同様に、コンピュータ・プログラムが、あらかじめ設計されたゲームのルールに従い、プレイヤーの入力に応じて各構成要素を配列し組合せる行為も、その処理過程は技術的に高度であるとしても、本質的構造はこれと異ならない。連続画面として表示される視聴覚的表現は、プレイヤーの都度の操作によって創作されるのではなく、ゲーム設計者があらかじめ行った要素設計およびルール設定に基づき生成されるものである。

ゲームとして表現される連続的視聴覚作品の創作者は、原則としてゲーム設計者に帰属すると解すべきである。視聴覚作品の具体的表現構造は、設計段階における創作的選択および構成判断によって直接的に規定されているからである。⁽⁹⁾

2、AIの開発者または利用者はAI生成物に対し間接的な影響しか及ぼさない

前述の法理は、ChatGPTを含むAI生成物が著作物に該当するか否かの議論でも同様に適用される。AIの開発者または利用者が、AIを道具として関連コンテンツを「創作」したと認定するためには、当該開発者または利用者がその自由意志に基づき、関連コンテンツを構成する表現要素を直接決定したか否かを判断しなければならない。Dreamwriter 生成コンテンツ著作権侵害事件で、裁判所は Dreamwriter ソフトウェアの研究開発担当者の開発業務と本件記事の創作性との間に直接的な関連性があるかどうかは問わない」と判断したが、この判断が法規定に合致しているとはいえない。同裁判所は、Dreamwriter が本件記事を生成する過程は主に四つの段階を経ており、いずれもテンセント社の主要創作メンバーによって選択・配列されたもの（前文引用参照）であると認定し、「上記の選択と配列は著作権法の創作に関する要求に合致し、当該記事の創作過程に含めて考えるべきである」と判断した。しかし、本件記事の表現要素（文字の組み合わせ、言葉遣い）を主要創作メンバーが直接決定したことと、

(9) Copyright, Designs and Patents Act 1988 第9条第3項における「(コンピュータにより生成された) 著作物の創作について必要な手配を行った者」を著作者とみなす規定は、AI生成物の保護に適用できるとする見解が示されたことがある。しかし、この見解は妥当とはいえない。同条を引用して判断した唯一の裁判例は、コンピュータ・ゲームに関するものである (see *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd*, [2006] R.P.C. 14.)。もっとも、コンピュータ・ゲームが「コンピュータによって生成される」というのは表面的な現象にすぎない。本文で述べたとおり、コンピュータ・ゲームに関連する著作物（コンピュータ・プログラムおよび視聴覚著作物）は、いずれも開発者によって創作されたものであり、典型的に人に由来する著作物であって、コンピュータ自体に由来するものではない。

Dreamwriter プログラムの作動原理を直接決定したことは別の概念であり、後者を本件記事の「創作」とみなすことは適切ではない。

この点に関連して、World Intellectual Property Organization (WIPO) が公表した「知的財産政策と AI に関する改訂問題提起文書」でも、概念上の整理が示されている。同文書の「定義」部分では、「AI-generated」および「generated autonomously by AI」という用語は互換的に用いられ、いずれも「人間の介入なしに AI が自律的に生成した成果物」を指すとされている。この場合、AI は動作中に予期しない情報や事象に応じて自律的に出力を変化させ得る存在として理解される。

これに対し、「AI-assisted output」はこれと区別される概念であり、大量の人間による介入および／または具体的指示を前提として生成される成果物を意味する。AI 生成物の著作権性を検討する際には、人間の関与が「表現要素の直接決定」に当たるのか、それとも生成枠組みの設計や抽象的指示にとどまるのかを峻別する必要がある。⁽¹⁰⁾ 議論の焦点が「AI 生成物 (AI-generated content) が著作権法上保護され得るか否か」である以上、当然ながら人間の介入なしに AI が自律的に生成したものでなければならない。AI を単なる創作の道具として使用し、人間が自由意志に基づき表現要素を直接決定する場合は、この定義の範囲から排除される。

例えば、「iFlytek 入力ソフト」「Sogou 入力ソフト」「Baidu 入力ソフト」などの文字入力ソフトウェアには音声認識機能が搭載されており、利用者の音声を認識し、同音異義語が存在する場合には文脈に応じて適切な文字を変換する機能を有している。しかしながら、最終的に表示される文字列の内容、すなわち語句の選択および文章の構成は、あくまで利用者の自由意志に基づく決定の結果である。これらのシステムは、利用者の表現意思を補助的に実現する技術的手段にすぎず、当該成果物の表現要素を自律的に形成するものではない。

(10) WIPO/IP/AI/2/GE/20/1 REV., Revised Issues Paper on Intellectual Property Policy and Artificial Intelligence, para.12.

この種のAI補助型入力システムによって生成されたテキストは、法的には利用者が道具を用いて作成したものと評価すべきであり、現在学界で活発に議論されている「AI生成物が著作権法上保護され得るか」という問題とは、本質的に異なる次元の問題である。

AIの開発者は、アルゴリズムやモデル構造を設計し、大量のデータを用いて学習を行わせ、反復的なパラメータ調整や修正を通じて、当該AIが多様な入力に応じて出力を生成できる状態を構築する。しかし、このような設計・学習・調整行為それ自体は、将来個別に生成される具体的なコンテンツの表現要素を、開発者が自己の意思に基づいて直接決定することを意味しない。

例えば、ChatGPTの場合、開発者は世界中の利用者が将来いかなる質問を提示するかを具体的に予測することはできず、ましてやそれら無数の質問それぞれに対する回答内容を、自己の意思に基づいて事前に確定しておくことは不可能である。仮に、開発者がChatGPTを道具として各回答を「創作」として評価するためには、理論上、あらゆる想定質問をあらかじめ網羅的に分類し、それぞれに対する具体的回答を事前に準備していたという前提が必要となろう。しかし、そのような状況は現実的に想定し得ない。

ChatGPTが提供する個別の回答は、開発者の直接的意思決定の結果ではなく、モデルの内部構造および確率的計算過程に基づく自律的生成の帰結と理解すべきである。この点は、World Intellectual Property Organization (WIPO) が公表した「知的財産政策とAIに関する改訂問題提起文書」で示された、「AI-generated」すなわち「人間の介入なしにAIによって自律的に生成された成果」という概念整理とも整合する。

以上より、ChatGPTの個別回答を開発者がAIを道具として創作した成果とみなすことはできない。開発行為は生成枠組みの構築に関わるものであって、具体的表現内容の直接的決定とは区別されるべきである。

同様に、AIに指示を与え、特定の作業の実行を求めた利用者も、その自由意志によってAI生成物の内容を直接決定することはできず、当該利用者が作品の「創作」を行ったと考えることはできない。利用者の指示によってAIが生成す

る内容の方向性や範囲が定められ、生成された多数のアウトプットの中から適切なものを選ぶことはできるが、内容を構成する表現要素を直接決定することは不可能である。この点は、教師が生徒に課題を与え（つまり特定の作業を実行する指示を出し）、指示や注意事項を示したり、優れた課題を選別したりしたからといって、生徒が独立して完成した課題を教師が「創作」と評価できないのと同様である。

アメリカ著作権局が公表した「AI生成物を含む作品の登録ガイドライン」では、次の例が挙げられている。ユーザーがあるテキスト生成技術に対し「シェイクスピア風の著作権法に関する詩を書け」と指示した場合、当該システムはシェイクスピア風の文体を模倣し、著作権に言及した詩とみなされるテキストを生成することが期待される。しかし、韻や各行の文字、テキストの構造などは、当該技術によって決定されることになる。⁽¹¹⁾さらに、同ガイドラインは以下のように指摘する：「AI 技術が単一のユーザーから指示を受け、それに応答して複雑なテキストや視聴覚・音楽コンテンツを生成する場合、伝統的な創作的表現要素は技術によって決定され、人間ユーザーによるものではない。現行のAIに関する当局の見解では、ユーザーは指示の解釈や生成結果を創作的にコントロールしておらず、出力結果は機械によって決定される。そのため、AI技術が出力結果の表現要素を決定する場合、当該生成内容は人間による創作の成果とはみなされず、著作権による保護は受けない。登録申請の際には、これらの生成物が保護対象外であることを明示する必要がある」⁽¹²⁾という。

今年2月にアメリカ著作権局で取り扱われた「Zarya of the Dawn」の登録事例は、前述の議論を裏付ける典型例である。本件で、クリスティーナは、自身が創作したと主張する漫画書「Zarya of the Dawn」をアメリカ著作権局に登録した。しかし、その後、クリスティーナがソーシャルメディア上で、本書の漫画がAI描画プログラム Midjourney により生成されたものであると発言してい

(11) Copyright Office, Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence, 88 FR 16190-01, 16191, 16192.

(12) Id.

たことが判明した。

著作権局は、Midjourney による画像生成プロセスを検討した結果、同システムがユーザーの指示に基づき自動的に複数の画像を生成し、ユーザーがその中から選択する仕組みであることを確認した。そして、当該画像は人間による創作の結果とはいえ、著作権登録の対象には含まれないと判断した。かかる事情は、当初同漫画書を登録した際には知られていなかったため、著作権局は原登録証を取り消し、改めて登録証を発行することとした。その登録範囲は、クリスティーナ自身の創作成果、つまり文章および画像に対して創作的に行われた選択、配列、修正の結果（すなわち編集著作物）に限定されることとなった。

クリスティーナはこれに異議を唱え、作品のすべては自らの創作であり、AI 画像生成プログラム Midjourney は「補助的なツール」⁽¹⁴⁾に過ぎないと主張した。彼女は、自身が Midjourney に入力した指示が生成された画像にとって「重要な創作的寄与」であり、最終的な画像を得るためには何百回、何千回もの試行錯誤によって完璧な結果を得たと述べている。一方、アメリカ著作権局は、Midjourney に指示を出したユーザーが最終的に生成された画像を「実際に形成した」わけではないと判断した。指示に含まれる情報は Midjourney が生成する内容に影響を与える可能性があるが、その指示が特定の結果を決定するものではなく、ユーザーは生成された画像に対して十分なコントロールを有していないとされている。Midjourney に対して出された指示と、実際に生成された画像との間には大きな隔たりがあり、ユーザーは具体的な内容を予測することができない。また、Photoshop などの画像編集ツールを使用する芸術家が特定の画

(13) アメリカ著作権局は「(クリスティーナによる) 申請は、AI によって生成された内容を使用していることを開示していなかった……本局の結論は、当初の登録証は不正確かつ不完全な情報に基づいて発行されたというものである。もし当局が当時、現在クリスティーナが提供している情報を知っていたならば、登録範囲を縮小し、AI 技術によって生成された内容を除外していたであろう」と述べる。Copyright Office, Re: Zarya of the Dawn (Registration # VAu001480196), p.2.

(14) Id., p.3.

(15) Id., p.8.

面の編集方法を選び、最終的な画像内容を決定するのに対し、Midjourneyではユーザーが最初と最終の画像に同等のコントロールを持たない。これらの理由から、アメリカ著作権局はクリスティーナがMidjourneyをツールとして利用して創作したとは認めず、Midjourneyによって生成されたコンテンツの著作者とはならないと判断している。関連する画像の伝統的な作品要素はカシュタノヴァ⁽¹⁶⁾ではなく、Midjourneyに由来するとされた。

クリスティーナはさらに、Midjourneyによって生成された内容は「創作的であり、人間の指示に基づいて作成された画像」として、これらの画像に対して自らが著作権を有すると主張している。しかし、アメリカ著作権局は、Midjourneyで生成される画像の過程で、特定の指示が必ずしも特定の画像を生成することを保証できないと指摘した。Midjourneyに入力された文字は、機能的には「指示 (Order)」ではなく、「提案 (Suggestion)」に近いものであり、これは、雇い主が画家に対して望む内容を概括的な指示に似ているという。

例えば、もしクリスティーナが画家を雇い、彼に「ザリアというシニア層白人女性のホログラム画像を描いてほしい」と指示したとし、さらに「ザリアには巻き髪があり、宇宙船の中にいる」「映画『スター・トレック』の宇宙船の雰囲気に似たスタイル」「ホログラム画像」「グラフィックプロセッサでレンダリング」「超現実的なエンジン」「映画的效果」や「詳細なディテール」を含む要素を求めた場合、完成した絵画に対してカシュタノヴァは著作者とはならず、指示を受け、どのように実現するかを決定した画家がその絵画の著作者となる。もしクリスティーナがこのような指示を画像検索エンジンに入力したとしても、検索結果として得られた画像がどれほど彼女の芸術的な想像に近いものであったとしても、それらの画像が彼女の創作によるものだと主張することはできない⁽¹⁷⁾。

明らかに、AIに「可愛い恐竜の赤ちゃんがシェイクスピアのように劇を書く」

(16) Id., p.8-9.

(17) Id., p.10.

といった指示を与えることは、AIが生成する画像に「恐竜の赤ちゃん」というイメージと「劇を書く動作」を含めるように指示するに過ぎない。この要求を満たすために色彩や線で構成される芸術作品は数多く存在する。ちょうど、一千人の目に一千のハムレットがあるように、異なるアルゴリズムとデータモデルを使用すれば、千差万別の「恐竜の赤ちゃん」を生成することが可能である。

これは、教師が学生に小論文や絵画の課題を課すのと同様である。AIによって最初に生成された内容に対して追加される指示は、教師が課題に対して修正を求めるようなものである。学生が何度も修正を加えて最終的に提出したとしても、それを教師が学生を「道具」として使って「創作」したとは言えない。なぜなら、作品を構成する表現要素を決定するのは、教師の自由意志ではないからである。ChatGPTを代表とするAIによって生成された内容を、人間がペンと紙で書いた結果と同等に扱い、それを人間が技術的なツールを使って創作した作品とみなすのは、事実に反するだけでなく、著作権法の規定および趣旨にも反するのである。

(二)「創作の道具」概念の明確化

1、「創作の道具」とは、表現要素を具現化するための補助的手段をいう

「創作の道具」とは、まずその文言の通常の意味⁽¹⁸⁾に立脚して理解されるべきである。「創作の道具」に該当するか否かは、人と作品との関係、さらには作品形成過程における機能的役割に即して判断されるべき問題である。著作物または形式的に著作物に近接する表現物を形成する過程では、人が自己の身体的・精神的能力のみならず、外部的な力や手段を利用することが少なくない。このような要素が「創作の道具」と評価され得るか否かは、当該成果物を構成する表現要素が最終的に人の自由意志によって決定されているかどうか、そして当該外在的要素が表現要素の決定過程に実質的に関与しているか否かによって区

(18) 中国の辞書である辞海は、「道具」という語について、その第一の意味を「一般に労働・生産に従事する際に使用される器具を広く指すもの」と説明している。陈至立主编：《辞海》第七版（缩印本），上海辞书出版社2022年版，第700页。

別されるべきである。

「創作の道具」とは、人が自由意志に基づき表現要素の決定を実現する際に用いる補助的な手段であり、その手段は人の意思の下でコントロールされ、著作物の構成要素に関する実質的な決定に関与し得ないものである。紙、筆記用具、ワープロソフト、通常の画像処理ソフトなどは当然ながら創作の道具に該当し、特定の場合には人間が他者の創作の道具となることもあり得る。

他方で、「創作の道具説」の典型的な主張は次のように要約される。「AIは人間の創作の道具にすぎず、その本質は紙や筆、木の枝などの道具と異ならない。AIによる生成物は、人が技術的手段を利用して創作した作品である。ChatGPTをはじめとするAIの成果物は、まさに人間の創作活動の成果である⁽¹⁹⁾」とする立場である。

しかし私は、このような「創作の道具説」を採用することには明確に反対する。その理由は、AIの使用者がプロンプトやパラメータを入力することによって、AIが生成する内容を直接的に決定することはできず、生成物の表現要素はAI自身のアルゴリズムおよび学習素材に依拠して決定されるからである。

2、「労働者は単に言葉話すための道具にすぎない」という意味での「道具」と「創作の道具」

「創作の道具」という概念をめぐるのは、雇用関係における職務著作と類比できるといふ見解が存在する。「AIを人間の創作の道具と解することは、著作権法が職務著作について雇用主を著作者とする規定と本質的な差異はない。雇用者が雇用主の創作の手足、すなわち創作の道具とみなされ得るのであれば、自由意志を有しないAIを人の創作の道具と解することも否定できない⁽²⁰⁾」とする主張である。

(19) 丛立先、李泳霖：《生成式AI的作品认定与版权归属——以ChatGPT的作品应用场景为例》，《山东大学学报》（哲学社会科学版）2023年第4期，第172页。

(20) 橙子：《专家速评：人工智能生成图片著作权侵权第一案焦点问题》，<https://www.ipeconomy.cn/yuan-chuang/7883.html>，2023-11-30。

しかしながら、この議論は「創作の道具」という文言を混同している。雇用者を雇用主の「創作の道具」と呼ぶ場合、それはカール・マルクスが『資本論』第一巻で述べた「労働者は……ただ話す道具として存在する」⁽²¹⁾という文脈で使用される「創作の道具」の概念であり、広い意味で特定の利益を達成するための手段や方法を指す⁽²²⁾。これは、利益の帰属という観点から「道具」を認定する立場にはかならない。作品の著作財産権が、当該作品の創作に直接関与していないものの、創作者に対して支配的地位を有する者に帰属する場合には、その創作者は当該者の「創作の道具」と評価されることになる。

このような意味でAIが「創作の道具」であるか否かを議論するならば、いわゆる「創作性客観説」に立脚し、AIが生成した形式的に創作性を備える内容を作品と認定し、かつその著作権を開発者または利用者に帰属させるとの前提を採る限り、AIもまたこの意味における「創作の道具」に該当することになる。

しかしながら、「労働者は単に言葉を話すための道具にすぎない」という文脈上の「道具」は、「中華人民共和国著作権法」（以下「著作権法」という）で職務著作の著作権帰属を規定する際に想定される「道具」とは異なる。雇用者が作品を創作する際には、自らの自由意志に基づき作品を構成する表現要素を決定しており、雇用者こそが真の著作者である。雇用主は雇用者の業務に対して指揮・監督の権限を有し、雇用者の創作した作品を利用するか否かを決定することはできるが、通常、自由意志に基づき雇用者の創作過程に実質的に関与することはない。たとえ著作権法第18条第2項により、特定の職務著作の著作財産権が勤務先（雇用主）に帰属すると規定されていても、その法理的根拠は「雇用者が雇用主の創作の道具である」という考え方ではなく、雇用者が作品の

(21) マルクス：『資本論』（第一巻），中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局译，人民出版社2004年版，第229页。

(22) 辞海は、「道具」という言葉の第二の意味について、「ある目的を達成するために利用される人または物を比喩的に指す」と説明している。参见陈至立主编：《辞海》（缩印本），上海辞书出版社2022年第7版，第700页。

(23) 「創作性客観説」自体は成立し得ないことについては後述する。

著作者であり、氏名表示権を有することを前提に、雇用主の投資を保護するものである。「(著作権法における職務著作の規定は) 法人または法人でない組織を著作者とみなさない場合に、その一部の著作権を与えることで、著作者の地位を保障し、創作のインセンティブを促すとともに、勤務先の利益も配慮したものである。」⁽²⁴⁾

「アメリカ合衆国著作権法」第 201 条 (b) 項における「雇用主を著作者とみなす」規定も、「雇用者が雇用主の創作の道具である」という前提に立つものではなく、「補償的正義 (compensatory justice)」を実現するためのものである。⁽²⁵⁾雇用主が雇用者 (自然人たる著作者) に対し、執務環境の提供、報酬の支払い、福利厚生 (有給休暇や失業保険等) の付与といった各種の利益を供与することにより、その創作活動を経済的に支えている点に着目し、その対価として創作成果の著作権を取得する資格を認めるものである。言い換えれば、同条は、雇用者が創作した作品の著作権を法律上雇用主に帰属させる規定であって、雇用主が雇用者を道具として作品を創作したと擬制するものではない。雇用主は法的擬制により著作者と扱われるにすぎず、実質の意味における創作主体ではない。「天国への近道」登録拒絶事件⁽²⁶⁾でも、コンピュータ科学者のテイラーが自身の設計した AI により生成された絵画「天国への近道」を職務著作として自身の名義で登録すべきだと主張した際、アメリカ著作権局およびアメリカ連邦裁判所に却下された。

(24) 黄薇、王雷鸣主编：《中华人民共和国著作权法导读与释义》，中国民主法制出版社 2021 年版，第 127 页。

(25) See Melville B. Nimmer & David Nimmer, Nimmer on Copyright, Matthew Bender, 2023, § 5.03 [A].

(26) See Copyright Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register A Recent Entrance to Paradise (Correspondence ID 1-3ZPC6C3; SR # 1-7100387071), p. 6-7. See Thaler v. Perlmutter, 2023 WL 5333236 (D.D.C., 2023), p. 8-9.

3、「AIは人間に奉仕する道具」と創作の道具

AIが「創作の道具」に該当するか否かを論じるにあたり、一部の見解は、「AIは人間に奉仕する道具である」あるいは「AIは人に利用される道具である」⁽²⁷⁾ということに立脚している。例えば、「AI生成物は、本質的に創作者がAIという道具を用いて行った創作の結果であり、人の意思によって発動されたものであって、人の自由意志の実現である。人の意識の産物である」⁽²⁸⁾とする見解や、「AIは独立して創作を行うことはできず、人間の創作者による指示および関与に依存する」⁽²⁹⁾とする見解が示されている。こちらで「道具」は、ある目的を達成するための手段一般を指すものであり、その焦点は、対象が人に利用可能であるか、人に奉仕する存在であるかという点に置かれている。この理解に立てば、AIは人間による操作（例えばプロンプト入力やパラメータ設定）がなければ何らの出力も行い得ないという点が強調されることになる。仮にAIの生成内容を広く「成果物」や「製品」と呼ぶのであれば、AIはそれを産出するための生産手段、すなわち人間の生活を補助し、社会を変革できる技術的手段であると言うことは可能であろう。

しかしながら、このような意味でAIを「創作の道具」とみなすか否かを論じることが、著作権法上の創作行為の認定にとって実質的意義を有しない。なぜなら、著作権法が問題とするのは、ある成果が人の自由意志に基づく表現要素の決定の結果であるか否かであって、それが広義の意味で人に利用可能な「道具」であるかどうかではないからである。

たとえば、いわゆる「サルの自撮り写真事件」⁽³⁰⁾で、仮に写真家がサルに対してカメラの持ち方やシャッターの押し方を教え、命令を聞いた際にシャッター

(27) 郭禾：《人工智能是为人服务的工具》，<https://mp.weixin.qq.com/s/xzALAA8DSai7ZfShtsQ1DA>，2024-01-14。

(28) 龙文懋、龙明明：《浅析人工智能生成内容的保护路径》，载《中国知识产权报》2021年1月15日。

(29) 邓文：《以 ChatGPT 为代表的生成式 AI 内容的可版权性研究》，《政治与法律》2023年第9期，第87页。

(30) See *Naruto v. Slater*, 2016 WL 362231 (N.D. Cal., 2016).

を押すよう訓練したとする。そして、そのサルが偶然にも構図や焦点の合った写真を撮影し、それが人間の撮影した写真と区別がつかない場合を例にする。サルが人間の指示なしにはカメラを操作できず、また人間の訓練や命令に依存して撮影を行ったという事実をもって、当該写真が「人の意思決定の結果」であり、「人の自由意志の実現」であるとして、その写真についてサルを訓練した人の「著作物」と認めることができるだろうか。あるいは、単に「人に利用可能である」あるいは「人の指導と関与に依存している」という理由で、「創作行為」における人間の主体的関与を基礎づけることはできるだろうか。

もしこの問題に対する答えが肯定的であるならば、同じ理屈を類推適用すれば、「アルファ碁」プログラムはAI研究者によって開発されたものであり、その棋力は開発者が直接教え込んだものではなく自己学習によって獲得されたものであるとはいえ、その囲碁能力もまた「人間の意思決定の結果」であり、「人間の自由意志の実現」であって、「人間の意志の産物」であり、「人間の創作者の指導と関与に依存している」と評価できることになる。世界を驚かせたアルファ碁と囲碁世界チャンピオン李世石（イ・セドル）との「人と機械の対局」で、アルファ碁が打った一手一手が「実質的には人間の自由意志の行使および実現」であるからといって、それを「開発者が李世石と対局した」とみなし、李世石を破ったのはアルファ碁ではなく「その開発者」とであると認定できるだろうか。もしそうであるならば、この対局は人民日報が報じたような「人と機械の対局」ではなく、「人間と人間の対局」と呼ばれるべきであろうか。明らかに、このような「道具」という意味からAIを「創作の道具」と認定することは、論理的整合性を欠き、著作権法的にも妥当しない結論を導くことになる。

（三）AIとカメラ等の創作の道具との類比の問題点

春風事件判決は、「創作の道具説」の影響を明確に示すものである。判決文に

(31) 吳月輝：《围棋人工智能程序以4:1击败世界围棋冠军李世石“阿尔法狗”为什么厉害》，《人民日报》2016年3月21日。

(32) 同上。

よれば、本件で原告（ユーザー）は、まず「中国風の少女肖像」を作成するためのモデルパッケージをダウンロードし、それを生成型画像プログラム「Stable Diffusion」に読み込んだ上で、「ポジティブ・プロンプト」（生成される画像に含まれるべき要素、例えば「対称的で魅力的な顔」など24項目）および「ネガティブ・プロンプト」（生成画像で避けるべき点、例えば「バランスの取れていない身体」など129項目）ならびに「パラメータ」（「高さ768」など4項目）を入力したところ、少女の画像が生成された。さらに、モデルの重み設定を変更したり、プロンプトやパラメータの一部を調整したりすることで、別の画像を得ることができた。このプロセスを3回繰り返し、合計4枚の画像を生成し、そのうち最後の1枚が、原告が被告による無断利用を主張する問題の画像である。

判決文はこのプロセスについて、「新世代のAI技術は、より多くの人々に創作活動の手段として利用されている……AI技術の登場は、人々の創作様式に変化をもたらしている……技術の発展とは、人間の作業を徐々に機械に委ねる過程である……スマートフォンのカメラ機能はますます高性能化し、操作も簡易化しているが、スマートフォンを用いて撮影された写真に撮影者の創作的寄与が表れている限り、それは依然として『写真の著作物』として著作権法の保護対象となる。技術の進歩しおよび道具の知能化により、人の関与が少なくなったとしても、著作権制度を通じて創作のインセンティブを与えるべきである⁽³³⁾」と判断した。

このように、本件判決は、AIによる画像生成を、スマートフォンによる撮影行為と比較し、裁判官も「AIは作者の筆またはカメラに相当し、作者の創作の道具である⁽³⁴⁾」と述べている。国外の学者の中にも、「人々がAI技術の使用に慣れるにつれ、より詳細なプロンプトを設計し、望ましい出力結果を得ようとする⁽³⁵⁾ことが予想される」という見解を表明する学者もいる。しかしながら、この

(33) 北京互联网法院（2023）京0491民初11279号民事判决书。

(34) 朱阁：《“AI文生图”的法律属性与权利归属研究》，《知识产权》2024年第1期，第30页。

(35) Mark A. Lemley, How Generative AI Turns Copyright Upside Down, <https://>

ような類推は論理的に成立し得ない。本判決は、スマートフォンとAIがコンテンツの創出過程で果たす役割を混同していると言わざるを得ない。

1、創作の道具は創作内容の決定に関与しない

スマートフォンで写真を撮影する場合、撮影者は自由意志により、写真の内容を直接的に決定している。スマートフォンの撮影機能がどれほど高度であれ、操作がどれほど簡単であっても、撮影者は専門的なカメラマンのように焦点・明暗・シャッター速度などを手動で調整しなくても、少なくとも被写体、撮影角度、撮影のタイミングを自ら選択することが求められる。撮影者がシャッターを押す瞬間には、すでにどのような写真が撮れるのかを概ね認識しており、いわゆる「見たままを得られる」のである。これはまさに撮影者の選択と判断の必然的結果である。スマートフォン用の「自撮り棒」が中国で特許ゴールド賞を受賞するほど人気を博した理由も、まさにこの「見たままを得られる」という要求を満たしたからである。撮影者はスマートフォンの画面（デジタルカメラの液晶ビューファインダーに相当）に映るリアルタイムの映像を見ながら、どの背景を入れ、身体の中のどの部分を見せ、どのような姿勢や表情を取るかを自ら決定しているのである。

スマートフォンで撮影する際に写真の内容を決定しているのは撮影者であり、スマートフォンではない。被写体、角度、タイミングといった創作的表現の要素に関する選択と判断を行うのはあくまで人間であるため、スマートフォンは創作の道具とみなされる。仮に撮影者が異なるブランド・機種スマートフォンを使用したとしても、写真の表現要素に関する選択と判断が完全に同一であれば、得られる作品の内容も基本的に同一である。ただし、解像度や明暗、彩度などの技術的要素に微細な差異が生じるにすぎない。これは、画家が鉛筆でスケッチを描く場合にも同様である。完成した素描画の明暗の度合いは鉛筆

papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4517702, 2023-12-28.

- (36) 参见魏艳、杨泽英：《“一种一体式自拍装置”获第二十届中国专利金奖》，https://www.sohu.com/a/284562749_114731, 2023-12-01.

の硬さや濃度に左右されるが、美術作品の表現要素、すなわち造形芸術は画家自身の創作行為によって決定される。鉛筆もカメラも人間の創作活動を実現するための道具にすぎない。

春風事件判決は撮影行為を「人間の作業を機械に外注したもの」としたが、これは正確とは言えない。外注されているのは、撮影者がすでに確定させた映像内容を機械的に記録・出力するプロセスにすぎず、創作的内容を決定する行為そのものではない。写真の著作物は撮影者によって創作されるものであり、その結果は撮影者の自由意志に基づく選択と判断によりコントロールされている。撮影行為を「人間の作業を機械（スマートフォン）に委ねた」と表現することは妥当ではない。

仮に「魔法的撮影」とでも呼ぶべき状況を想定すると、異なるブランドのスマートフォンで同一の被写体を撮影し、すべての操作を同一にしても「撮影される写真が完全に異なる」場合があるとされる⁽³⁷⁾。例えば、冬の大雪の中、ある裁判所の正面に立ち、Huawei、Xiaomi、Appleの複数ブランドのスマートフォンを用いて、同一の平視角度で銀世界の裁判所入口を構図に収め、焦点距離、シャッター速度、ISO感度などの設定をすべて同一にしたうえで画面を確認してシャッターを押した場合、三台のスマートフォンにはそれぞれ、俯瞰視点で落ち葉に覆われた裁判所、仰視視点で頭上に烈日が差す裁判所、そして看板に「○人民検察院」と記された裁判所の像が表示される可能性がある。こうした結果を目の当たりにすれば、撮影者は小説『三体』で対撞機実験により物理学的規則が大幅に逸脱したことに絶望し、自殺を選択した多くの物理学者と同様に、生きる勇気を失うかもしれない⁽³⁸⁾。明らかに、この場合にはスマートフォン

(37) 「異なるブランドのカメラを用い、同一の場所・同一の時刻において撮影し、焦点距離、シャッター速度、感度などのパラメータを同一に設定したとしても、撮影される写真は完全に同一のものにはならない」参見时雨行：《复现AI“文生图”第二弹，“物理学”又完蛋了？》，<https://mp.weixin.qq.com/s/gRNSvZ3gljqtWYemglZGqQ>, 2023-12-21。

(38) 参見刘慈欣：《三体》，重庆出版社2008年版，第8-9页。

が写真の内容決定に介入しており、撮影者は自らの自由意志に基づいて、被写体、撮影角度、撮影タイミング等の選択により写真の基本的表現要素を決定することができないため、当該スマートフォンはもはや撮影者の「創作の道具」とみなすことはできない。

2、AIのアルゴリズムおよび学習素材が、生成されるコンテンツの内容を実質的に決定している

スマートフォンが撮影対象・角度・タイミングといった写真の創作的表現要素の決定に関与せず、同一の選択を行えば異なる機種でも同一の映像内容を得られるのとは異なり、AIはその内部構造に基づき、生成物の表現要素を本質的に決定している。同じプロンプトを入力しても、異なる生成AI画像プログラムを使用すれば、生成される画像の構図や内容が大きく変わることはよく知られている⁽³⁹⁾。これは、AI生成物がユーザーの入力するプロンプトに影響を受けるとしても、その表現がユーザーによって決定されるのではなく、AIがそのアルゴリズムと学習データに基づいて自律的に決定しているためである。多くの場合、ユーザーは生成される画像の基本的な構図すら予測できない。この意味で、「AI産業の発展過程とは、AIを著作権法上の『創作の道具』の範疇から押し出していく過程である⁽⁴⁰⁾」と言えよう。明らかに、ユーザーによるプロンプト

(39) 私はかつて自ら簡単なテストを行った。すなわち、文心一言（Baiduが開発）、混元（Tencentが開発）、通義万相（Alibaba Groupが開発）および豆包（ByteDanceが開発）という4種類の中国製AI画像生成プログラムに対し、同一のプロンプト、すなわち漢詩「清明」（清明の時節、雨紛紛。路上の行人、魂を断たんと欲す。借問す酒家は、何れの処にか在る。牧童遙かに指さす、杏花の村）に基づいて一枚の絵を描くこと、との指示を入力した。その結果、4つのプログラムによって生成された画像は、構図の点で大きく異なり、互いに類似性はほとんど認められなかった。また、通義万相および豆包のAI画像生成プログラムは一度に4枚の画像を生成するが、これらの画像は画風こそ比較的近いものの、構図には相当の差異が認められる。

(40) 闻天吉：《驳人工智能“创作工具说”》，《知识产权》2024年第1期，第103页。

の選択と写真撮影における被写体・角度・タイミングの選択とは本質的に異なる。「詳細なプロンプトを入力すれば、予定の出力結果を得ることができる」との期待は、現実的とはいえない。

特に注目に値するのは、春風事件判決に掲載された画像の再現を試みた技術的検証の結果である。ハードウェア構成の異なる3台のコンピュータで、同一バージョンのAI画像生成プログラム「Stable Diffusion」を用い、判決文に記載された手順に厳密に従って中国風少女の肖像画像を生成するための同一モデルパッケージを読み込んだうえで、同一のポジティブ・プロンプトおよびネガティブ・プロンプトを入力し、かつすべてのパラメータおよび数値設定を完全に一致させたにもかかわらず、各コンピュータで生成された4枚の画像は、その構図で顕著な差異を示した（以下「再現テスト」という⁽⁴¹⁾）。

もし本件AI画像生成プログラムを、判決がいうところの「スマートフォンと同質の創作の道具」とみなすのであれば、その生成画像は「プロンプトによるカスタマイズの結果」であり、ユーザーはプロンプトとパラメータの入力を通じて創作行為を行ったことになる。しかし、そうであるならば、次の問いを避けることはできない。同一の「創作」行為——すべてのモデルパッケージ、ポジティブ・ネガティブプロンプト、パラメータおよび数値設定が完全に同一であるにもかかわらず、なぜ異なるAIプログラム間で、さらには同一プログラム内でも、ハードウェア構成の違いによってこれほど異なる画像が生成されるのか⁽⁴²⁾。果たして、生成された画像内容を決定したのは「原告のプロンプト」なのか⁽⁴³⁾、それともAI自身、さらにはAIとハードウェアとの結合そのものが実質的

(41) 操作過程は、公証機関の監督の下で行われた。

(42) 複数回のテストによれば、異なるブランドのグラフィックカードを搭載したコンピュータ上でStable Diffusionを実行した場合、ユーザーの入力および設定が完全に同一であっても、異なる画像が生成される可能性が比較的高いとされる。他方で、ハードウェア構成が完全に同一の二台のコンピュータにおいても、ユーザーの入力および設定が同一であるにもかかわらず、異なる画像が生成される場合があることも確認されている。

(43) 朱阁：《“AI文生图”的法律属性与权利归属研究》，《知识产权》2024年第1期，

に内容を決定しているのか。春風事件判決で、原告は、「(プロンプトに基づいて生成される画像の) 変動幅は極めて小さい。画家が筆を用いて描く場合にも、手の震えによる一定の制御不能な揺らぎが存在するのと同様である⁽⁴⁴⁾」と主張した。しかしながら、仮にこの比喻を前提とするならば、画家の手がいかなる程度まで「震え」によって、次の【表1】に示される三組の画像間に見られるほどの顕著な差異が生じ得るのか、という疑問が生じる。

【表1】 同一バージョンの Stable Diffusion を用い、判決文の記載に従って同一の「ユーザー入力」を行った場合に、三台のコンピュータ上で生成された画像

第一のコンピュータ上で生成された画像				
第二のコンピュータ上で生成された画像				
第三のコンピュータ上で生成された画像				

第27頁。

(44) 文馬法律：《AI成果属于谁：对话中国AI绘画第一案原告兼律师》，https://mp.weixin.qq.com/s/xln1r_bM-Acfx5urB2Fzww，2024-02-05。

アメリカ著作権局再審委員会 (Copyright Review Board) が審理した「SURYAST 登録事件」で、申請人サニー (Sarne) は、自ら撮影した夕日の残光に照らされた建築物の写真を「RAGHAV」と呼ばれる AI 画像生成プログラムに入力し、同時にゴッホの名画《星月夜 (Starry Night)》を入力して、その画風に従って当該写真を処理するよう指示した。さらに、サニーは複数のパラメータを設定し、その結果、《星月夜》の画風と自身の写真の映像が融合した新しい画像 (題名《SURYAST》) を生成した。サニーは、自己の使用した AI 画像生成プログラムはあくまでカメラのような補助的な「創作の道具」にすぎず、「指令に従って機械的に色彩・形状・画風を適用するものであり、Adobe Photoshop が利用者の指示に基づき赤や青の色調を写真に適用することと何ら異ならない⁽⁴⁵⁾」と主張した。これに対して、アメリカ著作権局再審委員会は「このような説明は、RAGHAV が内容生成で果たした役割を過小評価するものであり、正確ではない。RAGHAV がサニーの写真を他の一枚の絵画 (《星月夜》) のスタイルに基づいて変換する過程は、サニーの貢献や特定の指示によるものではなく、むしろ当該モデルの作動方式およびその学習用画像データによって決定されている⁽⁴⁶⁾」と指摘した。この認定は、生成 AI を単なる「創作の道具」と把握する見解の妥当性を検討する上で、重要な示唆を与えるものと評価できる。

(四) 生成内容の再現可能性・偶然性が創作の道具としての性質に及ぼす影響

1、「同一内容の再生可能性」と創作の道具の認定

一部の学者は、同一の AI が、同一のプロンプトおよびパラメータ設定に基づいて過去と同一の生成結果を再現できるのであれば、その AI はスマートフォンと同様に「創作の道具」として位置付けられるべきであると主張している。こ

(45) Copyright Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST (SR # 1-11016599571; Correspondence ID: 1-5PR2XKJ).p. 7-8. これは「創作の道具説」を典型的に示す表現である。

(46) Id.

の見解は、AI画像生成プログラム「Stable Diffusion」を例に挙げ、同一のハードウェア構成を備えたコンピュータ上で、同一のプロンプトを入力すれば、同一の画像が生成されると指摘する。これはまるで「同一ブランドのカメラを使用し、同一の撮影条件で撮影すれば、ほぼ同じ写真が得られる」とするのと同様であり、この意味で「創作の道具説」がさらに一步進んだように見える、⁽⁴⁷⁾というのである。

この主張の背後にある論理は次のとおりである。一般に創作の道具として認められるカメラを用いる場合、撮影時の諸条件が同一であり、かつ使用するカメラのブランドが同一であれば、当然ながら得られる写真も同一となる。AI画像生成プログラムを用いる場合にも、プロンプトやパラメータが同一であり、同一構成のコンピュータ環境下で実行されるならば、同様に同一の画像が生成される。ゆえに、AIもカメラと同様に創作の道具とみなすべきである、という結論に至る。しかしながら、この論理は成立できない。なぜなら、同一内容を再生できるか否かは、創作の道具としての認定基準ではないからである。

たとえば、ある美術大学の教員が30名の学生に対して「少女の肖像画を描くこと」という課題を与え、さらに構図上の必須要素・排除要素、寸法、比率、色彩、明暗度など、きわめて詳細かつ複雑な条件を提示したとする。30名の学生はそれぞれ独立に課題を遂行し、全員が指示された要件を満たしたと仮定しよう。このとき、30名の学生が描いた肖像画が同一の作品になる可能性はあるだろうか。答えは明らかに否定である。なぜなら、各学生は与えられた条件を自らの理解に基づいて解釈し、独自の想像力と芸術的感性を用いて肖像画を創作しているからである。

では、指示を与えた教師は、細部にわたる複雑な要求を提示したことによって、30枚の肖像画の創作者（著作者）であると主張できるだろうか。もちろん答えは否定である。教師の提示した諸条件は、学生の創作行為に限定的な影響

(47) 時雨行：《复现 AI “文生图” 第二弹，“物理学” 又完蛋了？》，<https://mp.weixin.qq.com/s/gRNSvZ3gljqtWYemglZGqQ>, 2023-12-21。

しか与えられず、最終的な表現結果を直接的に決定するものではないからである。

さらに、仮に学生の一人が10日後、同一の条件に基づき、記憶を頼りに最初とまったく同一の肖像画を再び描いたとしよう（これは、同一のコンピュータ上で、同一のAI画像生成プログラムを用い、同一のプロンプトとパラメータを入力して同一の画像を再生成する場合に相当する）。この事実をもって、当該学生が教員の「創作の道具」とであると評価できるであろうか。これもまた否定されるべきである。

この例から明らかなように、「創作の道具」か否かを判断する基準は、同一の指令を同一の方法で処理し、同一の結果を生み出すかどうかにあるのではない。むしろ、その道具が出力結果を直接的に決定し、または実質的に関与しているかどうかにある。もしその答えが否定的であり、結果が人間によって提示された特定の要件によって直接的に決定されるのであれば、それは創作の道具であると評価できる。逆に、人間が提示した要件によって出力結果を決定することができず、場合によっては出力結果の予測すらできないのであれば、その場合にはもはや「人間がそれを創作の道具として用いて創作している」とは言えないであろう。

この基準の外形的指標は、同種の複数の道具が同一の指令を処理した場合に、表現要素で基本的に同一の結果を生じさせるか否かという点に求められる。異なる道具を用いても、本質的な表現内容に差異が生じず、技術的・形式的差異にとどまるのであれば、それは道具としての性質を有することを示す。例えば、複数の文字処理ソフトウェア（MicrosoftのWordやキングソフトのWPS等）を用い、ハードウェア構成の異なる複数のコンピュータ上で同一の文章入力を行った場合、生成される文字列の構成、語句の選択、文章内容は本質的に同一となる。これは、文字作品を構成する基本的表現要素がユーザーによって決定されており、ソフトウェアはそれを忠実にデジタル形式へ変換し、画面上に表示する機能を担うにすぎないからである。この意味で、これらのソフトウェアは言語の著作物の創作の道具である。AIがカメラと同種の性質を有する創作

の道具に該当するか否かを判断するにあたって、異なる開発者が提供するAIが、同一のプロンプトおよびパラメータ設定を受けた場合に、表現要素の点で基本的に同一の内容を生成できるかどうかを検討すべきである。前述の検証結果および業界における一般的認識に照らしても、この問いに対する答えは否定的である。

なお、同一のAIが同一のプロンプトおよびパラメータ設定に基づき、同一の内容を再生しうる場合があるとしても、それは開発者が設定したアルゴリズム、またはユーザーがランダム要素に関するパラメータを設定することによって、生成結果に内在する偶然性を意図的に排除した結果にすぎないと言えよう。

2、「芸術創作の偶然性」と創作の道具の認定

「創作とは、自由意志に基づいて作品の表現要素を直接的に決定する行為である」とし、また「AIは創作の道具ではない」とする見解に対して、反対意見を示す学者も存在する。彼らは、多くの芸術創作には高度の偶然性が含まれており、芸術家の自由意志によって創作内容が完全に決定されるわけではないと指摘する。たとえば、ジャクソン・ポロックが採用した「無意識」を中心とするドリッピング技法は、「キャンバス上で踊りながら絵の具を撒き散らすことで、内面的な思想や感情を具現化する」というものであり、描き手自身も完成形を予見できないことが多いという。また、「絵の具で滑ってしまえば、表現要素はまた異なるものになるかもしれない」といった偶然的要素を含むこともある。さらに、著名なフランス作家ユーゴーも画家として知られ、彼は紅茶などの液体を紙面にこぼして形成される「意識に基づかない」絵画を多く残していると紹介される。加えて、写真の著作物についても、撮影時に偶発的に人物や物体が画面に入り込むことにより、当初の構想を超えた効果が生じる例があるとされる。例えば、街頭撮影中に少年が偶然フレーム内に入り込み、その結果として作品が高く評価された事例が紹介され、「偶然的な要素こそが作品に生

命を与える」と論じられることもある⁽⁴⁸⁾。このような議論を前提として、表現要素が必ずしも自由意志によって直接決定されたものではない以上、AIによって生成された内容も同様に著作物として保護されるべきであり、AIは創作の道具と位置づけられるべきであるとの結論が導かれる⁽⁴⁹⁾。

しかし、このような反対意見の問題点は、芸術界での「芸術作品」と、著作権法上の「美術の著作物」と混同している点にある。実際、両者は多くの場合一致するものではない。そのことを示す芸術史上有名な事例として、1917年に芸術家デュシャンが商店で購入した男性用小便器に《泉（Fountain）》という題名を付してアメリカ独立美術家展で「芸術作品」として展示されたという出来事が挙げられる⁽⁵⁰⁾。

この例が示すように、芸術界における「芸術形式」の評価と、著作権法上の「美術の著作物」の認定とは大きな隔たりがあり、その認定はしばしば時代的背景に左右される。もし今日、一般の人がデュシャンを模倣して自宅の便器を取り外し、「芸術作品」として展示を求めたとしても、美術館がそれを収蔵品にするだろうか。

「無意識の作画」という絵画技法によって形成されたもの（もし本当に「無意識」によって形成されたものである場合）と少年が偶然フレームに入り込んで生じた少年の映像は、厳密な著作権法上の意味では、著作物には該当しない。画家が絵具を撒いたキャンバス上でランダムに踊って形成された足跡は、芸術界では「芸術形式」として受容されうる。もしこれらの足跡や不均一に分布する色彩の組み合わせが偶然により一定の芸術的造形、すなわち形式上の「創作性」を有する場合、他者が無断で利用して侵害紛争が生じたとしても、当該画家が「作品」の形成過程を開示せず、単にキャンバス上に自らの署名があるこ

(48) 参见张芷维：《简驳：版权法要求人类基于自由意志直接决定相关内容的表达性要素》，<https://mp.weixin.qq.com/s/6YmmHIQIVDVakrEYWcu3Hg>, 2023-11-30。

(49) 参见李扬、涂藤：《论人工智能生成内容的可版权性标准》，《知识产权》2024年第1期。

(50) 王瑞芸：《杜尚传》，广西师范大学出版社2017年版，第156-158页。

とをもって自らが当該「作品」の作者であると主張すれば、人民法院も「作者の推定」に基づき作者は当該画家であると推定し、著作権が存在すると認めることになる。⁽⁵¹⁾しかしながら、このような場合は、写真家が「猿による自撮り」であるという事実を開示せず、自らが撮影したと主張し、証拠規則に基づき作者として推定され著作権を有する場合と本質的に何ら変わるものではない。これは、客観的事実と法的評価が必ずしも一致しない事例の一つに過ぎない。

撮影時に人物や物体（たとえば鳥）が偶然フレームに入り込む場合、ほとんどの撮影者は非常に苛立つであろう。なぜなら、これによって撮影者が意図して得ようとした映像内容が損なわれるからである。少年が偶然フレームに入り込んだことで映像内容が予期せぬ魅力を帯び、結果として名作が生まれる確率は、おそらく千分の一もないだろう。「まさにこれらの偶然や非意志的要素こそが写真に命を与えた」という表現は、おそらく誇張である。私たちはこの写真家の幸運を称賛することはできるし、写真の背景映像が彼の知的創作の成果であることも認められる。しかし、少年の映像については、撮影者の成果とは認められない。なぜなら、それは撮影者の知的創作の結果ではなく、偶発的な出来事によって生じたものだからである。

また、ユーゴーが紅茶を撒いて形成した「ランダムで意志に支配されない」絵画についても、それが出版されたのは、あくまでユーゴー自身によるものであり、名人としての尊敬の心理が働いた結果に過ぎない。もちろん、数学の公

(51) 中華人民共和國著作権法第12条第1項は、「著作物に氏名を表示した自然人、法人又は非法人組織は、当該著作物の著作者であると推定され、かつ当該著作物について相応の権利が存在するものと推定される。ただし、反対の証拠がある場合はこの限りではない」と規定する。また、最高人民法院「著作権および著作権に関連する権利の保護の強化に関する意見」第3条は、「著作物に通常の方法で氏名を表示した自然人、法人又は非法人組織は、当該著作物の著作者であると推定される……。ただし、これを覆すに足る反対証拠がある場合はこの限りではない」と定めている。以上から、署名に基づき、「著作者の推定」「権利の存在の推定」および「権利帰属の推定」という三つの推定を導くことができる。

式の計算のように極めて正確で単純なものとは異なり、法律の運用では人間に関連する複雑な要素を避けることはできず、事実の認定には証拠規則に基づく手続きが必要であり、一定のコストもかかる。そのため、法律は実務上、誤差に一定の許容を置く。足跡による造形、人や物体の偶然のフレーム入り、紅茶の飛散などによって形成された造形や映像についても、法律が厳密にこだわることは困難であり、事実認定では「神の視点」から真実を追求するのではなく、一定程度の曖昧さを許容する必要がある。

しかし、AIによって生成された画像の場合、原告は当該画像がAI生成であることを明確にしているため、この場合には当然ながら「曖昧さ」を考慮する必要はない。もし今日、誰かが公開の場で絵具だらけのキャンパスの上を素足で踊り、内面的な衝動をキャンパスに表現したり、白布に紅茶を無作為に撒き、その布に残った足跡や茶漬を芸術作品として展示せよと要求したとしたら、美術館はそれを収蔵品として受け入れるだろうか。もしその人がポロックやユーゴーのような芸術家ではないのであれば、それは依然として「芸術家は創作内容を決定できない」という議論の範囲内にとどまるだろう⁽⁵²⁾。

二、「ユーザー入力」と創作行為

春風事件判決および関連する学説によれば、ユーザーがAIに入力する各種のプロンプト、パラメータやその他数値の設定、モデルパッケージやテンプレートの選択、さらには自ら創作した作品への直接入力（以下「ユーザー入力」という）は、個性的な「知的寄与」として創作性を有し、保護に値するものとされる。

しかしながら、AIが生成する内容は、このような「ユーザー入力」によって直接的に決定されるものではなく、むしろAIのアルゴリズムおよび学習素材に

(52) 李扬、涂藤：《论人工智能生成内容的可版权性标准》，载《知识产权》2024年第1期，第82页。

よって決定されるものである。「ユーザー入力」は著作権法上の「創作」に該当するものではない。本節では、「思想と表現の二分法」の観点から、「ユーザー入力」の性質をさらに分析する。

(一)「アイデア表現二分論」における「利用者による入力」の位置づけ

1、「アイデア表現二分論」と「創作的寄与」としてのユーザー入力

春風事件判決は、「ユーザー入力」が一種の「創作的寄与」であることを強調している。「本件全体の過程を見ると、原告は一定の創作的寄与を行っており……問題となった画像には原告の知的投入が反映されている……創作過程全体で創作的寄与を行ったのは人間であり、AIモデルではない⁽⁵³⁾」と述べている。

確かに、「ユーザー入力」が創作的寄与に当たる場合があることは否定できない。利用者は生成AIに特定のコンテンツを生成させる目的を実現するために、プロンプト、パラメータ、その他の数値を自ら設定し、またAIの機能が許す範囲で、どのモデルパッケージやテンプレートを読み込むかを決定する必要があるからである。この過程には広範な選択・配列の幅が存在する。そのため、仮に二人の利用者が偶然にもほぼ同一の生成結果を得ようとする場合でも、両者の入力内容の細部に差異が生じるのが通常である。しかしながら、「アイデア表現二分論」の枠組みから逸脱して、単に「ユーザー入力」が創作的寄与を伴うという理由で、AI生成物を利用者の作品として著作権法による保護の対象とすることには、理論的な意味がない。なぜなら、著作権法によって保護されない「思想」であっても、極めて高度な創作的寄与を伴うことは少なくないからである。現代物理学を支える二本の柱である相対性理論および量子力学は、その内容の具体性、創作的寄与の大きさや学問的価値の高さに疑いの余地はないものの、これらの理論自体は「アイデア表現二分論」における「アイデア」に属し、著作権法上の保護対象とはならない。一部の学者は次のように主張する。「AIを利用した創作活動……このような生産能力は著作権法による保護に値する。ここ

(53) 北京互联网法院（2023）京0491民初11279号民事判决书。

で保護されるべきは、利用者が当該ソフトウェアを学習・上達するためのコストや思考・創作のためのコストである⁽⁵⁴⁾という。しかしながら、AIソフトウェアの使用方法を学習する行為、どのようなプロンプトを入力すれば斬新な結果を得られるかを検討する行為、あるいはそのような「生産能力」自体が、「アイデア表現二分論」における「表現」に該当するといえるのかは疑問が残る。

再現テストの結果によれば、自由意志の支配の下で人が選択・判断を行う「ユーザー入力」と、生成される画像における表現要素との間には明確な関連性が認められないことが明らかである。同一の「ユーザー入力」であっても、使用されるAI画像生成プログラム（その本質はアルゴリズムおよび学習素材の差異にある）やコンピュータのハードウェア構成の違いによって、多様な表現が生成され得る。

では、著作権法体系の中で、どのような創作的寄与が多種多様な表現を生み出し得るのだろうか。それこそが、「アイデア表現二分論」における「アイデア」である。アイデアとしての創作的寄与は、たとえ表現形式が文字、絵画、音楽などに限定されたとしても、そこから導かれる表現は極めて多様であり得る（「アイデアと表現の混同」は例外である）。

例えば、相対性理論という科学的アイデアの影響で、数多くの科学啓蒙的な文芸作品や美術作品が生み出されてきた⁽⁵⁵⁾。これらの作品がいずれも相対性理論という極めて複雑なアイデアを忠実に反映し、いわばアインシュタインの創作的寄与をそれぞれの表現形式によって表現しているとしても、それらをアインシュタイン自身の「著作物」として見ることはできない。なぜなら、相対性理論自体は「アイデア表現二分論」における「アイデア」であり、科学啓蒙作品の表現要素、すなわち言語の著作物における文言の選択や構成、あるいは美術の著作物における造形的構成を直接決定するものではないからである。同様

(54) 胡凌：《人工智能生成作品版权保护与生产方式变迁》，<https://mp.weixin.qq.com/s/1IA9A4O4TlnFGX07S5-4ow>, 2023-12-06。

(55) 有关相对论的漫画书参见〔日〕山本将史：《漫画相对论》，张舒鹏译，科学出版社2023年版。

に、「ユーザー入力」が「創作的寄与」であること、つまり「機械の背後にいる人間の貢献」や「人間による寄与の価値」⁽⁵⁶⁾を認めたとしても、それによってAIが生成した内容が当該ユーザーの創作による著作物であると直ちに結論づけることはできない。

ある学者は、「ユーザーがごく簡単な指令しか入力しない場合には、その指令はせいぜい抽象的な『アイデア』にすぎない」と認めつつも、「他方で、ユーザーが頭の中であらかじめ非常に具体的な絵画作品を構想し、線の方向や色彩の配合についても明確なイメージを有し、それを逐一言語的指令によってAIシステムに再現させる場合には、最終的な画面上の独創的な表現に対するユーザーの予測可能性は100%に近づく可能性がある⁽⁵⁷⁾」と主張する。

しかしながら、法学研究の前提となる仮説は、現実的な可能性に基づくものでなければならない。仮に「ユーザーが最終画面の創作的表現をほぼ100%予測できる」とするならば、それはすなわち、「極めて詳細な言語指令」が画像の表現要素のほぼ100%を決定していることを意味する。では、その場合に「再現テスト」の結果をどのように説明すべきであろうか。

実際、同一バージョンのAI画像生成プログラムを三台のコンピュータで実行した実験で、24個の「ポジティブ・プロンプト」、129個の「ネガティブ・プロンプト」および4個のパラメータが使用された。これらの言語指令はまさに「極めて詳しい」と言うべきものであったにもかかわらず、三台のコンピュータはいずれも大きく異なる三種類の画像を生成したのである。ユーザーはいったい、どの画像について「予見可能性が100%に近い」と言えるのだろうか。

また、他の事例として、ユーザーが実際に（単に「頭の中で構想した」のではなく）具体的な絵画を自ら描き出し、その上でAI画像生成プログラム「Stable Diffusion」の熟練ユーザーとして、どれほど具体的かつ精緻なプロンプトとパ

(56) 蔣舸：《论人工智能生成内容的可版权性：以用户的独创性表达为视角》，《知识产权》2024年第1期，第46页。

(57) 崔国斌：《人工智能生成物中用户的独创性贡献》，《中国版权》2023年第6期，第18页。

ラメータを設定し、生成結果を繰り返し修正しても、生成された画像を原画と構図的に近似させることは困難であつた。⁽⁵⁸⁾これは、AI生成物は「ユーザー入力」(アイデア)の影響を受けるにすぎず、実際の生成内容(表現)を決定するのはAIのアルゴリズムと学習データであることを示している。AI生成物という表現に対して、当該「ユーザー入力」は著作権法上「アイデア」に該当するものと解すべきである。

AIによる「文字からの画像生成」について、ある学者は「AIによる画像生成と人間の絵画制作との根本的な論理的差異は、AIは言語を出発点とするのに対し、人間の視覚芸術は視覚を出発点とするものである。人間が絵画を描く際には、まず頭の中である視覚イメージを浮かびさせ、それを段階的に具体化して画面を構成する。この過程には必ずしも言語の介在は必要ない。一方で、AIによる画像生成は、ユーザーがまず画面上の要素を抽出・言語化し、その言語を通して画面を描写することを要求されるのである。視覚芸術は「言語化不可能」である。なぜなら、人間の脳が視覚像を処理する方法は言語処理とは根本的に異なる領域に属しており、我々が一つの画像から受ける感情や、画像制作に投入する感情はいずれも言語の外に存在するものである。しかし、現時点のAIによる画像生成は「視覚を言語で記述すること」を前提としており、そのため、我々が言語で表現可能な視覚世界のごく一部しか伝達できない⁽⁵⁹⁾」と述べ、非常的確な指摘である。要するに、視覚芸術(画面)が言語記述によって決定されることは不可能であり、同一の言語記述から生成される画面が互いに大き

(58) この分野の専門の利用者は次のように結論づけている。すなわち、「単純なテキストから画像を生成する方法によって、既存の芸術作品をそのまま再現することは基本的に不可能である。例外は、その作品自体が当該AIの学習データセットに含まれている場合であるが、その場合には当該画像を再現すること自体に特段の意味はない。結局のところ、答えを見ながら問題を解くことは誰にでもできるからである。」 参见小魔鬼鱼：《教长辈一起学习 ai 绘图的随笔记录》https://blog.csdn.net/qq_73828831/article/details/135712313, 2024-01-20。

(59) 邓思渊：《“这图一眼就是 AI！” 那你能展开讲讲么？》，<https://mp.weixin.qq.com/s/Ko-BdN7gERlxwFXemjDpIg>, 2024-02-10。

く異なることもあり得る。このことから、言語記述を中心とする「ユーザー入力」は、画面に対してはあくまで「アイデア表現二分論」の「アイデア」であると解される。

もちろん、もし科学技術が進歩し、アメリカのSF映画「インセプション」に描かれたような段階に達し、画家がすでに頭の中で作品のすべての表現要素を構想し、いわゆる「胸中に成竹有り（ものごとを始める前に、できあがるまでの見通しを立てておくこと）」の状態にあるとき、AIが人間の意識に入り込み、その「胸中の竹」をコンピュータの画面上の竹の図に変換するとすれば、確かに「画家による最終画面上の創作的表現の予見可能性はほぼ100%に近づく」ことになるだろう。しかし、このような仮定の下でのAIは、果たして私たちが現在議論しているAI（Generative Artificial Intelligence）と呼べるだろうか。むしろ「複写型AI（Reprographic Artificial Intelligence）」と呼ぶほうが適切であろう。

2、「アイデア表現二分論」と「ユーザー入力」の創作性

春風事件判決が「ユーザー入力」を「創作的寄与」として保護の対象とした理由は、当該画像が「創作性要件」を充足すると判断した点にある。判決は「本件モデルを用いた創作で、異なる者がそれぞれ新たなプロンプトを入力し、新たなパラメータを設定することで、異なる内容を生成できる。本件画像は『機械による知的成果』⁽⁶⁰⁾とは言えない」と述べている。判決は明らかに、AIによる画像生成が「人によって異なる」結果を生むという点から創作性を肯定したものである。

この判決を支持し、アメリカ著作権局がAI生成物の登録拒否を批判する学説の中には、「アメリカ著作権局は創作性の基準を過度に引き上げている」と主張する学者がいる。これらの学者は、両事例の画像はいずれも「最低限度の創作性」を満たしており、「他人が模倣しない限り、類似する成果を創作することは

(60) 北京互联网法院（2023）京0491民初11279号民事判决书。

困難である。これこそ創作性存在の証拠である⁽⁶¹⁾と論じる。

しかしながら、このような見解は「アイデア表現二分論」の枠組みから逸脱したといわざるを得ない。第一に、「人によって異なる」という事実は創作性の必要条件にすぎず、十分条件ではない。誰が行っても同一の結果となる作業（例えば五線譜を数字譜に変換する作業）のように、作業過程に自由な判断や創意工夫を発揮する余地がない場合には、創作性は認められない。ただし、「人によって異なる」からといって必ず創作性が認められるわけでもない。「創作性」の対象となるのは、「アイデア表現二分論」における表現に限られ、自らのアイデアそのものではない。アイデアの提示は「人によって異なる」場合があり得るが、「創作的なアイデア」（例えば相対性理論）のようなものは著作権の保護対象とはならないのである。「異なる人が異なるプロンプトを入力し、異なるパラメータを設定する」行為は、AIが生成する「異なる内容」に対するアイデアの提供にとどまり、それ自体は「表現」ではない。その「創作性」の有無は、著作権上の保護の有無に直接関係しないのである。

第二に、著作権法が求める「創作性の程度」は表現に関するものであり、アイデアが保護されない以上、アイデアの創作性の程度を論じる必要はない。通常の写真作品では、撮影者の寄与する情報量が必ずしも大きくないが、それでもなお著作物と認定され得るのは、撮影者の意思決定が写真の表現を直接決めているからである。AIのユーザーが通常の写真の著作物を上回る創作的寄与を行っている場合であっても、その者を著作者と認めず、またAI生成物を著作物として保護しない⁽⁶²⁾のは、「ユーザー入力」がアイデアの提示にとどまり、表現の形成を直接的に関与するものではないためである。最後に、「模倣しない限り実質的に類似の成果を得られない」という事実も、成果物が請求者の著作物で

(61) 蔣舸：《论人工智能生成内容的可版权性：以用户的独创性表达为视角》，《知识产权》2024年第1期，第44页。

(62) 蔣舸：《论人工智能生成内容的可版权性：以用户的独创性表达为视角》，《知识产权》2024年第1期，第47页。

(63) 同上。

あることの証明にはならない。たとえば、美術教師が30名の学生に少女の肖像画を描かせる際、極めて創意的かつ具体的な指示を与えた場合、その指示内容は他人が模倣しない限り実質的に類似の指示をすることが困難であり、結果として学生が描く作品も類似するであろう。しかし、それによって当該教師の指示（アイデア）が保護対象となる「表現」に転化するわけではないし、教師が30枚の絵画の作者であると主張することもできない。

（二）「ユーザー入力」の回数と創作行為の認定

ある学者は、「ユーザーが文言や図形を入力し、その後AIがコンテンツを出力する」という「一回入力型」のブラックボックス・モデルでは、「たとえユーザーが極めて具体的なテキストを入力したとしても、AIの出力結果を具体的に予測することはできない。ユーザーの著作者性を否定するのが妥当である」と認めつつも、「ユーザーがAIの出力を選択した後、その表現上の細部についてAIに修正を指示し、複数の段階で個性的な選択を重ねる場合には、ユーザーはAIの出力内容に対して独創的な寄与を行ったと評価でき、当該AI生成物の著作権を主張できる」とするものである。ユーザーは、初回の入力を行った後、AIが生成した画像の中から特定のものを選択することによって、どの部分を修正するかを定める。その後の修正指示は、画像中の特定の位置にある具体的な表現要素を対象として行われる。ユーザーはAIに修正の指示をする段階で、作品全体の仕上がりについて一定程度予見できると考えられる。言い換えれば、ユーザーがAIの出力した表現の特定部分を選定する時点で、既に自らの目の前に提示されたAI生成物の表現上の細部を明確に把握している⁽⁶⁴⁾という。このような「複数回入力型」は、次のように整理できる。「一回入力型」のテキスト・トゥ・イメージ生成では、ユーザーは自身の入力したプロンプトや設定したパラメータがどのような画像を生じさせるかを予見できないため、当該「ユー

(64) 崔国斌：《人工智能生成物中用戶的独创性贡献》，《中国版权》2023年第6期，第22页。

ザー入力」は創作行為ではない。これに対し、「複数回入力型」の生成では、第二回目以降の「ユーザー入力」は、AIが初回に生成した画像（この立場では、当該画像はユーザーの著作物ではないことを認める）を基礎として行われる具体的な調整行為とされるため、これを創作行為とみなし、以後生成された新たな画像をユーザーの創作物と評価するのである。

この説によれば、最初の「ユーザー入力」に基づくAI生成はブラックボックス・モデルに属し、「たとえユーザーが極めて具体的なテキスト指令を入力したとしても、AIの出力結果を具体的に予見することはできない」とされる。1回目の「ユーザー入力」と2回目の「ユーザー入力」との差異は、前者がユーザーの脳内にある構図を対象とするのに対し、後者は既に生成された（ユーザーによるものではない）画像を対象としている点にある。しかしながら、いずれの場合でも、AIが「ユーザー入力」を受け取った後に自身のアルゴリズムと学習素材に基づいて内容を生成すること自体は異ならない。

もしその生成過程がブラックボックス・モデルであるならば、それはどの段階でもブラックボックス・モデルであり、「ユーザー入力」の回数を問わず、ユーザーが生成される具体的内容を予見することはできない。第二回目の「ユーザー入力」の場合、ユーザーが予見できないのは、生成される第二の画像と第一の画像との間の具体的差異にすぎない。第一次「ユーザー入力」がブラックボックス・モデルに属し、創作行為に該当しないため、第一次生成画像がユーザーの作品ではないとすれば、同一の性質を有する第二次「ユーザー入力」がなぜ創作行為となり、そこから生成された第二次画像がユーザーの作品となるのか、その合理的根拠は明らかでない。

「複数回入力型作品説」の問題点は、ユーザーが初回の画像を修正する二回目の入力段階で、AIの作動メカニズムが「ブラックボックス」から「ホワイトボックス」へと変化したと想定している点にある。二回目の入力段階で、AIを通常の画像処理ソフトウェア（たとえば「Photoshop」）として理解するのである。なぜなら、このような通常の画像処理ソフトこそが、カメラ、紙や筆と同様に、画像内容を自律的に決定せず、人間の創作の道具と言えるからである。

しかし、AIを用いて画像を修正する場合、たとえ「画像中の特定の位置にある具体的な表現要素」を対象とし、画像全体に対して具体的な予測をできるとしても、現在の技術段階におけるAIの作動メカニズムの下では、そのような予測を正確に実現することは不可能である。つまり、AIは二回目の「ユーザー入力」に対して、初回入力と同様に処理を行い、結果的にユーザーが正確に予見し得ない形態を生成するからである。

ある学者は「ユーザーは、各『ウィンドウ』で選択を行う際、すでに提示された画像の細部を把握したうえで判断している。確定ボタンを押す段階では、自己が求める表現内容を明確に意識していると考えられる。」⁽⁶⁵⁾と述べる。しかしながら、この時点でいう「確定された表現」とは、実際にはユーザーの脳内における観念的なイメージにとどまる。その内容を正確に画面上に再現しようとするのであれば、AIではなく、通常の描画ソフトウェアのような真の意味での創作のための道具を用いるはかないといえる。

「複数回入力型作品説」は、生成AIによる人物肖像画の修正を典型例として説明されることが多い。まずAIがユーザーのプロンプトに基づいて一枚の肖像画を出力する。その後、ユーザーはその画像における眼鏡、髪型、目、唇、肌の色、服装、背景などの要素を段階的に修正していくプロセスが想定される。修正は、キーボードでの選択操作やテキストによる指令入力のみで行うことが可能であり、ユーザー自身が線や色彩を直接描く必要はないとされる。さらに、AIが眼鏡の部分修正して出力した後、ユーザーがその結果に満足しない場合には、何度でも修正を繰り返すことができる。最終的には、おおよそユーザーの期待に沿う結果が得られるまで操作を続けることが可能であるとされる。⁽⁶⁶⁾

この「複数回入力型作品説」は、「一回入力型による出力は著作物に該当しない」という前提に基づくものである。AIがユーザーのプロンプトに基づいて生成した「肖像画の初回出力」は、ユーザーの著作物とは認められないとされ

(65) 同上。

(66) 崔国斌：《人工智能生成物中用戶的独创性贡献》，载《中国版权》2023年第6期，第20页。

る。二回目以降の操作とは、AIに対してパブリックドメインに属する絵画——たとえば「モナ・リザ」に眼鏡をかけさせ、さらに髪型、目、唇、肌の色、衣服、背景などの細部を修正させる行為に相当する。

しかし、同一の「モナ・リザ」の画像データを30種類の異なる生成AIプログラムに入力し、それぞれに「眼鏡をかけさせる」という指令（多様な形状・様式の眼鏡に対応しうるアイデアである）を与えた場合、たとえ入力された「モナ・リザ」の画像データが全く同一であっても、各AIが生成する眼鏡の形状やデザイン、仕様、サイズなどには大きな差異が生じる。さらに追加の修正指令を与えれば、その差異は一層拡大するであろう。仮に修正を繰り返した結果、ユーザーが各AIの生成した30枚の画像について、「概ね期待に沿う結果である」と感じたとしても、ユーザーは二回目以降の同一操作によって30枚の「二次的著作物」を創作したと言えない。たとえ「ユーザーが確定ボタンを押す時点で、自身が求める表現内容を明確に認識した」としても、実際に出力される表現をコントロールすることは困難であるといえる。

「複数回入力型作品説」は、ユーザーの「個性的な選択」が二回目以降の「ユーザー入力」を創作行為として評価する点を特徴づける。「ユーザーがAIの初回出力を選定した後、その表現上の細部についてAIに修正の指示し、複数の段階で個性的な選択を行った場合」、その行為を創作とみなすことができるというのである。

しかし、編集著作物のような特殊な場合を除けば、自らの表現に基づかない他者の表現を選択する行為自体は、原則として創作行為と評価できない。そして、他者の表現を修正する過程における選択行為であっても、その選択が修正の結果を直接的に決定し、結果として原内容とは異なる創作的な新たな表現を生み出す場合に限り、それを創作と評価しうるにすぎない。もしその選択が無数の結果を生じ得るものであるならば、それは依然として「アイデア表現二分論」におけるアイデアの領域にとどまるものである。

この点について、美術学院の教員が30名の学生に少女の肖像画を制作させるという仮想例を用いて説明できる。仮に教員が30名の学生の提出作品を確認し

た結果、いずれの少女像も十分に「可愛らしい」とは評価できないと判断したとする。そこで教員は、各学生に対して特定のサイズおよび色彩の眼鏡を描き入れること、新しい髪型、目および口の形、肌の色、衣装のデザインを指定し、さらに右手に折りたたみ扇を持たせるよう指示した。学生たちはこれらの指示に従って作品を修正し、全員が条件を満たした30枚の肖像画が完成した。

その後、教員は30枚の中から10枚を選定し、再度同様に具体的な修正指示を与えた。例えば、折りたたみ扇を持つ手の姿勢を指定するなどである。そして修正された10枚の中からさらに3枚を選び、残りの3名には追加の修正指示を与えた。たとえば、古風な衣装に杜牧の詩『清明』にちなむ山水画を描き入れることなどである。最終的に修正された3枚の肖像画から1枚が最優秀作として選ばれたとする。

この場合、この教員は自身の創作的な選択や具体的な修正指示に基づいて、修正された30枚、10枚、3枚、そして最終的に1枚の肖像画の著作者であると言えないであろう。なぜなら、これらの指示はいずれも、非常に多数の、あるいは事実上無限に近い芸術的造形に対応可能であり、特定のサイズや色彩の眼鏡でさえ、多様な描法やスタイルが存在するためである。これらの指示は、あくまで学生の創作行為に対する「アイデア」にすぎず、教員が独自の選択眼を発揮したからといって、学生の作品を自らの作品として主張することはできない。さもないと、審査を経て選ばれた受賞作品も、審査員による「個性化された選択」によって作られた作品とみなされてしまうことになる。

以上のことから、生成式AIによる「文字からの画像生成」の第一次ユーザー入力および、その後の「画像からの画像生成」のための複数回にわたるユーザー入力によって、無から有を生み出す画像の構図や、既存画像に基づいて生成される新たな内容が決定されることはありえない。AIによる「文字からの画像生成」と「画像からの画像生成」は本質的に同質であり、いずれもいわゆるブラックボックス型モデルであるため、ユーザーによって創作された作品を生み出すことは不可能である。

(三)「ユーザー入力」自体における著作物性および創作行為の認定

「ユーザー入力」は生成AIの出力内容を直接決定するものではなく、当該内容に対してはあくまで「アイデア」にとどまるという見解は、「ユーザー入力」そのものが著作権法上保護される表現たり得ることを否定するものではない。

仮に、詩人の杜牧が現代に生きており、生成AIを用いて「文字からの画像生成」を試みたとしよう。彼が即興的に詩作した「清明」という詩をプロンプトとしてAI画像生成プログラムに入力した結果、一枚の画像が生成されたとする。この場合、「ユーザー入力」としての「清明」は、当然ながら言語の著作物に該当する。しかしながら、再現テストの結果、「清明」をプロンプトとして入力した場合、異なる生成AIによって、詩に描写された景色に合致する多種多様な画像が生成され得る。このことは、「清明」がそれ自体としては著作物に該当し、「アイデア表現二分論」における「表現」である一方で、生成AIがこれを基に出力する画像に対しては、依然として「アイデア表現二分論」の「アイデア」にとどまることを示している。

もし表現としての「ユーザー入力」がAI生成物に反映され得るとしても、それをもって「ユーザー入力」が当該コンテンツを決定した」と言えるだろうか。ある学者は、『『画像から画像への生成 (image-to-image)』のモデルでは、ユーザーの入力した画像の表現的な要素がAI生成物に含まれる可能性が高く、そのような表現要素がAIシステムによって完全に吸収されることで、生成される画面にもユーザーの創作的寄与が反映される』と指摘している⁽⁶⁷⁾。この文章を「ユーザー入力としての美術作品が『画像から画像への生成』結果に反映され得る可能性がある」という意味で、当然正しい。しかし、これをもって「当該『ユーザー入力』行為が創作行為である」と説明することはできない。なぜなら、侵害行為の認定と創作行為の認定を混同しているからである。ある作品が他の作品に複製や翻案で再現される場合、無断利用は元の作品の著作権を侵

(67) 崔国斌：《人工智能生成物中用戶的独创性贡献》，《中国版权》2023年第6期，第19页。

害する可能性がある。しかし、それは元の作品の作者が当該二次的作品の創作行為を行ったことを意味しない。

例えば、「瓊瑶对于正事件」⁽⁶⁸⁾で、人民法院は于正の脚本「宮鎖連城」が瓊瑶の作品『梅花烙』と「全体的な筋立ておよび物語の展開で基本的に一致している」と認定した。于正は瓊瑶の許可なく翻案を行ったため、著作権を侵害したとされ、その脚本に基づいて制作されたテレビドラマも同様に瓊瑶の著作権を侵害している。これは、「宮鎖連城」の脚本やテレビドラマに瓊瑶の創作的なシナリオが含まれていたためである。しかし、これにより瓊瑶が「宮鎖連城」の脚本やテレビドラマの創作に関与したとは認められないのは明らかである。

さらに仮に、ある作家が創作した健全な恋愛小説が無断でポルノ小説に改作される、あるいは翻案してポルノ漫画を配布された場合、当然ながら本件や同作品の同一性保持権を侵害する。しかし、法律上、その作家がポルノ小説やポルノ漫画の作者の一人と認められることはなく、また自身がこれら違法コンテンツの作者であることを認めることもあり得ない。「原作が二次的著作物に固定されたかどうか」を議論する際には、我々が注目すべきは（原作と二次的著作物の比較における）改変部分ではなく、（二次的作品における原作の表現を）そのまま引き継がれている部分⁽⁶⁹⁾である。しかし、原作の作者が二次的著作物の創作に参加しているかどうかを議論する場合、注目すべきは引き継がれている部分ではなく、作者の自由意志に基づき直接決定した「改変部分」である。

AIの「画像から画像への生成」も同様である。ユーザーが自身の創作した美術を基礎としてAIに入力し、プロンプトやパラメータを設定して画像の調整を要求した場合、生成される画像は確かにユーザーの美術の著作物を再現する可能性がある。もし第三者が無断で当該画像を利用すれば、ユーザーがの著作権を侵害する可能性がある。しかし、同一の画像を二つの異なるAI画像生成プロ

(68) 北京市第三中级人民法院（2014）三中民初字第07916号民事判决书。

(69) 蔣舸：《论人工智能生成内容的可版权性：以用户的独创性表达为视角》，《知识产权》2024年第1期，第52页。

グラムに入力し、同一の詳細かつ複雑な修正プロンプトを与えた場合、生成される二枚の画像は修正された内容で大きく異なる。このことは、AIがユーザー入力をどのように処理するかは、ユーザーがプロンプトやパラメータを設定することでコントロールできるものではないことを示している。

「画像から画像への生成」に関する典型的な事例である「SURYAST 登録事件」でも、アメリカ著作権局の著作権再審委員会は、AIのメカニズムおよび学習済みの画像データが入力画像の処理結果を決定したと認定し、ユーザーであるサニーの入力行為は最終的に生成された画像を決定するものではないと判断した。そのため、当該画像をサニーの著作物と認めることはできない。⁽⁷⁰⁾

三、「人とAIの関係」と創作行為

(一)「創作委託者と受託者の関係説」の問題点

春風事件判決は、他者への創作委託とAIへのユーザー入力を比較しながら、次のように指摘している。「他人に絵画を委託する場面では、委託者は一定の要望を提示し、受託者はその要望に基づき筆を取り、線を描き、色彩を施し、最終的に美術作品を完成させる」とした上で、「実際に筆を執って絵を描いた受託者こそが創作者である」と明確に認めた。そして、同判決は、「創作委託は、人がAIモデルを用いて画像を生成する場合と類似する」と述べつつも、両者の間には本質的な違いがあると指摘する。つまり、受託者が自由意志に基づき取舍選択や判断を作品に反映させるのに対し、AIモデルには自由意志も法的主体性もない。人がAIモデルを用いて画像を生成する場合、それはAIを道具として利用した人間による創作行為にほかならない、というわけである。以上の論理を前提として、裁判所は、「現在の技術的現状に鑑みて、AIによって生成された画像であっても、人による創作的寄与が存在する限り、それは著作物とし

(70) Copyright Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST (SR # 1-11016599571; Correspondence ID: 1-5PR2XKJ), p. 7-8.

て認定され、著作権法による保護を受けるべきである⁽⁷¹⁾と結論づけた。

ここで、裁判所が、「他人への絵画の作成委託」と「AIモデルによる画像生成」という類似行為を法的に区別した唯一の基準は、受託者が自由意志を有する法的主体か否かである。つまり、委託関係が「人と人」か「人と物」かによって、委託者が創作行為を行ったといえるか、ひいては著作者として認められるかが決まるというのである。

しかし、ある行為の法的性質を判断する際には、当該行為自体の特徴に基づき、法律上求められる成立要件を満たしているかどうかによって評価すべきである。この過程で、成立要件と無関係な判断要素を持ち込むと、必然的に論理の混乱や法的性質判断の誤りを招いてしまう。

人間の画家に対して絵画の需要を提示する行為と、AIに対して「ユーザー入力」（つまりAIに絵画の需要を提示する行為）を行う場合とで、法的性質が同一であるか否かを判断する際も、この基準に従うべきである。ここで特に注意すべきは、絵画の作成意図を受けた後に実際に絵画が形成される過程（人間の画家による制作過程やAIによる画像生成過程）が創作に該当するかどうかではなく、絵画の作成意図を提示する行為自体（人間の画家への依頼やAIへの入力）が創作に該当するかどうかである。絵画の作成意図を提示するという行為自体の特徴に基づいて評価し、中華人民共和国著作権法施行条例で定義される「創作」に該当するか、すなわち創作行為の成立要件を満たしているを判断する必要がある。これに対して、受託者側が自由意志を有するか否か、また法的主体であるか否かを基準に提示行為の創作性を判断することは、創作行為の判断基準に反するものであり、本末転倒の論理である。

この点について、次のような思考実験を行うことができる。まず、美術大⁽⁷²⁾

(71) 北京互联网法院（2023）京0491民初11279号民事判决书。

(72) 「思考実験」とも呼ばれ、また「仮想実験」あるいは「理想実験」とも称される。これは、現実の実験または実物実験のモデルに基づき、既存の科学的知識を前提として、研究対象を思考上において理想化された条件の下、あるいは仮想的な実験装置・設備の下に置き、その運動や変化の過程を考察することによ

学の教師を一人選び、その教師が無料で（既存の肖像画と類似しない）肖像画の新作を入手できる条件として、肖像画に対する要望を極めて詳細に指定させる。具体的には、肖像画の画風、例えば「細部まで均整が取れた、対称的で魅力的な顔」など少なくとも24項目の必須項目、さらに「バランスを取れてない身体」など少なくとも129項目の禁止項目、および「高さ」など少なくとも4項目のパラメータを指定させる。

次に、コインを投げて、上述の要望を画家に依頼するか、AIに入力するかをランダムに決定する。コインの表が出れば画家に、裏が出ればAIに渡す。さらに、画家またはAIが、美術学院の教師の要望を完全に満たした肖像画を完成させた後、いわゆる春風事件の判決理由に基づき、美術学院の教師の行為が創作行為に該当するかを判断する。

コインの結果が表であれば、画家が要望に従って肖像画を完成させる。この場合、画家は「自由意志を有し……制作過程で独自の取捨選択や判断を行う」ため、画家が肖像画の創作者として認定される。これに対し、コインの結果が裏であれば、AIが要望に従って肖像画を完成させる。この場合、AIは「自由意志を有さず、法的主体ではない」とされるため、美術大学教師が創作的寄与を行い、創作行為を実施した者として、肖像画の著作者と認定される。春風事件の判決論理に従うと、必然的にこのような結論が導かれる。

上述の思考実験で、美術大学教師が行った行為は、肖像画に対して詳細な要望を提示するにとどまる。この行為が著作権法上の創作行為に該当するかどうかは何によって決まるのだろうか。画家とAIのいずれも要望通りに肖像画を完成させた場合、決定的要素は運のみとなる。この明らかに不当な結果は、要望の提示（ユーザー入力）が創作行為に該当するかを判断する際に、成立要件と無関係な要素（受託者側の事情）を考慮してしまったことに起因するのである。

なお、アメリカ著作権局が発表した「AI生成物を含む作品の登録ガイドライ

て、その法則性を明らかにしようとする研究方法をいう。陈至立主编：《辞海》第七版（缩印本），上海辞书出版社2022年版，第2112页。

ン」も、AIがユーザー入力に基づいて生成した内容を人間による創作を欠くものとして登録の対象外とする理由を説明する際、画家への作画依頼を例に挙げている。「(ユーザー入力である) プロンプトは、画家への指示に類似しており、委託者は単に要望を提示しただけであり、その指示に基づいてどのような形の出力結果で表れるかは、機械の判断に委ねられている。」⁽⁷³⁾と指摘しており、妥当な見解である。

(二)「創作性客観説」の問題点

私の従来の論文では、主にAI生成物の生成過程を議論の対象としてきた。これは、創作者と著作物との関係が無視されているわけではなく、「著作権法は人間の作品のみを保護する」という論理の出発点から直接にAI生成物は著作権法上保護され得ないと結論づけることを避け、別の視点からの検討を意図したためである。

しかし近年の多くの論者は、「著作権法は人間の著作物のみを保護する」という従来の観念を否定し、新しい主体哲学的理論の下で、自然人作者を中心とする創作観を放棄し、誰が創作するか、なぜ創作するかといった問題が重要ではないと論じる。著作物は自然人の知的活動の成果とは見なされず、「人間の知性の表現であるかどうか」⁽⁷⁴⁾を問わないとされる。また、立法史や条文に基づく法解釈学の分析のみでは、「人間による創作」が著作物として著作権法上保護されるための必要条件であることを論証するには不十分であり⁽⁷⁵⁾、さらに、人間は従来の著作権対象が人間の知的創作物であるという客観的要件を放棄する十分な理由を持つとも考えられている⁽⁷⁶⁾。

(73) Copyright Office, Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence, 88 FR 16190-01, 16191, 16192.

(74) 黄汇、黄杰：《人工智能生成物被视为作品保护的合理性》，载《江西社会科学》2019年第2期，第36-37页。

(75) 刘强：《人工智能知识产权法律问题研究》，法律出版社2020年版，第77页。

(76) 黄汇、黄杰：《人工智能生成物被视为作品保护的合理性》，载《江西社会科学》2019年第2期，第37-38页。

これらの見解は、著作権法は、創作的寄与や創作性そのものではなく、むしろその対象自体の価値に着目すべきであるという⁽⁷⁷⁾。この観点によると、創作性の判断も客観的基準に従うべきであり、特定の内容そのものが最低限度の創作性を有し、公衆の需要を満たし、人間の著作物と準ずるレベルのコンテンツを提供できるものであれば、著作権による保護を受けるべきであり⁽⁷⁸⁾、その内容の背後に人間がいるか否かという主観的基準を考慮すべきではないと説明される。言い換えれば、著作権が保護すべきは創作的表現そのものであり、人間の創作的表現に限られるものではない⁽⁸⁰⁾というわけである。

さらに、AIは、「必要な素材を自律的に選択・加工・抽出・最適化し、異なる技法や方法を駆使して全く新規かつ予測不可能な内容を創作できる」ため、AI生成物はその選択と判断に個性が表れ得ることから、「創作」の要件を満たす可能性があるとされる⁽⁸¹⁾。また、人間の知的創作物と見分けがつかないほど似ているため、人間の創作物と平等に扱うべきであり⁽⁸²⁾、AIの創作成果の創作性を認めることが妥当であるという。私は、このような立場を総称して「創作性客観説」と呼ぶ。

私としては、創作性客観説は論理的に成立できず、著作権法の立法目的にも

(77) 孙松：《人工智能创作内容的作品定性与制度因应》，载《科技与出版》2019年第4期，第107页。

(78) 谢琳、陈薇：《拟制作者规则下人工智能生成物的著作权困境解决》，载《法律适用》2019年第9期，第40页。

(79) 李伟民：《人工智能诗集的版权归属研究》，载《电子知识产权》2019年第1期，第25页。

(80) 黄汇、黄杰：《人工智能生成物被视为作品保护的合理性》，载《江西社会科学》2019年第2期，第35页。

(81) 张春艳、任霄：《人工智能创作物的可版权性及权利归属》，载《时代法学》2018年第4期，第25页。

(82) 朱梦云：《论人工智能生成物的著作权保护》，知识产权出版社2021年版，第69-70页。

(83) 刘维：《人工智能时代著作权法的挑战和应对》，载《上海交通大学学报（哲学社会科学版）》2021年第2期，第43页。

反しており、法的根拠を欠くと考ええる。いわゆる「法律には但し書きがあるが、論理には例外はない」⁽⁸⁴⁾という原則が適用されるべきである。法律は特定の事情を考慮して、表面的には法理に反する特別規定を設けることがありうる。仮に中国の著作権法で、AI生成物が形式上「独創的」であれば著作物として保護される旨の特別規定が存在するとすれば、それは「法律上の但し書き」に該当し、AI生成物を著作物と認定する法的根拠となり得る。

しかし、先述のAI生成物を著作物とみなす主張は、法的特別規定に基づくものではなく、法律論理に基づくものである。形式論理には例外が存在し得ないため、反例ひとつでその形式論理体系は崩壊する。もし、人間以外の著作物創作性を認めること、すなわち「客観的創作性」さえあれば著作物と認定できるとするならば、AI生成物に限らず、他の非人間由来の成果物にも同じ基準が適用されることになる。

有名な「猿の自撮り写真」事件を例に考える。この事件では、ある猿が写真家のカメラを奪い取り、写真家の動作を模倣してカメラを構え、シャッターを押した結果、その中に自撮り写真が含まれた。偶然にも、その写真の撮影タイミングや焦点距離は絶妙で、写真の猿は歯をむき出しにし、まるでポーズを取っているかのようであった。この写真家は、当該写真をウェブサイト上で公開し、書籍に収録して出版する際、自身および出版社を著作権者として表示した。これに対して、アメリカのある動物保護団体は、写真家、ウェブサイト運営者および出版社に対して訴訟を提起した。動物保護団体は猿が当該自撮り写真の著作権を有し、写真を公開・書籍に収録した行為は猿の著作権を侵害しており、侵害による利益を返還すべきであると主張した。⁽⁸⁵⁾

ここでの問題は、裁判所が「その自撮り写真は猿によって撮影された」と認定した場合、著作権法の保護対象から「人間による創作」という条件を外すこ

(84) 李锡鹤：《草色遥看近却无——法理也能挑战吗？》（该文为《物权论稿》的后记），中国政法大学出版社2016年版，第872页。原文为“法律可有但书，但形式逻辑没有例外”。

(85) See *Naruto v. Slater*, 2016 WL 362231 (N.D. Cal., 2016).

とができるかどうかである。つまり、「自然人による創作」という考え方を離れ、保護の焦点を「作品そのものの価値」に置くべきかが問われているということである。

もし「著作権が保護すべきは創作的表現そのものであり、人間によるものに限られない」とする結果論的立場を採るならば、猿による自撮り写真も形式的には「創作的」と評価できる。なぜなら、それは既存写真の複製ではなく、猿自身の行為によるものであり、ある種の「労働」を経た成果ともいえるからである。⁽⁸⁶⁾ また、猿は写真家の動きを模倣して撮影しており、一定の知的能力に基づく選択と判断があったとも考えられる。⁽⁸⁷⁾ この写真は「最小限の創造性」を備えたものとして位置づける余地がある。⁽⁸⁸⁾

さらに、その自撮り写真は公開後、広く注目を集め、主要なウェブサイトでは次々と転載され、結果としてその猿は「ネットインフルエンサー」となった。このことは、当該自撮り写真が人間の撮影した写真と「外見上区別がつかず、内容でも類似している」ことを十分に示しており、また当然「公衆の需要を満たすことができ」、「人間の作品と同じ利益を公衆に提供できる」ことを示している。裁判所はこの写真を「写真の著作物」として認め、人間の創作物と同じように扱うべきかどうか、まさに本件の争点である。

猿による自撮り写真は、当然ながら写真の著作物として著作権法の保護を受

(86) 冯刚：《人工智能生成内容的法律保护路径初探》，载《中国版权》2019年第1期，第7页。

(87) 判決文の記載によれば、当該マカクザルは「非常に賢く、かつ「物を掴むことのできる両手と、他の四指と対向する親指を有し、指を独立して動かすこともできる」とされている。See *Naruto v. Slater*, 2016 WL 362231 (N.D. Cal., 2016), at 1.

(88) 判決文の記載によれば、この猿はその「独自の動き」によって写真家のカメラを操作し、さらに複数回にわたり「意図的にシャッターを押した」とされている。そして、これにより同猿は「シャッターを押すこと、シャッター音が発せられること、そしてレンズ内に映る自己の像が変化することとの間の因果関係を理解していた」ことが示されている。See *Naruto v. Slater*, 2016 WL 362231 (N.D. Cal., 2016), at 1.

けることはできない。その理由は、当該写真が形式的な「創作性」を欠くからでも、猿に知的能力や独立した労働が認められないからでもない。むしろ、猿による自撮り写真著作物として認めること自体が、著作権法の立法目的と立法趣旨に根本的に反し、法律の規定にも反するからである。哲学的な創作論を脇に置いたとしても、各国の著作権法の目的は、作者に正当な報酬を保障することで、より多く、より質の高い創作活動を促す点にあると理解すべきである。

いかなる法律も、その立法目的と立法趣旨を有する。この目的や趣旨から離れて個別の制度設計を議論することは、空中樓閣を建てるに等しい。例えば、1710年に施行となった人類史上初の著作権法「アン女王法」第1条は、「近年、印刷業者、書籍商その他の者が、書籍や他の著作物を無断で印刷・再版・出版することが頻発し、著作者または権利者に甚大な損害を与え、しばしば本人やその家族を破産させる」ことを問題視した上で、「今後このような行為を防止し、有識者が有益な書籍を創作することを奨励するために、既に創作されたが未出版の書籍および今後創作される書籍の著作者および譲受人には、当該書籍の印刷および再版に関する独占的権利を14年間付与する」と規定している。中国著作権法第1条でも、立法目的として「社会主義の精神的文明および物質的文明の建設に寄与する著作物の創作を奨励すること」が明示されている。

著作権法は、複製権、頒布権、上演権、情報ネットワーク送信権⁽⁸⁹⁾などの財産権を定めている。無断でこれらの権利を侵害する行為は違法とされ、責任が課される⁽⁹⁰⁾（権利制限や例外規定を除く）。重大な権利侵害行為には刑事責任が追究されることもある⁽⁹¹⁾。この仕組みにより、他者が作品を複製・頒布・上演・送信する際には、作者の許可を得て報酬を支払うことが求められ、作者は適切な収入を得て創作を継続するモチベーションを保つことができる。

特に、保護期間や財産権の設定は、著作物の性質を考慮している。たとえば、音楽の著作物は創作のピーク時に高いインスピレーションで生み出されるが、

(89) 《著作権法》第10条第1款第（五）項至第（十七）項。

(90) 《著作権法》第52条、第53条。

(91) 《刑法》第217条、第218条。

その後は同じ質の作品を作ることが困難である。そのため、優れた作品には長期的かつ繰り返し利用の需要が生じる。著作権法は上演権や送信権、比較的長い保護期間を定めることで、著作者およびその相続人が十分な報酬を得ることを可能にしている。

また、著作権法は著作者人格権を規定しており、著作者表示の消去や不正な著作者表示、作品の歪曲・改変による名誉や意図の損害を防止している⁽⁹²⁾。このようにして、作者は自分の作品と常に結びつき、正しく評価されることが保障される。

著作権法は著作財産権と著作者人格権を通じて、著作者に名誉と利益を与え、創作活動への意欲を高める。これにより、将来の創作者、特に若手の創作者やその家族に創作の価値を示し、創作の促進が実現される。

言うまでもなく、著作権法が定める専有権や保護制度を通じて創作を奨励する効果を達成するためには、立法が想定する奨励対象が当該インセンティブを理解することが重要である。猿やその他の動物は確かに刺激によって動機付けられることは可能である。例えば、サーカスの動物は様々な観客を楽しませるパフォーマンスを行うが、これは訓練者が動物の生理的条件反射を利用し、特定の行動を引き出した後に餌などを与えることで動機付けを行っているためである。しかし、動物が法律上の権利や保護制度を理解し、自ら著作権法に基づいて権利を行使することは不可能である。動物は著作権法の奨励対象とはなり得ない。AIは、コンピュータ・プログラムやアルゴリズム、モデル、データベースなどによって構成されており、著作権法が与える「インセンティブ」を受けることもできない。AIが生成した成果を著作物として認め、著作権による保護を与えることは、著作権法の立法目的を実現できない。

この観点から見ると、著作権法が立法目的や作品の定義の中で「作品は人の知的成果物でなければならない」であるか、あるいは著作権法が奨励するのが「人による創作」であるかどうかは、本質的な問題ではない。また、中国著作権

(92) 《著作権法》第10条第1款第（一）項、第（二）項。

法第2条第1項は「中国の国民、法人または非法人組織の作品は、発表の有無にかかわらず、本法により著作権を有する」と定めている。同条第2項から第4項までは、外国人や無国籍者の作品がどのような条件で保護されるかを規定している。「法人または非法人組織の作品」とは、非人間による創作物を意味するものではなく、法人などを法律上、人間の著作者とみなす制度である（詳細は後述する）。このように、動物やAIによる成果は明確に保護の対象外とされている。

ロックの「労働に基づく所有」理論を著作権の正当化根拠として用いる場合でも、ここで言う「労働」はあくまで人間による労働（道具を用いるものを含む）であり、動物や機械・ソフトウェアの「労働」ではない。

前述の「思想実験」で、美術学院の教員の具体的な指示に従って画家が完成させた肖像画については、当然、画家が著作者および著作権者と認定されるべきである。しかし、同じ指示に基づきAIが生成した肖像画について、裁判所が「著作者や著作権者が存在しない」とするのは考えにくく、必ず誰かに著作者および著作権者を求めようとする場合、教員以外に誰が考えられるだろうか。ある見解によれば、「人間とAIの独創的表現への貢献度を比較することは、実質的にAIに法律主体能力を付与することと同義である⁽⁹³⁾」とされる。つまり、AI生成の内容が人間の自由意志によって決定されず、アルゴリズムおよび学習素材によって決定されることを認めれば、必然的にAIを著作者および著作権者（法律主体）と認めることになるという立場である。この見解は「成果があれば必ず（法律上の）著作者が存在する」という考え方を反映している。

しかし、この認識は成立し得ない。外見上著作権法による保護対象と見えるものでも、人間の創作に由来しない場合は、著作者や著作権者は存在しないのである。典型例として「猿による自撮り」が挙げられる。形式上は創作性が認められるように見えても、人間の創作ではないため、著作権法上の著作者および著作権者は存在しない。

(93) 李扬、涂藤：《论人工智能生成内容的可版权性标准》，载《知识产权》2024年第1期，第77页。

また、隣接権についても同様である。例えば、自動演奏ピアノは演奏者の操作なしにピアノ曲を自動的に演奏することが可能であり、人間の演奏に劣らない場合もある。もしレストラン等の営業施設が自動演奏ピアノで保護期間内の楽曲を演奏する場合、演奏権の許諾を著作権者から取得しなければ、著作権侵害となる。しかしながら、著作権法が保護する「演奏者」とは、現実演奏行為を行った自然人を指すのであり、自動演奏ピアノそれ自体が演奏者となることはない。その場面で著作権法上の演奏者も演奏者の権利も存在しない。同様に、前述の「思想実験」におけるAIが美術学院の教員の指示に従って生成した肖像画についても、著作権法上の著作者や著作権者は存在せず、これによりAIに権利能力が付与されることもない。

以上のことから、「創作性客観説」が主張する一作品が人によって創作されたかどうかを問わず、形式的に創作性があり、公益に資するものであれば著作権法の保護対象とすべきという考え方は、著作権法の立法目的や立法趣旨を形骸化させ、いわば著作権法の「形」だけを残して、制度の根本的な立法趣旨から逸脱するものであり、採用すべきではない⁽⁹⁴⁾。

中国におけるAI生成物に関する初の著作権侵害判例である「北京フェイリン法律事務所対バイドゥ株式会社事件」でも、北京インターネット裁判所は次のように判断している：「自然人による創作は、依然として著作権法上の作品と認められるための必要条件である。問題となった分析報告は、ウェブ・オブ・サイエンスの既存データベースに入力されたキーワードをもとに、アルゴリズムや規則、テンプレートを組み合わせて自動生成されたものであり、自然人に

(94) 実際、ドイツのマックス・プランク研究所がAIと知的財産権に関する議論に対して発表した声明においても、AIが「自律的」に生成した成果は明らかに著作権法による保護の対象とはなりえないと指摘されている。See Josef Drexler, Reto M. Hilty, etc. Artificial Intelligence and Intellectual Property Law Position Statement of the Max Planck Institute for Innovation and Competition of 9 April 2021 on the Current Debate, https://www.ip.mpg.de/fileadmin/ipmpg/content/stellungnahmen/MPI_PositionPaper__SSRN_21-10.pdf, p. 6. 2023年3月10日。

よる創作とはいえない。著作権法上の作品には該当しない⁽⁹⁵⁾』という。この判断は、著作権法の立法目的および立法趣旨に即したものであり、評価に値する。

(三)「著作者擬制説」の問題点

AI生成物を著作権法上いかに位置づけるべきかについて、ある見解は、「著作物として保護されるのは人間の成果に限られる」としつつも、「現行法には法的主体を自然人のみに限定する明文規定は存在しない。社会の発展に伴い、人間以外の存在が法的主体として承認される可能性も十分に想定できるのであり、法人が法的主体として認められるに至ったことはその典型例である⁽⁹⁶⁾」と主張する。「また、AIが著作権の権利主体となることが明文で否定されていない以上、その可能性を否定すべきではない⁽⁹⁷⁾」とする。

この立場は、AI生成物に対する知的財産権保護のために「擬制な法的人格⁽⁹⁸⁾」を付与すべきであるとし、AIを法律上の「人」として擬制することによって、法的人格を持たせるべきだと提案する。言い換えると、これは「法人を作者とみなす」という従来の考え方を広げ、「AIそのものを擬制的に作者とする」、または「AIの投資者・開発者・管理者などをAI生成物の法的作者として扱う」という発想である⁽⁹⁹⁾。

このようにすれば、AIが生成したコンテンツを保護することは、形式上「法

(95) 北京互联网法院（2018）京0491民初239号民事判决书。

(96) 李伟民：《职务作品制度重构与人工智能作品著作权归属路径选择》，载《法学评论》2020年第3期，第110页。

(97) 朱梦云：《论人工智能生成物的著作权保护》，知识产权出版社2021年版，第124-125页。

(98) 王雪乔：《人工智能生成物的知识产权保护立法研究》，载《湖南科技大学学报（社会科学版）》2020年第2期，第97页。

(99) 黄汇、黄杰：《人工智能生成物被视为作品保护的合理性》，载《江西社会科学》2019年第2期，第39页。

(100) 李伟民：《职务作品制度重构与人工智能作品著作权归属路径选择》，载《法学研究》2020年第3期，第111页。

的主体」による成果を保護することとなり、非人類的成果を著作物と認めないという著作権法上の障害を回避できるとされる。

たとえば、テンセント社の自動執筆プログラム「Dreamwriter」が生成した文章に関する著作権侵害訴訟では、原告のテンセント社は、「この記事は法人である自社の意思に基づいて作られ、自社が責任を負う作品であるため、作者とみなされるべきだ⁽¹⁰¹⁾」と主張した。私はこのような見解を総称して「著作者擬制説」と呼ぶ。

「著作者擬制説」には、さらに二つの考え方がある。一つ目は、AI そのものを法的主体として擬制する考え方である。二つ目は、AI の投資者・開発者・管理者などを、AI 生成物の著作者として擬制する考え方である。しかし、私はどちらも妥当ではないと考える。

第一のアプローチ、つまりAIについて法的人格を持つ「作者」として擬制する考え方は、論理的にも実務にも困難である。法律が非人類を「著作者」と擬制し、法的人格を付与するのは、権利主体・行為能力・責任能力といった一連の問題を解決するためである。たとえば、中国著作権法第11条第3項では、法人または非法人組織が「作者とみなされる」と定められているが、これは法人等が作者として著作権法上のすべての権利を享有し、侵害行為に対しても責任を負うためである。しかし、AIのように権利を行使できず、責任も負わない存在に対して、形式だけ「作者」としての人格を与えても意味はない。むしろ、責任の所在が不明確になるなど、不合理な結論を招いてしまう。

たとえば「猿の自撮り写真事件」で、非人間の主体による成果を保護できないという法的な限界を回避するために、写真を撮影した猿を「作者」として擬制し、その写真を著作物として保護すべきだと主張するのは、明らかに不合理である。猿には利用許諾を与える能力も、侵害責任を負う能力もないからである。AIについても同様であり、権利主体としての資格を持ち得ない。ある学者

(101) 参见“深圳市腾讯计算机系统有限公司诉上海盈讯科技有限公司侵害著作权及不正当竞争纠纷案”，广东省深圳市南山区人民法院（2019）粤0305民初14010号民事判决书。

は「AIは法的主体の資格を有しないのは、権利能力、行為能力と責任能力を有しないからである⁽¹⁰²⁾」と述べており、的確な指摘である。

第二のアプローチ、つまりAIの投資者や開発者などを著作権法上の作者と擬制する立場も、著作権法の論理構造を誤解している。中国著作権法第11条第3項で、「法人または非法人組織が代表者の意思に基づき、創作を指揮監督し、責任を負う場合には、当該法人または非法人組織を著作者とみなす」という規定が置いてある。しかし、ここではまず「著作物」の存在が前提である。つまり、「法人等を著作者とみなす」規定は、著作物の存在を前提条件としており、著作者擬制の結果として、AI生成物を著作物として認めるわけではない。

著作権法第11条第3項は「著作物の認定」に関する規定ではなく、「著作権の権利帰属」に関する規定である。作品か否かの判断は、著作権法第1条の立法目的、第3条の定義及び著作権法实施条例第3条の「創作」の定義に基づくべきであり、「創作性客観説」が成立しない以上、人間の創作成果のみが著作物として保護され得る。AI生成物が人によって創作されたもので以上、それは著作物とはいえず、誰を作者と擬制するという問題も生じない。

実際、アメリカの「楽園へ最近の入り口」事件でも、出願人テイラー氏は、アルゴリズムにより自動生成された絵画を「創作的な機械 (Creativity Machine)」の作品であり、職務著作としてその所有者である自分名義で登録すべきだ⁽¹⁰³⁾と主張した。理由の一つとして、アメリカ著作権法は「特別な取り決めがない限り、職務著作の場合、雇用主または委託者を作者とみなし、職務著作の著作権を有する⁽¹⁰⁴⁾」規定を挙げた。つまり、会社のような非自然人(法的に擬制された主体)に著作者性を認め得る以上、AIについても同様に著作者とみなし得るのではないか、との主張である。この見解は、前述した「著作者擬制説」における第一

(102) 李爱君：《人工智能法律行为论》，《政法论坛》2019年第3期，第177-181页。

(103) The Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register A Recent Entrance to Paradise (Correspondence ID 1-3ZPC6C3; SR # 1-7100387071), p.2.

(104) 17 U.S.C. 201 (b).

のアプローチ、つまりAIを「人間」として法的に擬制する立場と本質的に同一である。

しかし、アメリカ著作権局著作権審査委員会は、この見解を否定している。アメリカ合衆国著作権法は、「職務著作（work made for hire）」について二つの場合を定めている。第一に、「作品が従業員によって、その雇用の範囲内で創作された場合」であり、第二に、試験問題等の八種類の特定類型の作品について、当事者が署名した書面によって当該作品を職務著作とする旨を明示的に合意した場合である。⁽¹⁰⁵⁾ いずれの場合でも、雇用契約または当事者間の明示的合意に基づいて職務著作性が認定されるのであり、機械が人間と法的拘束力を有する契約を締結することは不可能である。さらに、職務著作に関する規定は、あくまで著作権の帰属主体を定めるものであって、著作権による保護対象たる「著作物」が存在するか否かという問題とは別次元のものである。登録が申請された当該絵画は、職務著作には該当しない。なぜなら、それはそもそも人間の著作家によって創作されたものではなく、また「雇用」に基づいて創作された作品でもないからである。⁽¹⁰⁶⁾ この点は、著作家擬制に関する規定が、著作物該当性の判断とは無関係であることを裏づける。

（四）「権利義務一致説」の問題点

「AIの学習プロセスでは、他人の著作物が大量に利用されることを避けることはできず、AIがそれらの既存著作物を基礎とするデータモデルに基づいて生成した内容が他人の著作物と実質的に類似する場合、AIの開発者は、生成された内容の公衆送信などにより、著作権侵害行為の法的責任を負う可能性がある。もしAIの開発者が生成内容について著作権を有しないとすれば、権利と義務の均衡が失われる」と指摘する学者がいる。AI生成行為による著作権侵害責

(105) 17 U.S.C. 101, “work made for hire”.

(106) See the Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register a Recent Entrance to Paradise (Correspondence ID 1-3ZPC6C3; SR # 1-7100387071), p. 6-7.

任のみを負担させ、その生成物に対する著作権を認めないことは、「権利義務一致の理念」に反するという考え方である。

しかしながら、このような見解は妥当ではない。例えば、あるレストランが営業中に店内で音楽を流す場合、そのレストランは当該音楽作品の著作権、実演家人格権、またはレコード製作者の著作隣接権を取得できるであろうか。その答えは否定的であろう。レストランにおける音楽の再生行為は著作権法上の「機械による演奏」に該当し、音楽の著作権者から演奏権の許諾を得て、相当の使用料を支払う必要がある⁽¹⁰⁷⁾。さらに、レコード製作者に対して報酬を支払う義務を負うべきである⁽¹⁰⁸⁾。レストランが著作権者の許諾を得ず、隣接権者に対しても報酬を支払わない場合には、音楽著作権者の著作権およびレコード製作者の著作隣接権を侵害することになる。レストランは音楽を流すことによって著作権法上いかなる権利も取得していないが、それでも権利侵害行為に対する法的責任を負う必要がある。このような状況をもって「権利義務一致の理念」に反すると論じることはできるであろうか。

この問題の本質は、「権利と義務の一致」という理念における「権利」が、著作権その他の法定の権利に限定されるものではなく、より広い意味での「利益」を含意する点にある。一定の利益を享受する以上、通常はそれに対応する義務を負担することが要請される。たとえば、レストランが店内で音楽を流す場合を考えてみよう。レストランは、BGMの再生によって店内の雰囲気向上させ、より多くの顧客を引き寄せることができる。この利益は、まさにレストランが得る「権利」(利益)に相当するものである。レストランは音楽著作権者から演奏権の許諾を得て、レコード製作者に対して報酬を支払う義務を負う。こ

(107) 中華人民共和国著作権法第10条第1款第(九)項。

(108) 中華人民共和国著作権法第45条。中国著作権法は、レコード製作者に対して専有権としての演奏権(公の演奏に関する権利)を認めていないため、レストランはレコード製作者の許諾を得る必要はなく、第45条の規定に基づき報酬を支払えば足りる。また、中国著作権法は、実演家に対しても録音された実演についての演奏権を認めておらず、さらに報酬請求権も規定していない。レストランは実演家の許諾を得る必要も、実演家に報酬を支払う必要もない。

れこそが、「権利と義務の一致」の理念を表すものである。

同様に、マイクロソフト社が出資する OpenAI 社が ChatGPT の開発に多大な人的・物的・財政的資源を投入したのは、社員の娯楽のためではなく、明確な商業モデルの構築と広範な商業利用を目的とするものである。マイクロソフト社および OpenAI 社は、ChatGPT が生成するコンテンツがいかに「創作的」に見えようとも、アメリカ著作権局で著作物として登録され得ないことを十分に認識している。それでも両社は、ChatGPT を Office 製品や Bing 検索エンジンに組み込み、他の事業者に対して ChatGPT をライセンス供与することにより、巨額の商業的利益を得るという将来的展望を明確に描いている。これらの商業的利益こそが、ChatGPT の研究開発を推進するインセンティブであり、「権利と義務の一致」における「権利」(利益)に他ならない。

そして、このような利益に対して、開発者は当然ながらそれに見合う義務を負うべきである。もし ChatGPT が生成した内容が他人の既存作品と実質的に類似している場合、その内容を公衆に伝達することは他人の著作権侵害を。近時、アメリカでは一万三千名を超える作家が加盟するアメリカ作家協会 (Writers Guild of America) が、出版契約のモデル契約書で著作者の許諾なしにその作品を AI の学習に利用することを禁止する条項を追加した。⁽¹⁰⁹⁾ これは、AI 開発者が大量の著作物を学習に利用する際に著作者の許諾を得て、相応の対価を支払う

(109) See AG Recommends Clause in Publishing and Distribution Agreements Prohibiting AI Training Uses, <https://authorsguild.org/news/model-clause-prohibiting-ai-training/> 2023-03-25. 当該条項の全文は次のとおりである。「AI の訓練への利用の禁止：出版社又はプラットフォームは、著作者から明示的な許諾を得ない限り、いかなる方法によっても当該著作物を複製し、又はその他の方法により利用して、AI 技術によるテキスト生成の訓練に供することはできない。これには、当該著作物と同一の作風の作品を生成できる技術の訓練を目的とする利用を含むが、これに限られない。また、出版社又はプラットフォームは、著作者の具体的かつ明示的な許諾がない限り、第三者に対し、当該著作物を AI 技術によるテキスト生成の訓練に供する目的で複製又は利用することを再許諾することもできない」。

よう促すものである。⁽¹¹⁰⁾ AI 開発者がこのような対価支払いに応じることもまた、「権利と義務の一致」の理念の具体的な表れといえる。⁽¹¹¹⁾

さらに、AIが他人の作品を「模倣」することを防止するための新技術の開発にも注目すべきである。データモデルやアルゴリズムの進化により、AI生成物が人間の創作物と外観上ほとんど区別できない段階に達している以上、既存作品との実質的類似部分を自動的に識別し、AIが他人の創作スタイルや思想を学習しつつ、適切な範囲で引用を行う技術の開発も決して不可能ではない。「権利と義務の一致」の理念に基づき、AI開発者が侵害防止技術への投資を強化することは、AI技術の健全な発展にとって極めて有益であるといえよう。

四、AI生成物の性質と国際的保護

もし春風事件判決の結論と理由が中国の人民法院で広く受け入れられ、適用されるとすれば、国際的保護で不均衡が生じる可能性がある。以下、アメリカにおける「『宇宙オペラ劇場』(Space Opera Theater)登録事件」⁽¹¹²⁾を例に説明する。

アメリカのアーティストであるアレンは、AI 作画プログラムを用いて、「少なくとも 624 回のテキストプロンプトおよび修正指示を入力して初期画像を得た」とされる。彼は、最初の二つのプロンプトを入力することにより「画像全体のテーマに焦点を当てた」後、さらに「画像全体のジャンルおよびカテゴリー」を補足し、特定の芸術専門用語を用いて画像の基調を指示した。また、「どの程

(110) 文巧：《训练 ChatGPT 模型不付钱？文字版权商要与 OpenAI 法院见》，《每日经济新闻》2023年3月28日第5版。

(111) もっとも、AIの開発者がこの点について著作者から許諾を得て対価を支払う義務を負うべきか否かは、AIの「訓練」(他人の著作物と実質的に同一又は類似するAI生成物の公衆利用を含まない。)が合理的使用に該当するか否かという問題にも関わる。

(112) Copyright Review Board of the United States Copyright Office, Re: Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R), p. 2.

度写実的に表現するか」、「色彩の扱い」、「構図の確定方法」、「作品の画風・時代性」といった専門用語を用いた。さらに、多数の試行錯誤を通じてプロンプト技法を磨き、各種パラメータを付与してソフトウェアに具体的な修正指示を与えた。⁽¹¹³⁾最終的に、これらの操作を経て精緻な画像が生成され、アレンはこれを『宇宙オペラ劇場』と名付けた。同画像は2022年にコロラド州の展覧会で芸術賞を受賞した。

アメリカ著作権局再審委員会は、アレンによる作品登録申請に対して、アレンによるプロンプト作成過程に創造性が含まれる可能性を認めつつも、これらのプロンプトが「実際に絵画を形成するもの」ではないと判断した。アレンは創作における最も重要な要素、すなわち内容の最終的決定に対する「創作的コントロール」を有していないとして、アレンがAI生成物に対する権利主張の放棄を拒否した場合、本画像の登録を認めなかったのである。⁽¹¹⁴⁾

入力されたユーザープロンプトの数、複雑さおよび修正の回数から判断すると、『宇宙オペラ劇場』登録事件におけるアレンの創作的寄与の程度は、少なくとも春風事件判決における原告の創作的寄与の程度に劣らないと考えられる。

ここで問題になるのは、もしアレンが中国のネット上での無断配布および販売行為を理由に「宇宙オペラ劇場」の著作権侵害を訴えた場合、人民法院は当該画像を著作物と認定し、著作権侵害の成立を認めるべきかという点である。まず指摘すべきは、AIによって生成された画像が「著作物」に該当するか否かについては、各国が自国の法制度の下で独自に判断できるという点である。しかしながら、仮に中国がこれを美術の著作物として認定するならば、美術の著作物は「ベルヌ条約」第2条第1項に明文で掲げられた作品類型の一つであるため、中国の判断は結果として、AI生成画像を同条約上の「美術の著作物」として解釈する効果を生じることになる。なぜなら、「条約の正式な解釈は、各加盟

(113) Id., p. 6.

(114) Id., p. 7.

国に委ねられる⁽¹¹⁵⁾」からである。

さらに、春風事件判決の結論および判決理由は、当然ながら、利用者がAIを用いて生成した外観上創作性を有する文字、音楽、映像等の内容にも類推適用され得る。これらはいずれも「ベルヌ条約」により保護される言語の著作物、音楽の著作物、映画の著作物等に該当するものである。

「ベルヌ条約」は、保護対象となる作品について、内国民待遇の原則（第5条第1項：「著作者は、この条約によって保護される著作物に関し、その著作物の本国以外の同盟国で、その国の法令が自国民に現在与えており又は将来与えることがある権利及びこの条約が特に与える権利を享有する。」）および独立保護の原則（第5条第2項：「これらの権利の享有及び行使は、いかなる方式の履行をも要せず、また著作物の本国における保護の存在にかかわらない」）を規定している。

また、第5条第4項によれば、「原産国」とは、加盟国で最初に公表された作品については当該公表国を指し、未公表作品または加盟国以外で最初に公表された作品については、作者が国民である加盟国を指すとされる。

もし中国がAI生成物を「ベルヌ条約」第2条第1項に列挙されるいずれかの作品類型に該当すると認めた場合には、仮に著作物の本国を含む他のすべての加盟国がこれを認めないとしても、中国は当該作品を保護しなければならないことになる。

このことを前提とすれば、前掲のアメリカ（同条約の加盟国）を著作物の本国とするAI生成物「宇宙オペラ劇場」についても、中国の裁判所は春風事件における係争画像と同様に、著作権法上の美術の著作物として認め、アレンがその著作権を有するものと判断せざるを得ない。

しかし、アメリカ著作権局および連邦裁判所はいずれも、AI生成物を「著作物」として承認していない。アメリカは、アメリカを原産国とするAI生成物

(115) 世界知识产权组织国际局：《执行〈伯尔尼公约〉第18条关于追溯适用公约的说明》，许超译，载《知识产权》2017年第11期，第89页。

(例えば春風事件の係争画像)については著作権保護を与えないことになる。

言い換えれば、内国民待遇は対等的または相互主義的な待遇を意味しない。もし中国がAI生成物を著作物として保護する立場を採れば、「ベルヌ条約」の他のすべての加盟国を本国とするAI生成物が、中国で保護を受けることになる。

仮に「その内容に表れる創作的寄与が春風事件の係争画像における創作的寄与と同程度であること」を条件としても、その条件は容易に満たされ得るため、膨大な数の外国のAI生成物が中国で保護される結果となる。他方、中国を本国とするAI生成物は、他国で保護されない。このようにして、国際的な著作物保護で著しい不均衡が生じるのである。

五、むすびにかえて

春風事件の判決理由に賛同する学説は、著作権法の理解で以下の三つの誤謬を犯している。すなわち、①AIを、紙、筆、カメラ、画像処理ソフトなどの単なる表現のための道具と捉えたこと、②著作権法上の「創作」の定義を逸脱して「ユーザーによる入力行為」の性質を認定し、アイデアの創作的寄与と表現の創作的寄与を区別しなかったこと、そして、③AIに自由意志や法的人格がないことを理由として、使用者がAI生成物の著作者であると認定したことである。

春風事件判決が言い渡された後に、審理を担当した人民法院は、「伝統的な著作権理論は、すでに技術の発展に対応できない。時代の変化に適応し、権利保護と産業発展の両立をより良く実現するためには、理論の調整と発展が求められる。従来の考え方に固執せず、未来を見据えて考えることが、現時点で最適な道を選ぶために不可欠である」⁽¹¹⁶⁾指摘している。

しかし、人民法院の責務は法律を適用し、その背後にある基本的法理に従うことである。世界各国の裁判所がこれまでAI生成物を著作物と認定していない

(116) 李緒青：《“AI文生图”著作权案一审生效》，<https://mp.weixin.qq.com/s/AzhPYHqLCCXiWwL2AuKjnw>, 2023-12-27。

中、人民法院はいかなる根拠で「著作権法の基礎理論、創作の概念およびアイデア表現二分論がすでに技術の発展に対応できない」と判断したのだろうか。

もしこれらの理論が時代遅れであるなら、なぜ同人民法院は「著作権法は依然として『自然人の創作』のみを保護する」(私はこの立場を全面的に支持する)立場を強調したのか。この立場はまさに「伝統的な著作権法理論」と「従来の考え方」であり、現行の基準そのものである。技術の発展に対応するというのなら、なぜ人民法院は未来を見据えてAIに法的主体の地位を与え、著作者として認めなかったのか。⁽¹¹⁷⁾それは、法の規定と基本法理から逸脱すると、法的安定性が損なわれ、法律は恣意的な主観的裁量で変形できる粘土のようなものになってしまう恐れがあるからだろう。

なお、春風事件判決の主審裁判官は、同事件について、「もしAI生成物を一律に著作物と認めないとすれば、業界に打撃を与える恐れがある。権利が不安定な状態にあると、企業は投資や研究開発に躊躇するだろう。使用者の権益が十分に保障されて初めて、多くの人がAIソフトを活用するインセンティブを持つのである」⁽¹¹⁸⁾と述べる。しかし、世界各国の司法実務や産業動向から見れば、この結論は成立しない。

アメリカ著作権局が「AI生成物は著作物ではない」と認定したことが、アメリカのAI産業に打撃を与えたわけではなく、企業の投資や研究開発にも全く障害はなかった。アメリカのAI産業は依然として盛んに発展している。2023年度で、世界のAIモデルの多くはアメリカ発であり、数は109種類に上る。また、世界のAIへの投資額は2022年比で8倍増の252億ドルに達している。⁽¹¹⁹⁾AIの有

(117) 北京インターネット裁判所は、「本件においては、著作権法が『自然人の創作』のみを保護するという立場を引き続き堅持する。AIモデルは自由意志を有しておらず、法的主体でもないため、中国著作権法上の『著作者』となることはできない」と述べている。参見李绪青：《“AI文生图”著作权案一审生效》，<https://mp.weixin.qq.com/s/AzhPYHqLCCXiWwL2AuKjnw>, 2023-12-27。

(118) 朱阁：《“AI文生图”的法律属性与权利归属研究》，《知识产权》2024年第1期，第34页。

(119) See Stanford University Human-Centered Artificial Intelligence, Artificial

料ユーザー数も増加しており、ChatGPTに料金を支払う人数は220万人に達している。⁽¹²⁰⁾もし春風事件判決が広く受け入れられれば、AI利用者による人民法院への著作権侵害訴訟の提起が増加し、他国では訴訟資格を持たない利用者也、中国では著作権侵害訴訟を提起できるようになるだろう。⁽¹²¹⁾

たしかに著作権法は、他の法制度と同様に、時代の変化に応じて発展し、技術の進展に適応していくことが求められる。しかしながら、著作権法は、世の中のあらゆる経済的価値を有する成果を保護するための一般的な制度ではない。著作権法には固有の立法目的および理念があり、その本来の使命は、著作者に排他的権利を付与し、これを法的に保護することによって、文学・芸術作品の創作を促進する点にある。著作権法のインセンティブ構造を理解できるのは人間のみであり、創作成果が法的に保護されることによって生じる利益に動機づけられるのも人間である。このような人間中心主義は、著作権法を貫く基本原理であるといえる。著作物は人間の著作者と本質的に不可分であり、将来においてもその分離は想定されない。すでに指摘されているとおり、技術は人間の思考を代替できるものではなく、技術のプロセスを人間の創造的思考と同一視すべきでもない。⁽¹²²⁾

1710年に英国が「アン女王法」を制定して以来、人類はすでに300年以上の著作権法の歴史を有している。1886年の「ベルヌ条約」締結以降、100年以上

Intelligence Index Report 2024, p.61, p.244.

(120) See Martin Casado and Sarah Wang, The Economic Case for Generative AI and Foundation Models, <https://a16z.com/the-economic-case-for-generative-ai-and-foundation-models/>, 2023-12-11.

(121) アメリカを原産国とする著作物については、著作権侵害訴訟を提起するためには、まずアメリカ著作権局において著作物の登録を行う必要がある。See 17 U.S.C. § 411 (a)。しかし、同局は、AIが「ユーザー入力」に基づいて生成した内容についての登録を認めていない。アメリカを原産国とするこの種の内容については、ユーザーはアメリカにおいて著作権侵害訴訟を提起する資格自体を有しないこととなる。

(122) 左卫民：《大数据时代法学研究的谱系面向：自科法学？》，《政法论坛》2022年第6期，第42页。

にわたり各国は条約を基盤として相互に著作権制度を参考にしてきた。著作権法の保護対象が拡張され、権利内容も充実してきたものの、「創作とは何か」という基本理念に根本的変化は生じていない。創作とは、人間が思想や感情を表現として具現化する心の旅であり、自由意志に基づくアイデアを感知可能な表現に変換する行為である。コンピュータ・プログラムを道具として著作権法上の創作を行った場合でも、最後のステップにおいてユーザーが確定ボタンを押すことで生まれる作品は、決して「チョコレート⁽¹²³⁾の箱のように、何が出るかわからない」といった偶然の産物ではない。

技術がいかに進歩しても、なぜ著作権法が存在するのか、その立法趣旨と理論的基盤に立ち返る必要がある。さもなければ、未来を見据えた思考は風に飛ばされた紙のように切れてしまい、現時点で最適な道の選択も泥沼に迷い込むことになってしまうであろう。仮に将来、AIが極度に高度化し、人間がその知性や感情に基づいて創作するいかなる著作物も、AIが生成する内容に及ばなくなり、世界がもはや人間による創作を必要としなくなる時代が到来したとしよう。その場合に人類が採るべき選択は、AI生成物を著作権法上の「作品」に包摂することではなく、むしろ著作権法の歴史的使命が終焉したことを認めることであろう。もはや何人の創作をも奨励する必要がないのであれば、著作権法によって創作を促進するという制度目的自体が前提を失うことになる。そのような時代では、AI生成物が著作権法上の作品に該当するか否かという議論は、今日にも増して意味を失うことになろう。

(123) 映画 *Forrest Gump* におけるセリフに由来するものであり、「人生はチョコレートの箱のようなものだ。何が入っているのかは、開けてみるまで分からない」とされる。(Life was like a box of chocolates. You never know what you're going to get.)