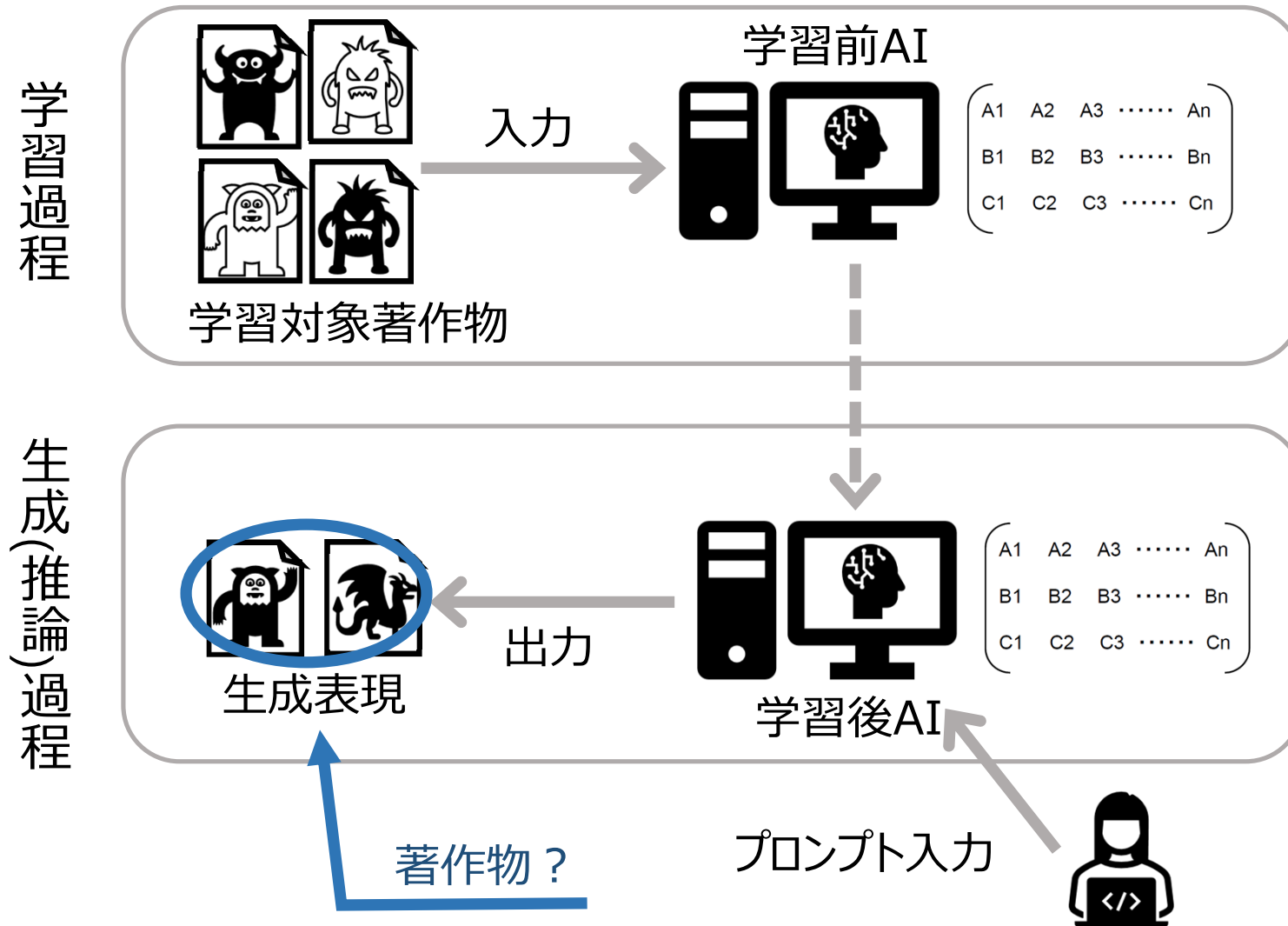


AI生成表現の著作物性 ～米国・中国の事例を参考に～

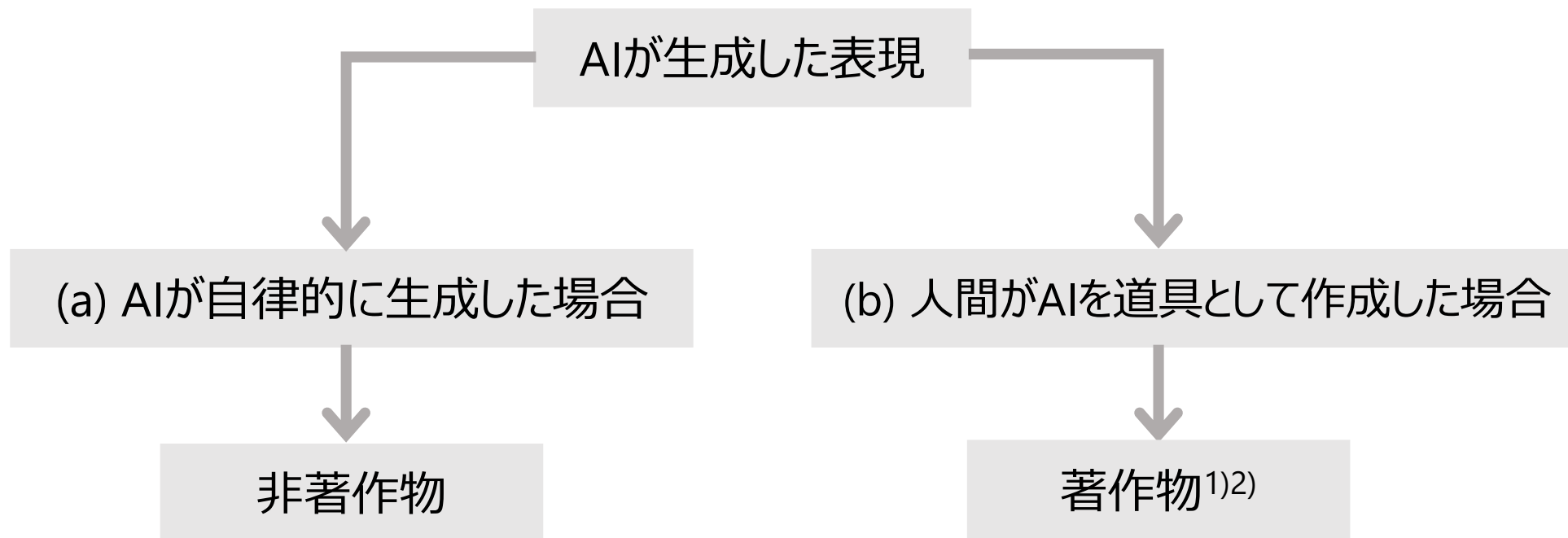


慶應義塾大学 奥邨弘司

■ 前提



■ 基本的な考え方 ～日米中に共通～



1) 各国の著作物の定義を満たすことが前提

2) (AIを道具として作成した)人間が著作者

ポイントは、(a)と(b)をどのように区別するのか？

米国：判決・著作権局の決定・ガイダンスがある

中国：詳しいプロンプトが示された裁判例がある

最後に日本を検討

■ 米国の場合

2022年
2月

① **A Recent Entrance to Paradise に関する決定**

2023年
2月

② **Zarya of the Dawn に関する決定**

2023年
3月

③ **著作権登録ガイダンス**

2023年
9月

④ **Thaler v. Perlmutter 〔①の判決〕**

2023年
9月

⑤ **Théâtre D'opéra Spatial に関する決定**

2023年
12月

⑥ **SURYAST に関する決定**

■ 米国の場合

①④ Thaler v. Perlmutter, 2023 U.S. Dist. LEXIS 145823



A Recent Entrance to Paradise : by Steven (Stephen) Thaler

● 事実関係

- 2018年、ターラー氏は前頁の作品の**著作権登録を出願**
- 著作者欄には「創作機械」と記載、著作権者の欄にはターラー氏が「機械の所有者」として記載されていた
- 申請書には「**コンピュータアルゴリズムを実行する機械によって自動的に生成された**」と記載。機械所有者のターラー氏が**著作権者**になると主張
- 著作権局は「**判例は、人間による創作を著作権保護の必須の要素として**いる」として**登録を拒絶**
- 著作権局の決定の取り消しを求めて**提訴**

● 判決

- 「**人間が作者であることは、著作権の根幹**をなす要件である」
- 「著作権保護を主張するためには、創作者は人間でなければならない」
- 「人間以外の行為者には、米国法の下での排他的権利の付与に基づくインセンティブは不要であり、著作権法はそのような行為者を対象とするようには設計されていない」
- 「本件では、**作品の創作に人間が一切関与していない以上、単純明快な**答えは、著作権局が示した通りであり、**登録の拒絶は支持される**」

■ 米国の場合

②Cancellation Decision re: Zarya of the Dawn (VAu001480196)



2

Zarya of the Dawn : by Kristina Kashtanova

- 事実関係

- **カシュタノバ氏**が、前頁の漫画を視覚著作物として**登録申請**
- 申請書には、AIの使用は一切触れず
- **登録**が認められた**後**、カシュタノバ氏が**SNSでAIの使用を発言**
- 著作権局から、作成過程を説明するように要請

- **著作権局による再審査決定の結論**

画像・・・ 生成AIを使用しており、**著作物性はない**

台詞・・・ カシュタノバ氏が自分で創作しており**著作物性あり**

画像と台詞の選択配列・・・ カシュタノバ氏の創作で著作物性あり

結果、漫画全体の著作権登録は取り消し、言語の著作物として再登録

● 再審査決定

- Midjourneyを用いた**画像生成プロセスは、ユーザーによって制御されているわけではない**。なぜなら、Midjourneyがどのような画像を生み出すかをあらかじめ**予測することはできない**からだ
- 最高裁は、写真の「著作物の『**著作者**』とは、『**実際に写真を形成した者**』であり、『**独創的な人または黒幕**』として**行動する者**を指す」と説示したが、Midjourneyにプロンプトを入力する**ユーザーは、生成された画像を「実際に形成」したわけでもなければ、背後の「黒幕」でもない**
- 画像を生成するために、**ユーザーがMidjourneyに指示**できることと、Midjourneyが実際に**生成する画像との間には、相当な距離**が存在し、結果、ユーザーは、生成された画像に対する制御を欠き、「黒幕」ではない
- プロンプトの機能は、命令よりも提案に近いと言え、画像作成のためにアーティストを雇った客が、求める絵について一般的な指示をする状況と似ている。この場合、作者は、これらの指示を受けて、一番良い表現方法を決めたアーティストである
- ユーザーが、求める画像を生み出すまでに、**何百回も試行錯誤**し、多大な時間と労力を費やすことになるのが**事実としても**、そのような「**額の汗**」を理由に**すぎず**、著作者になることはない

■ 米国の場合

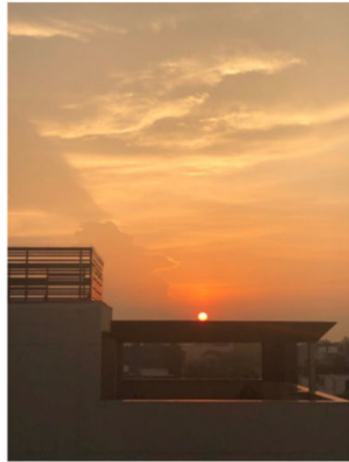
③『AI生成コンテンツを含む作品の著作権登録ガイダンス』

- 「『著作者』の作品と言えるためには、作品は**人間によって創作**されなければならない」
- 「人間の著作者からの創造的な入力や介入なく、ランダムにまたは自動的に動作する機器や**単なる機械的プロセスによって生成された作品は登録しない**」
- 「『作品』が基本的に人間の創作によるものであって、**コンピュータは単に補助的な道具であるか**、それとも作品における**伝統的な創作の要素**（文学的、芸術的、音楽的表現または選択、配置などの要素）が、実際には人間ではなく**機械によって考え出され実現されたかどうか**」がポイント
- プロンプトを入力するタイプの**現状の生成AI**について、「『**伝統的な著作行為の要素**』は、人間であるユーザーではなくて、**技術によって決定され実現される**。著作権局が理解する限り、現在の生成AIの技術では、AIがどのようにプロンプトを解釈して、どのように素材を生成するかについて、**ユーザーは創造上の最終制御を行えない**」

■ 米国の場合

⑤ Second Request for Reconsideration for Refusal to Register SURYAST

Sahni氏が撮影した写真



ベース画像



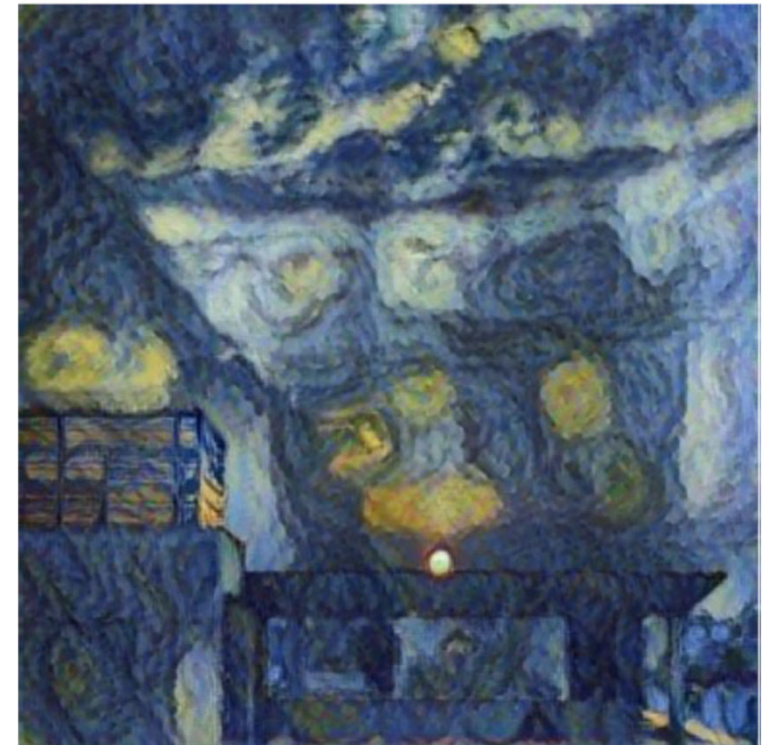
RAGHAV : AIアプリ



スタイル画像

The Starry Night : by Vincent Van Gogh

スタイル
移行量
の指定



SURYAST : by Ankit Sahni

- 事実関係

- **RAGHAV**は、1400万枚の画像で訓練して画像認識可能に。その後、コンテンツ画像とスタイル画像の組み合わせで訓練して、コンテンツにスタイルを移行できるようになる
- **ベース画像・スタイル画像・移行量を入力すると、ベース画像と同じコンテンツを持ちながら、スタイル画像のスタイルを有する画像を生成する**
- Sahni氏は、**自身の撮影した写真に、RAGHAVを使ってゴッホのスタイルを移行して、SURYAST(日没：以下、本件作品)を作成**
- 著作権**登録**を申請したが**拒否される**（加・印では登録されている模様）



- **著作権局による再審査決定の結論**

- RAGHAV による本件作品の生成に関して、**Sahni 氏は創作的な支配を十分に行っているとは言えない**ので、本件作品は登録できない

● 再審査決定

- 本件作品は、Sahni氏が撮影した写真の**派生的著作物**に当たるので、その**著作物性は、新たに著作された部分（報告者注：差分）で判断する**
- 著作権保護は人間による著作行為にのみ与えられる
- 『**著作権登録ガイドンス**』に基づいて判断する
 - 『作品』が基本的に人間の創作によるものであって、コンピュータは単に補助的な道具であるか、それとも作品における伝統的な創作の要素（文学的、芸術的、音楽的表現または選択、配置などの要素）が、実際には人間ではなく機械によって考え出され実現されたかどうか
- **伝統的な創作の要素のすべてがAIによって生成された場合**、その作品には、人間による著作行為が存在せず、**非著作物**である
- Sahni氏が行ったのは、ベースとなる写真の創作、スタイルの選択、スタイルの移行量の指定のみであり、本件作品の**絵画的な表現要素はSahni氏が提供したものではない**
- ベース画像とスタイル画像をどのように補完するのか決めるのはRAGHAV
- **移行量の指定だけでは、著作行為とは言えない**
- Sahni氏による、ベース画像およびスタイル画像の選択、移行量の選択は、アイデアに過ぎず、著作権はアイデアを保護しない

■ 中国の場合

「春風が優しさを運ぶ」事件 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号
“春风送来了温柔”

● 事実関係

- **原告は、Stabel Diffusionを使って画像作成**（漢服風の衣装を着た、三つ編み風ヘアスタイルの若い女性の上半身をポートレート写真風に描写）



■ 中国の場合

「春風が優しさを運ぶ」事件 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号

● 事実関係

- **原告は、Stabel Diffusionを使って画像作成**（漢服風の衣装を着た、三つ編み風ヘアスタイルの若い女性の上半身をポートレート写真風に描写）
- 原告は、**画像**に「春風が優しさを運ぶ」とのタイトルをつけて**SNS**小紅書の自分のアカウントに**投稿**
- 投稿に際しては、一種のハッシュタグとして「#AI #【話題】 #AIイラスト #AI絵画 #ポートレート #少女 #写真 #春 #美人」を付加
- **被告は、ブログ**風のメディアプラットフォーム百家号に「三月の恋、桃の花に」と題する**記事を投稿**し、その**添付画像として本件画像を掲載**
- 被告による本件画像（原告の署名入り透かしが削除されていた）の無断投稿を知った原告は、被告を、**権利**(情報ネットワーク送信権および氏名表示権)**侵害**で**提訴**

● 判決の結論

著作物性および著作権侵害を認めた

■ 中国の場合

「春風が優しさを運ぶ」事件 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号

入力されたプロンプト

(ultra photorealistic:1.3), extremely high quality highdetail RAW color photo, in locations, japan idol, highly detailed symmetrical attractive face, angular simmetrical face, perfect skin, skin pores, dreamy black eyes, reddish-brown plaits hairs, uniform, long legs, thighhighs, soft focus, (film grain, vivid colors, film emulation, kodak gold portra 100, 35mm, canon50 fl.2), Lens Flare, Golden Hour, HD, Cinematic, Beautiful Dynamic Lighting

(超リアル写真1.3) 超高画質高詳細RAWデータ形式カラー写真、ロケ地、日本のアイドル、非常に詳細な左右対称の魅惑的な顔、均整のとれた顔、完璧な肌、肌の毛穴、夢見る黒い目、赤茶色の三つ編み、統一性、長い脚、腿まであるソックス、ソフトフォーカス、(フィルムグレイン、鮮やかな色、フィルムエミュレーション、KODAK GOLD PORTRA 100、35mm、Canon 50 fl.2) レンズフレア、日没前、高解像度、映画風、美しいダイナミックライティング

反復ステップ数 : 33 高さ : 768 誘導係数 : 9 乱数シード : 2692150200

■ 「春風が優しさを運ぶ」事件 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号

入力されたネガティブプロンプト

((3d, render, cg, painting, drawing, cartoon, anime, comic: 1. 2)), bad anatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, signature, watermark, username, blurry, artist name, (longbody), bad anatomy, liquid body, malformed, mutated, badproportions, uncoordinated body, unnaturalbody, disfigured, ugly, gross proportions, mutation, disfigured, deformed, (mutation), (child:1.2), b&w, fat, extra nipples, minimalistic, nsfw, lowres, badanatomy, bad hands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifcts, signature, watermark, username, blurry, disfigured, kitsch, ugly, oversaturated, grain, low-res, Deformed, disfigured, poorly drawn face, mutation, mutated, extra limb, ugly, poorly drawn hands, missing limb, floating limbs, disconnected limbs, malformed hands, blur, out of focus, long neck, long body, ugly, disgusting, poorly drawn, childish, mutilated, mangled, old, surreal, text, b&w, monochrome, conjoined twins, multiple heads, extra legs, extra arms, meme, elongated, twisted, fingers, strabismus, heterochromia, closed eyes, blurred, watermark, wedding, group, dark skin, dark-skinned female, , tattoos, nude, lowres, badanatomy, badhands, text, error, missing fingers, extra digit, fewer digits, cropped, worst quality, low quality, normal quality, jpeg artifacts, signature, watermark, username, blurry

■ 「春風が優しさを運ぶ」事件 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号

入力されたネガティブプロンプト

((3d、レンダリング、CG、絵画、デッサン、漫画、アニメ、コミック：1.2))' 悪い解剖学、悪い手、テキスト、エラー、指の欠損、余分な指、少ない指、トリミング、最悪の品質、署名、透かし、ユーザー名、ぼかし、アーティストの名前、(長い体)、悪い解剖学、体液、奇形、突然変異、悪いプロポーション、不調和な体、不自然な体、醜悪、醜い、醜いプロポーション、突然変異、奇形、(突然変異)、(子供：1.2)、白黒、太っている、余分な乳首、ミニマリズム、職場に適さない、低解像度、悪い解剖学、悪い手、文字、間違い、指がない、余分な指、桁が少ない、トリミング、最悪の品質、低品質、普通の品質、jpegノイズ、署名、透かし、ユーザー名、ぼかし、醜い、悪趣味、醜い、過剰、粒子、低解像度、奇形、醜い、下手な線画の顔、突然変異、変異、余分な手足、醜い、下手な線画の手、手足がない、手足が浮いている、手足が切断されている、変形した手、ぼやけている、ピントが合っていない、長い首、長い体、醜い、気持ち悪い、下手な線画、子供っぽい、切断された、断片化された、老けた、超現実的、テキスト、白黒モノクロ、結合双生児、複数の頭、余分な足、余分な腕、ミーム、細長い、捻れてる、指、斜視、左右の瞳の色が異なる、閉じた目、ぼかし、透かし、融合、グループ、浅黒い肌、浅黒い肌の女性、刺青、ヌード、低解像度、解剖学的に悪い、悪い手、テキスト、間違い、指がない、余分な指、指が少ない、切り抜き、最悪画質、低画質、通常画質、JPEGノイズ、署名、透かし、ユーザー名、ぼかし

● 判決の概要

著作物

「文学的、美術的、および学術の分野における独創性を有し、かつ、一定の形式をもって表現することができる**知的創造の成果**」 CRIC Webサイト(増山周訳)

- 「知的創造の成果」とは知的活動の成果を意味し、故に、**著作物には人間の知的入力**が反映されていなければならない
- Stable Diffusionは、人間が入力したテキストに従って線を引いたり色を塗ったりして画像を生成することで、人間の創造性やアイデアを具体的な形で示すことが可能
- 本件画像の構想から最終的な画像の選択までの**全過程**で、原告は、**人物をどう演出するか**を考え、**プロンプトの選択やパラメータの設定**を行い、出力結果を踏まえて**プロンプトの追加・修正やパラメータの調整を繰り返**し、最終的に求める**画像を選択**するなどの**知的入力**を行っている
- 本件画像は、これら原告の知的入力を反映したものであるから、「**知的創造の成果**」要件を満足する

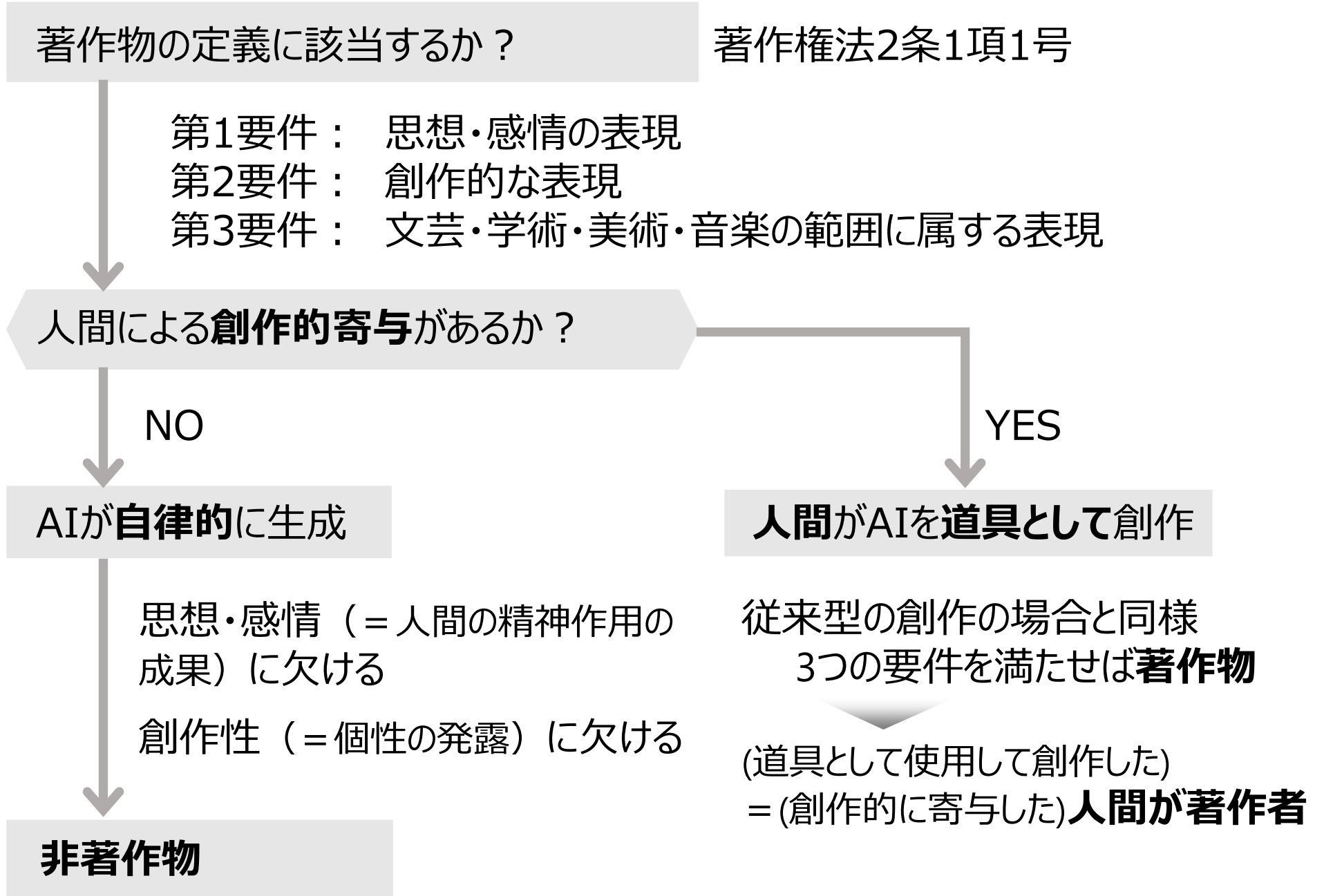
● 判決の概要続き

著作物

「文学的、美術的、および学術の分野における**独創性**を有し、かつ、一定の形式をもって表現することができる知的創造の成果」 CRIC Webサイト(増山周訳)

- 「独創性」とは、**著作者が独自に作成**したものであり、**著作者の個性的な表現が反映されている**ことを要する
- 本件画像の具体的な線や色を、原告自身が描いたわけでもなければ、それらの具体的な描き方を原告がStable Diffusionに逐一指示したわけでもない
- 本件画像の**線や色は、Stable Diffusionが描いたもの**であり、その点では従来の絵筆やお絵かきソフトを用いて絵を描くのとは大きく異なる。
- 原告は、**プロンプトによって、人物やその見せ方などの本件画像の構成要素をデザインし、パラメータを通じてレイアウトや構図を設定**したが、これらは**原告の選択と配列を反映**している
- 出力結果に応じて、**プロンプトやパラメータの調整・修正**を重ねて、最終的に本件画像を得たが、調整・修正の**過程にも、原告の美的選択や個性的判断が反映**されている
- 以上から、本件画像は**原告が独自に創作**したものであり、**原告の個性的な表現を反映**したものである

■ 日本の場合：基本的な考え方



■ 生成AIを利用する代表的な場面

人間が「創作」した＝「創作的寄与」を行ったと言えるか？



例えば・・・

- (1) 簡単かつ短いプロンプトを入力
- (2) 詳細かつ長いプロンプトを入力
- (3) プロンプト自体の長さや構成要素を複数回試行錯誤
- (4) 同じプロンプトを何度も入力して複数の表現を生成し、その中から好みの表現をピックアップ
- (5) 自律生成された表現に人間が加筆・修正

* 日本ディープラーニング協会ガイドライン

■ 多分「通説」

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：1993年

- ① 創作意図の存在 ⇒ AIを用いて表現を生成した事実から推認される
- ② **創作的寄与**の存在
- ③ 表現としての外形の存在 ⇒ 通常肯定される

よって、ポイントは②の**創作的寄与**の存在

報告書は、**入力から出力、表現の完成までの過程の一部分ではなくて、全体に人間が関与し、一連の過程を全体として統御している場合**を、創作的寄与と考えている

∵思想・感情が創作的に表現されているものが著作物なので、表現作成過程で、人間の思想・感情および個性を表現に盛り込むことができる程度の関与がなければ、当該人間が著作物を創作したとは認められないところ、報告書はそのためには、強い全体的統御が必要と判断したのだろう

前頁の**(1)～(4)を全部**行っても、**創作的寄与なし**となるのでは？

■ 文化庁素案

文化審議会著作権分科会法制度小委員会2024年1月23日素案

- 単なる労力にとどまらず、創作的寄与があるといえるものがどの程度積み重なっているか等を**総合的に考慮**して判断する
 - ① 指示・入力（プロンプト等）の分量・内容
 - **創作的表現を具体的に示す詳細な指示は、創作的寄与に+**
 - 長大な指示でもアイデアを示すにとどまるものは、創作的寄与なし
 - ② 生成の試行回数
 - 回数が多いこと自体は影響せず
 - **①と組み合わせ、結果を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返す場合は創作的寄与に+**
 - ③ 複数の生成物からの選択
 - 単なる選択自体は影響せず
- 人間が**加筆・修正した部分**は、**創作的表現**といえるならば、その部分は**著作物性あり**

■ 日米中の比較

- 共通点：AI生成表現について、**人間が**(AIを道具として使用して)**創作したと評価できなければ、著作物とは認められない**
- 相違点：人間が(AIを道具として使用して)創作したと評価するためには、表現の生成過程に、**人間がどの程度関与することを求めるのか**

〔イメージ図〕



■ (日本は) どう考えるべきか？

● 創作的寄与が認められないものに著作物性を認めないとする考え方は、自然権論・インセンティブ論のいずれから**も支持できる**

- 自然権論(人は労働の成果に排他的支配権を与えられる or 著作物は人格の一部故に排他的な支配権を与えられる)に基づけば、人が作っていない表現に著作権を付与する必要はない
- インセンティブ論 (著作者に著作物の支配権を与えることで創作のインセンティブを確保する)に基づけば、AIに表現作成のインセンティブは不要
- ✓ もっとも、将来、コンテンツビジネスの基盤整備という観点から、立法的対応の必要性が生じる可能性はあるかもしれない

■ (日本は) どう考えるべきか？

● 創作的寄与を認めることができる、人間の関与の閾値について・・・

- 具体的な表現の**全てを人間が直接作成すべき**とすること(米国はこれに近い)は**厳しすぎる** ⇒ AIを活用した表現創作のdisincentiveとなりかねない
 - 機械に表現の一定の部分を委ねるケース(例：カメラ)や偶然に表現の一定部分を委ねるケース(例：陶芸)は、従来から存在した
 - 映画監督は、自ら撮影等しなくとも、指示・選択・編集などを通じて「創作的に寄与」することで、映画の著作物の著作者となる
- 一方で、**中国の事案と同程度**でよしとするのは、自然権論・インセンティブ論のいずれからも**支持しがたい**だろう
- **両者の中間**のどこか
 - 従来(カメラ・陶芸・監督等)との平仄も考えた上で、(AI任せではなくて)**人が主体的にAIを活用した表現を創作するインセンティブ**となるか(少なくともdisincentiveとならないか)否かを**基準**に閾値を設定する他ない

表現の豊富化を通じて、文化の発展に資する

文化＝「・・・衣食住をはじめ科学・技術・学問・芸術・道徳・宗教・政治など生活形成の様式と内容とを含む・・・」(広辞苑第7版)

〔参考〕 AI生成表現の著作物性についての補足

1. 既存著作物(学習対象著作物を含む)の創作的表現が含まれていない場合



A Recent Entrance to Paradise
by Steven Thaler

作品**全部**に人間の
創作的寄与が
ない場合

作品**全部**が**非著作物**



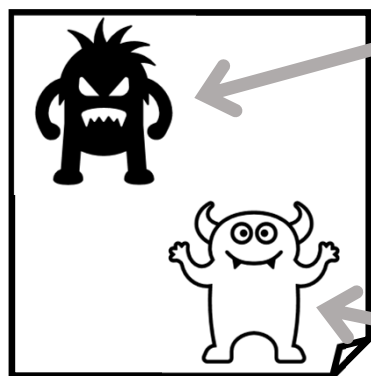
Zarya of the Dawn²
by Kristina Kashtanova

作品中に人間の創作的
寄与がある部分とない
部分が混在する場合

- 寄与のある部分
⇒ 著作物
- 寄与のない部分
⇒ 非著作物

2. 既存著作物(学習対象著作物を含む)の創作的表現 が含まれている場合^{注1)}

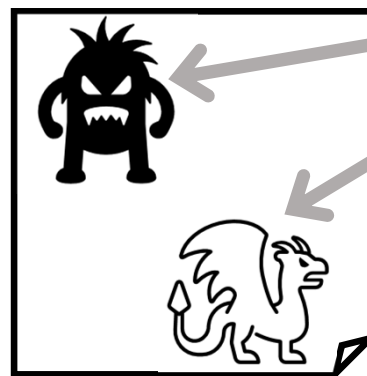
- 創作的寄与がない場合



既存著作物の複製
物⇒通常は侵害
(権利者は既存著作
物の権利者)

それ以外の部分
は**非著作物**

- 創作的寄与のある部分が存在する場合



左記と同じ

創作的寄与ある部分
は**著作物**^{注2)}

(権利者は創作的寄与を
した人間)
(場合によって、2次的著
作物となることもある)

注1) 依拠性と類似性がある前提

注2) 著作権侵害と著作物性とは別の問題