

「人工知能と法律」研究タスクフォース 2020年座談会 AIが創る著作物の現状と課題

「人工知能と法律」研究タスクフォース

鳥海 不二夫 JILIS 理事 東京大学大学院 教授
実積 寿也 JILIS 理事 中央大学 教授
宍戸 常寿 JILIS 参与 東京大学大学院 教授
加藤 尚徳 JILIS 上席研究員 株式会社 KDDI 総合研究所

ゲスト

松原仁 東京大学教授

「人工知能と法律」研究タスクフォースでは、毎年 AI 研究者を招き、AI と法制度に関する座談会を行っている。2020年座談会は東京大学大学院の松原仁教授を招き、AI と著作物をテーマに議論を行った。

鳥海 「人工知能と法律」研究タスクフォース主査で東京大学の鳥海です。

実積 「人工知能と法律」研究タスクフォースメンバーで中央大学の実積です。

宍戸 東京大学の宍戸です。私は大学院の法学政治学研究科に所属しております、憲法と、それから、情報法を専攻しております。

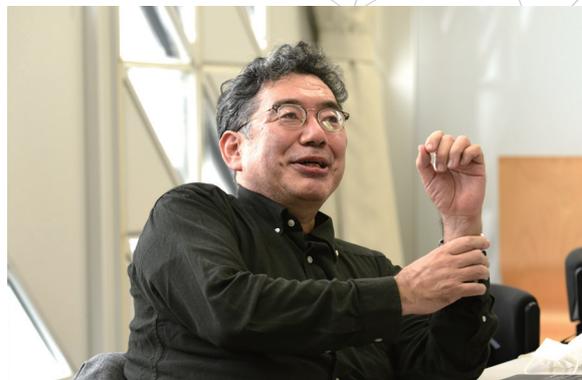
加藤 JILIS の上席研究員をしております加藤です。それから、KDDI 総合研究所でふだんは法制度の研究をしております。

松原 今日お招きいただきました東京大学の松原です。3月まではこだて未来大学におり、今も特任教授をしているという縁で、会場がはこだて未来大学になっております。

鳥海 本日の議題は、AI が最近作っている著作物です。松原先生といえば、星新一賞をはじめとして AI 著作物に詳しいということなので、AI が作る著作物の現状を松原先生からお話しいただいて、これからどんどんそういった著作物が増えていった時に一体どうしていけばいいんだろうか、ということについて議論していきたいと思えます。

AI が小説を書く、漫画を描く

松原 自分のやっている研究と、それと著作権の絡みでの認識について説明します。2011年に「気まぐ



松原仁氏

れ人工知能プロジェクト作家ですよ」というのを始めました。コンピューターに小説を書かせたいというのが、最初に思いついたことなんです。そうはいっても、いきなり何か全ての小説を対象にするというのは大変です。人間にとって短い小説が長い小説より書きやすいとはとても思えないんですけど、コンピューターにとっては短いほうが絶対長いよりは少なくとも取っかかりとしては作りやすいんです。そこで、星新一さんのショートショートを学習材料に使おうということに決めました。

星新一さんは1,000作以上ショートショートを書いており、ショートショートの神様と呼ばれています。私自身が星新一さんのファンでもあり、また星新一さんの小説というのは、あまり人間関係のどろどろしたところとかがなくて、基本的に最後は結構論理的に落ちるみたいなのがあって、恋愛物なんかと比べると AI が比較的扱いやすいというのがあり選びました。

ところが、AI を作る場合、誰かの作品を学習材料として使う時に、個人で買ったのを使うというのはそ

これは多分権利的にはオーケーだと思うんですが、その一部を引用したりとかそういうことがあった時に、嫌がられては困るわけです。ところが、星さんの作品の著作権は今娘さんが管理されているんですけど、その方にたきつけられました。「松原さん、AI研究しているんなら、父みたいな小説書かせてみない?」と。「そんな無理難題」とか最初言ったんですけど、それがきっかけだったこともあって便宜を図っていただいています。星家御公認みたいになっています。そのおかげで星さんのファンからも、出来が悪いという意味では「何だこいつ」と今でも言われているんですけど、少なくとも星さんの小説を使ってけしからんということは言われたいというのがありますね。

鳥海 公認が取れるのは強いですね。

松原 で、研究を始めたころ星新一賞という賞ができました。今でも毎年やっていますが、毎年9月頃に応募を締め切って3月頃に表彰している、ショートショートの賞、文学賞です。その募集要項に「人間以外の応募も可」と書いてあるんですよ。新しい文学賞であるとともに、我々のプロジェクトみたいのが出すということを念頭に置いている賞なんですよ。

そこに何回か出しているんですけど、最初に出した第3回星新一賞という、2015年9月締切りで16年3月に発表されるというのに、気まぐれ人工知能プロジェクトから2作。あと、ちなみに、鳥海さんがやっている人狼知能プロジェクトからも2作出されました。

ここで始めたのAIが書いた小説でした。ここに結構面白い対比があって、我々のプロジェクトは、あらすじは人間が与えて、それを数千字の小説にする。読める日本語にするというところをAIがやりました。ちなみに、メインのプログラムは名古屋大の佐藤さんという自然言語の専門家が書きました。

一方鳥海さんのほうは、人狼知能ってAIに人狼させるというのをやっていたので、その人狼の試合とか戦いにAIだけでどんだんたくさんの試合があるんですけど、その中に面白い試合とつまらない試合があって、面白いと思う人狼の戦いを選んで、それを鳥海さんが小説にしました。つまりAIがあらすじを作って人間が文章にする。だから、逆なんですよ。

結論からいうと、最終の4次審査までは両方とも行かないんだけど、4作品のうちの2作が1次審査を通ったというので大きな話題になりました。電通がスポンサーについていたこともあって、3月に記者発表、鳥海さんにも来てもらって、どういうふうに行っているかをマスコミの前で発表したら、新聞社やNHKが来て、大ニュースになったですね。

鳥海 結構騒ぎになりましたね。

松原 なぜか鳥海さんの小説よりもこっちの小説が

大きく取り上げられたのはいまだにあれは何なんだろうね。小説書いたのが人間かAIかで、やっぱり小説書いたのがAIというのが多分刺さったのかな。

鳥海 こちらは、最後結局人間かよ！みたいな感じになっちゃいましたからね。

松原 そうですね。その後も実はプロジェクトを進めていて、何回か応募しているんですけど、少なくとも入賞までは至っていません。

また去年から今年に手塚治虫の新作を、というプロジェクトを行いました。これは東芝メモリが東芝から離れてキオクシアという名前になる時の宣伝のひとつとしてやったプロジェクトです。手塚治虫のキャラクターをたくさん手塚プロからもらって、機械学習でキャラクターを作り、ストーリーは慶應大学の栗原研がやって、手塚治虫の漫画のストーリーをベースにして手塚っぽいキャラクターをたくさん生成しました。でも、最後は人間なんですよ。手塚治虫さんの息子の手塚真さんが中心になってその中で使えるキャラクターやストーリーを選んだ。だから、さっきの星新一の合作に近いですね。最初のアイデアはAIがちょっと与えて、その後全部引き取ったのは人間です。

ちなみに、星新一のほうの記者会見で、AIの果たした割合は全体におけるどれぐらいですかと聞かれて、つついAI2割、人間8割と言ってしまって、仲間に後で「松原さん、無責任なことを」とか言って随分怒られました。でも、それが独り歩きして、あのプロジェクトは、AI2割、人間8割、少なくともあの時点では。一方手塚プロジェクトでは、慶応の栗原先生がAI1割、人間9割と言いました。だから、もっとAIの関与の割合は低いと。

鳥海 劣化しているじゃないですか。

松原 劣化しているんですよ。だって漫画のほうは難しいでしょう。その時も、手塚プロがバックについていたので、手塚作品を使うということについては100%お墨つきだったので、出来た漫画の印税がもらえるとしたら手塚プロにかなりの部分行くのが自然だろうなと思いました。

鳥海 このプロジェクトの成果物はコミック出ているんですね、ちゃんと。

実積 『ばいどん』ですね。

松原 そうです。漫画雑誌のモーニングに掲載されましたし、その後単行本も出たんですよ。だから、今でも買えますよ。

著作権の話をする、ショートショートの方は、星マリナさんと新潮社と函館みらい大の間で契約を結びました。彼らに断りなく星さんの作品を使ったAI作品を発表しない、利益を得る可能性がある時には

相談する。幸い(?)まだその条項は効いてないですが。

鳥海 『ばいどん』の方はどうですか。

松原 『ばいどん』の印税はなしで、モーニングに掲載してもらえただけでありがたいということで手弁当です。手弁当というか、キオクシアが手塚プロに払っているくらいですね。あと、栗原研とか松原研に払っている。モーニングには好意で載せてもらったので。ムックの印税は手塚プロに入っているんじゃないかな。

鳥海 金銭的な部分では権利が全然ない状態なんですか。

松原 少なくともそういう契約はしてないですね。ムックが1冊売れると栗原さんに何円か行くという契約にはなっていない。

鳥海 そうなんですね。でも、絶対『モーニング』の売上は上がりましたよね。

松原 結構話題になったので上がったと思います。『ばいどん』は上・下2話があって、最初上しか載せないという話だったけど、多分上がそれなりに売れたので、下を遅れて載せていただけたんじゃないかな。

ちなみにストーリーは全部、手塚プロです。「記憶喪失の日比谷公園の浮浪者」という設定は栗原研のAIが出した。それを手塚眞さんが気に入って、この設定面白いからこれ使いましょうと。漫画のストーリーはその後全部、手塚プロで考えてくれた。やっぱり9割、1割というのは、直感的には1割もあるのかという感じですけどね。

鳥海 キャラクターもAIだったと思いますが、採用するキャラクターを選んだのは人間ですもんね。

AIが大量に作る創作物

鳥海 昨年、俳句AIを作っている川村さんに話を聞いて印象に残ったのが、とにかく何十万個も作れるが選ぶのがやっぱり難しく人間しかできないという話です。確かにそこはまだブレークスルーがないなと思ってはいたんですけど、今の話を聞いていると、別に選ばなくても、とにかく作るときゃ、著作権の主張によって得ができてしまいそうですね。結構AI著作物の穴じゃないですけど、そういう危うさというのも実はAI著作物には結構あるかもしれないですね。

松原 川村先生と話したけど、俳句の空間が50の17乗ですね。濁音とか半濁音とか入れると60かもしれないけど、それが17文字なので。それって今のコンピューターにとってもかなり大きい数ではあるけど、扱えない数でないの、それを全部俳句だと称して

データベースを作っておけば、これから俳句を作る人は全てその中に網羅される。

鳥海 実はそれ、やろうとしたことがあります。さすがに、その量はちょっと厳しいので、日本語の単語は使うだろうという前提にして。

松原 絞り込むわけね。

鳥海 そう。それで、絞り込んで、実際ちょっと作ってみたことがあるんですよ。そうすると、過去「おいお茶」の俳句コンテストに出された句の何十%かは網羅的に作った俳句の中に含まれるというのが分かりました。これは、結構危ういですよ。

松原 俳句は力勝負でやる人が、もう一段突き抜けようと思って早くでかいコンピューターを使って、突き抜けられないことはないでしょう。

鳥海 本当はそこまでやろうと思ってはいたんですが、川村さんが真面目に俳句を始めちゃったので、やめてしまいました。さすがに申し訳なくて。

松原 もし本気でやる人がいたら俳句という文化を……。

鳥海 壊すことにもなりますね。

松原 著作権という問題以上に、俳句文化がどうなるかという問題ですね。数十%押さえたんでしょう? 100は無理でも、7~80%はすぐ行きそうな気がする。

鳥海 そうですね。何も考えなくても理論上は3~40%行けたわけですから。

松原 やっぱり小説に比べて俳句って探索空間が狭い分だけヒットする可能性が高くて、いい作品が出てくる可能性とある。過去の作品というか人間の作品と。人間も過去と同じ俳句を作ってしまうことがあるらしいですね。要するに、今まで出てきた俳句をみんなが全部知っているわけじゃないので、新しく、悪意なく作ったと思って。そうすると、偉い人というのが大体知っているの、「これは何十年前の何とかというところに出ていたよ」みたいなことを言って、悪意がなければ、残念、で済むらしい。さすがにパクッ



鳥海 不二夫氏

たと言われるとペナルティー受けるらしいけど、それは人間同士でもそれなりにあるようです。

宍戸 だから、仮にAIの創作物が著作権として保護されるとして、人々がそれと同じものを作っちゃったとしても、作られていたことを知らなければ、依拠してないので著作権侵害が成立しないというのが1つのやり方なんだろうと思います。

AIの創作物を著作物とする前提で議論していますが、今の例でいうと、五七五で50の17乗でどこかに作ってあって、俳句を作った人に対して「おまえ依拠したんじゃないか」といってスラップ的に訴えて負けるみたいなことが起きると、表現活動が萎縮するということはあるですね。

著作権が保護するもの

松原 素朴に言って、さっきのオーダーの問題があって、人間は生涯に作れる数がこれぐらいだから尊重しましょうというのが前提だと思うので、無造作に何十億も作るようなものに1個ずつ同じだけの権利を認めようというのは何か違うと思う。

実積 同じような議論でいくと、AIが日本語のつながり方を作っていくんだけど、実は作ってない、発見しているだけと考えると、円周率と同じで、単純にバーッと書いていって100万桁か200万ぐらい書いても著作権は発生しないのでは？

宍戸 そうなります。著作物というのは、思想または感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術、または音楽の範囲に属するものというふうに定義されている。

実積 単純に順列組合せを作っても表現じゃないということね。

加藤 自然科学上の法則そのものは保護の対象ではない。



宍戸 常寿氏

実積 発見しただけだからね。五十音つなげたところで、それはつながり方を発見しただけだから、表現じゃないので、著作権はそもそも発生しない。ということを考えれば、『ばいどん』だって同じだね。

加藤 可能性としてはそうなります。数式そのものと数式を説明したものの著作物性が否定された判例があります。それを引用して、著作権法では、自然法則及びそれを説明したものは著作権の対象になりません。

実積 『ばいどん』の場合も、AIが漫画描いてやるぞと思って描いているわけじゃない。過去のデータを見て、こういう構成だとフォロウビリティが高いと計算しているだけだとすると、そもそも著作権の対象ではない。

鳥海 多分今の定義からいくと、AIがやっていることというのは、ある入力を与えられて、あるアルゴリズムに従って計算をすることでこういうものができてきますよということを示しているだけであるという解釈になるわけですね。

宍戸 だから、既存の法制でいうと、AIの創作物を著作物と認めないことになる。

実積 そこで質問があるんですけど……、写真って著作物になりますか？

加藤 結構微妙なんです。昔から争われていて。

実積 富士山を撮った写真は著作権が発生するよね。

加藤 一旦は発生すると考えられるんですけど、それが著作物性を争うと負けている判例というものもいくつかあって。

実積 松原先生の試みでは網羅性があるので、作った時に、これがいいやつだといって切り取る。写真と同じロジックだとすれば、選んだ人に著作権が発生するはず。逆に写真に著作権が発生しないのなら、今回も発生しない。

加藤 まさにそれはおっしゃるとおりで、最後の選択の寄与度にもよると思うんですけど、基本的には選択することに著作権が発生するというのは争いがないんですよ。

宍戸 選んだ人の著作物になる。

実積 そうすると、AIと人間の貢献比率が80：20だとしても、著作権的には0：100にしかならない。

松原 そういう意味で言うと、現時点では俳句が数百出てきたうち、人に見せるのを選んでるのは人間なんです。ということは、厳密に言うと、それが何か金銭価値とか持ったりした場合は、それを選んだ人間に権利が発生する。それで思ったのは、そもそもAI研究者から見ると、AIって自発的に何かを動き始めるわけではないので、ここを押すのは人間なわけですよ。今のタイミングで俳句を作れ、小説を

作れというので、創作意欲というのは多分人間のほうにあるわけですよ。どんないい作品をAIが作っていても、エンターキーを押した人間に何らかの権利がある。

宍戸 そこがポイントで、人間かAIかだと、人間の権利だという話になる。ただ、どの人間なんだというのはあります。入力をした人なのか、あるいは入力データについて何らかの権利を持っている人なのか、ボタンを押した人なのか、選んでいる人なのか、パブリッシュした人なのか。

鳥海 AIで何か作る時に一番重要なのは、エンターキーを押すことじゃなくて、どのデータを入力するかなんですよね。入力するデータを選んだ人に与えるべきなのか。でも実際には10万個出てきた中の1個を選ぶアルゴリズムを作った人が本当は一番偉いわけですよ。

宍戸 だから、著作権という切り方で切ろうとする問題があると思うんですよ。先ほどから出てきているような、思想などを表現した人に、全部の権利利益が行くようになっていきます。例えば俳句AIの例で行くと、ある俳人の俳句が5,000個を学習したAIがあったとして、そこで作られた30,40の俳句から俳人が1個選ぶという作業をしたとします。そうすると、その俳人はデータを提供して最後に選んでいるので寄与度はすごく高いじゃないですか。しかし、全部その俳人ができるかというところじゃなくて、それはやっぱりAI開発者が俳句を学習させているからその俳句ができるわけです。そういう時に、誰かにゼロイチで属して、誰かに属しないと考えるのはおかしいような気がする。

実積 創作行為というか、労力に対して対価を払うものとして認められたというのがそもそもの話。データ入れた人と、アルゴリズムを書いた人と、エンターキー押した人、それこそ部屋の掃除をした人も含めてみんな手伝っているわけじゃないですか。誰にどういう権利を与えられるかというところが本質じゃなくて、誰の努力にどれだけ報いるかということではないかな。

加藤 著作権の前提として、やったことへの対価という理論は古典的にある理論です。ただ、著作権の大前提の1つに、著作権は額の汗を保護しないという言葉があるんですね。額に汗をしていろいろなものを集めてくることそのものを著作権法は評価しないと。

宍戸 だから、人格の発露だというふうに思いががるわけです。実際に日本の著作権法だと、著作権以外に著作者人格権って別個あるわけですよ。

著作者人格権

鳥海 AIが何か作った時に、そこに著作者人格権が発生しているんですか。

宍戸 AIの創作物は著作物ではないし、当然AIの著作者人格権というものはないと思うんですけども、ボタンを押したとか、選んだ人の著作者人格権の問題は当然出てきます。

加藤 著作権法上の著作者人格権って、類型で3つしかないんです。公表権と氏名表示権と同一性保持権。公表権は、未公表の著作物を公表する権利。なので、非公表だったら、これは問題にならない。氏名表示は、少し関係するかなと思いつつ、最後の同一性保持権が本丸で問題になりそうです。依拠性を持って、もともとのデータをインプットで入れさせていて、それに基づいて計算したら、これは元々のデータから作られた作品ということになるのか。ただ、同一性保持権は、要件が意に反する改変なので、学習して作ったものが当たるかなと今疑問に思いながら聞いていました。

宍戸 著作権というものの自体が非常に複雑で、我々が何となくいろんなイメージを込めて議論しやすいのと同時に、条約があって日本の法律になっている世界なので、なかなか根幹をいじれない。それに加えて、さらにAIが出てきてかなりややこしくなり、ちょっと間違えると、人々の創作活動とか表現活動とかにとんでもない影響を及ぼしかねません。だからといって、AIの創作物というのはおよそ著作権とかなんかという整理で、本当にいいのか。きちんとした権利利益の配分や著作者人格権の議論が出てきたように、他にもありそうな気がする。それを著作権という言葉で議論するのがいいのかどうかも疑問です。



加藤 尚徳氏

表現と工夫

松原 今後しばらく数十年間はAIが100%何か新しい小説を作る、漫画を作るというよりも、支援をするというのが続くと思います。その時の著作権って、どちらかというとビジネス的な権利ですよ。売れた時に、どこに関与した人がどれくらい持っているかというのが、先立つルールがないので、妥当な指針があるといいですよ。

突然変異と自然淘汰みたいなもののシミュレーションで、成績がいいものを残していく遺伝的アルゴリズムという有力な方法があります。これは、うまくちょっとパラメータを工夫していろんなことをやると、何かすごいものが出てくるのがあって、それが何か価値を持つようになった時に、偉いのは誰になるんでしょう？

実積 工夫した人でしょう。

松原 その工夫が、パラメータが0.3じゃなくて0.31にしたらうまく動いたというレベルだったりするわけです。例えば、あるパラメータの交差率とかあるじゃない？そこに創意工夫がある……といっても、言わば偶然なんですけど。人類というのが進化したというのは、地球の環境が非常にうまくできていた。その時に誰が一番人類にするのに貢献したかみたいな話と近いんだと思うけど、決められないと言えば決められない。

宍戸 科学的に正しいこと、事実あるいはファクトにより近い出力が出るという意味でのパラメータで0.3が0.31でよかったというのは何となく科学的に決まりそうな気はするんですけども、例えば市場で商品が、それがそのパラメータをいじったことによってより売れる商品が出てきたということであれば、実積先生がおっしゃるようにそこは市場なんだと。結構厄介なのは、著作権が想定している表現、普通の表現物、小説とかの世界で、パラメータを何かいじったということによって、すごいみんなにポピュラーに受け入れられるような表現物になったというのは、市場が決めているのか……。

実積 ポピュラーかどうかは市場が決めている。具体的には発行部数。みんながその作品に対して金を払いたいかが決め手です。

宍戸 金とは違う文化みたいなところが著作権法には入っているわけですよ。

実積 文化とか言い出すと、それはもう、基本的には誰かがこれはいい文化だ、これは悪い文化だと決めることでしか判断できない。

宍戸 それでまた話が戻ってくるわけです。つまり、

表現者が「これがいいものだ」と思って出しても、思想の表現として、あるいは芸術としてそれを受け入れるのは実は外側ですよ。そこは実はコミュニケーションがあって、受け手がいて実は成立している世界のところで、受け手の問題を無視して発信者側の都合で権利とかを確定することのほうがおかしいのではないかと、表現の自由や情報流通の自由を考える人間としては思うところがある。

松原 さっきの0.3を0.31に人間がやっていけば、何となくその人に何となく貢献があるように言うけど、0.1ずつ変えるというプログラムを書いて、0.2から0.01ずつ上げていくと0.31が偶然パーンと何かみんなからなかったとなると、ちょっとまた間接的になるわけですね。そうすると、この0.01ずつ増やすと決めた人にあるのか。あるってこと、結果的には何か今のだと連続的にはあるように見えるけど、それってあんまり総意工夫に感じないわけですよ。しらみ潰しの方法を教えているようなものなので、あんまり何か、研究者、技術者として見て、そんな人にたくさん持っていくのはおかしいだろうという。0.31を人間が決めたんなら、それは運がよかったからおまえに収入があつていいと思うんだけど。

実積 従来は人間にしかできなかったことが機械にもできるようになった。ゆえに、そこに齟齬が出てきたということだと思います。でもそういう手法をとると損する社会システムを作ってしまうと、それは望ましくない。ブルートフォース的な開発でもなんでも使って、新しいアイデアや商品が出てくる可能性を高くして、最終的には市場が選んだほうが長期的にはいい結果になるかもしれない。多すぎて選べないなら、ワインソムリエみたいな、良い作品を勧める新しいプレイヤーがきっと生まれる。つきつめると、表現というのは実は何だったんだろうかと。字を書くことじゃなくて、字のつながり方を選択するのが表現というんだというふうに定義が変わっていくんでしょうね。

宍戸 だから、著作物あるいは表現ということでもいいんですけども、実はいろいろな複数の機能とか作用をバンドルして1個にまとめて著作物とか著作権という管理をしてきています。それが特定の部分についてはAIがすごいよくできるようになってきているのであれば、もう一度アンバンドルにして、ここは機械にもう任せて、ここは人間がやるところだと決めていって、人間の能力とエネルギーを注入する場所を評価していきましょうとするのかもしれない。

実積 そんな風に社会が変わっていくんでしょうね。

宍戸 だから、AIが出てきて社会が変わるという話の言わば一局面だと思うんですね。

実積 AI小説の場合は、機械がいっぱい作品を作って、その中から人間がいいのを選んでる。表現者の行為が従来とやり方が違ってて。これまで絵を描いて表現していた人が写真で表現するのと同じです。

加藤 もともと表現の歴史自体も、総当たりで全部できないから、いかに効率よくマイニングをしていくかという金脈を見つけるかみたいなそういう歴史で、今までやってきた表現に対してブレイクスルーが出てきて、そこは金の鉱脈みたいな歴史なので、それがAIで探索できるようになると、金の鉱脈を見つける効率がどれだけよくなるのかみたいなそういう話ですよ。

感得と化体

鳥海 AIの著作物って今後どういう扱いになっていくのでしょうか。

実積 法律が依拠してきた、そもそも人間の行動はこういうふうに行っているはずだ、脳はこういうふう動くんだ、表現はこうなんだという暗黙の前提条件をAIが揺るがしていることは間違いがない。だから、本当はここで法律は変えなきゃいけない。

宍戸 AIの創作物を著作物と認めるという法制はあり得ると思いますが、何らかの形で、それによってむしろ人々の様々な活動、これはAIの活動もそうだし、人々の活動にとって邪魔にならないようにしっかりつくることが大事ですね。

松原 AIは、否定するというか、自分の権利が侵害されていると言うことができないのでAIが作ったものに対して僕が「これは実は僕が関与しているんですよ」って主張したら、その主張を否定するためには、僕以外の関与者が「松原なんか、おまえ、口出しただけよ」と言って、それを証明するくらいしかないですよ。

鳥海 AIの場合って、同じアルゴリズム使ったら同じものが出てくる可能性が高いですよ。これ、たまたま同じものが出てきた時に類似性については争うことにならない？

宍戸 依拠して侵害しているわけじゃない。だから、それぞれのものについてそれぞれ著作権は成立しているんだけど、侵害がないという整理だと。

鳥海 同じAIが書いた中身の骨格は全く一緒で言語だけが違う、例えば英語と日本語の小説が出版された時はどうなるんでしょう。

宍戸 それは表現、翻訳の仕方も違いますから。

実積 タイプフェイスが違ったら？



実積 寿也氏

加藤 それは認められないのが通説的です。そもそもタイプフェイス自体に著作権を認めない。

実積 書道の達人の自筆であつたら？

加藤 それは認めます。

鳥海 書道の場合は書き方そのものに芸術性があるわけで、小説の場合は多分フォントそのものには何の芸術性もないということですよ。

宍戸 やっぱ、表現に関わっているかどうかで、特定のフォントであることが中身との関係で物すごい意味を持つ瞬間ってありますよね。そういう場合は、フォントが保護されるとかはあり得る。

加藤 表現に対して「感得」という言葉がありまして、表現は人間が感得できるものじゃないと駄目だと。頭の中で考えただけで、自分は表現したっていかに言い張っても、他人がそれを感得できる状態じゃないと駄目だと。

実積 アイデアを保護しないというやつね。

加藤 そうです。感得できるというのは、具体例としては、例えばディスプレイに映ったものを見るということも感得ということなので、最終的なアウトプットで1回は表現されなければいけないということで、誰かが感得できるような状態じゃなきゃいけないというのがある。

鳥海 それは何かディスプレイに表示ができればいいということ？

加藤 そういことですね。例えばそうすると、タイプフェイスというのがどこまで感得の違いになるかということなんですけど、文字情報を読んだ時というところで、それだけでいった時には感得の違いにならないという評価になるのかと。

実積 書体によって頭に入り方が違うというのは理由にならない？

加藤 一般的に感得する受容される側として、それがどのぐらいの違いとして見られるかということなんだと思うんですね。そうすると、書道の場合には、

それは違うものとして見られているじゃないですか。そういうことです。

宍戸 思想の表現であれば、どれに当たるか、文字か絵かというカテゴリーは別に関係ない。

実積 アイデアだったら駄目なんだけど、何かを出せば著作物。AIの場合は、アイデアと記録媒体が一緒だから、どこで出たのかは判断できないんじゃないかな？

加藤 感得と、もう一つの表現があって、物の上に乗られる可能性という意味の「化体」という表現があります。

宍戸 CDに焼くみたいな話もそうですね。

加藤 古い表現なので、使う人と使わない人がいるんですけど。

鳥海 その化体は何なんですか。

加藤 化体する可能性というんですか、化体できるような状態を著作物と言います。だから、例えば音声としてしゃべっている時というのは、実際に化体しないんですが、録音しようとしたら、化体できるような状態になります。

鳥海 ああ、なるほどね。だから、なるほど、概念的な事柄を具体的な形のあるもので表すことが必要なんですね。でも化体するだけだと、やっぱり著作物にはならなくて、化体して、かつそこに何らかの思想が含まれていることが著作物である。ということは、AIの作ったものには思想は決して含まれないものだから、AIは決して著作物は作れないということは揺るがないわけですね。

AIは思想を持てるのか

松原 そもそも思想とは何か。思想って言葉を作った時には、当たり前だけど、人間固有の概念としてつくったわけです。だけど、最近AIが何かを考えているような雰囲気が出てきた。少なくとも将棋や囲碁では人間が思いつかないようないい手を見つけるぐらいだから、何か持っているんじゃないか、コンピューターも。だから、思想という概念をもしかしたらもう少し言い換えるか、コンピューターに延長するかしないといけないわけですね。

宍戸 以前哲学的ゾンビの話もありましたが、相手が考えているのかどうかを人間が見たらわかるかという……

松原 わからない。自分以外はわからないですもんね。人間同士、相手が考えていると仮定しているわけですけど、AIも受け答えさえよければ、考えていると仮定してしまいます。

宍戸 星新一賞にAIの作品が出た時がそうで、審査員からはわからないわけですよ。だから、ここは考えて書いているんだと思っているんですよね、読む側は。

松原 ちなみにあれ、審査員はブラインドで、人間が書いたか、AIが書いたか知りません。事務局には、関与したかというのをチェックする欄があるんですけど「先生こういう作品が来たんですけど、これってAIですか」って聞かれて困ってました。関与って言われてもね。

実積 AIが関与しているって、どういうのを指してAIが関与しているというんですか。

鳥海 出してきた人が、これはAIが関与したということにして出したいんだという強い意思を持っているか、ないかというだけですよ。

松原 極端に言うそう。だから、時々、ちょっとワープロ使っているから、それにマルしてみましたみたいな投稿はある。

鳥海 だから、賞を取った後でヒアリングして確かにAIだなとなったら、話題性が出るぐらいの意味ですよ、あれは。

実積 AIがユビキタスになってくると、AIが関与ということ自体がナンセンスになってくるだろうな。

鳥海 多分そういう状態になった時には、我々が使っているもののことをAIと呼ばなくなりますね。

実積 AIが著作物を作る云々の話をしているけど、AIをみんなが使って人間の側の能力が向上してきた時に著作権はどういうふうに与えるべきかという議論だよ。AIに著作権を与えるべきかどうかという議論ではなくて。

AIが人を超えた世界で何が起きるか

鳥海 最終的には、AIがすごい小説を書いて、人間がその中で、「これ、よさげだね」というのを選んで出すという世界は多分来る。

実積 そもそも著作物は社会に有益だけど放っておくと個人にお金が返らないから、作った人に還元されるように作られているわけだけど、それは著作物を作るのは大変だから。それが簡単になるということは、そもそも著作権いらないという世界に行くかもしれないよね。

加藤 まさにそれは可能性としてあって、AIができないような表現に著作権はシフトしていったら、AIができる表現については著作権が抑制的になるというか、特に権利が与えられないような世界というのはあり得るなと思いました。

鳥海 人間が書いたことそのものにだけ価値が生まれると。「AIじゃなくて、これ、人間が書いたんですよ」ということに驚かれる世界になる可能性もあるわけですね。

実積 自然農家で作った米と同じように。

宍戸 人間コンテンツ保護法みたいな感じ。

鳥海 AIが著作物を作っていったらどうなるかという話をもう少し突っ込んでいくと、将来的に著作物ってAIが大量に作っていくものになる世界が来る可能性は高いですよ。音楽にはAI作曲ってあって公開されているんですよ。権利関係についてはサイトによって権利関係は違って、全部自由に売り出してもいいですよというところもあれば、名前だけ書いてくれというところもあるといった感じらしいんですけど。音楽がそこまで行ったんだとすると、作曲家が要らない時代も来るかもしれない。

加藤 AIの場合には、人格権はないみたいな、そういう世界になるかもしれないですね。AIが作ったものだと同一性保持権を認めなくてもいいみたいな。

実積 その時、「いや、これはAIじゃなくて、俺が書いたんだ」と言う人が後から出てきたらどうなるんだろう。

宍戸 それ、僭称問題なんですよ。AIが作ったものには法的な保護は与えないということであるとすると、自分が何か欲しい人は、AIが作ったものでも、俺が作ったと言えばいい。

鳥海 著作権の侵害といっても、侵害された側は別にAIだから、それによって誰かが不利益を被るものでもないわけですね。

加藤 ちなみに、AIを研究される立場からすると、AIそのものを保護するというのと、AIの出力結果を保護するというのは、どちらのほうが魅力的なんですか。何でそんな質問したかといいますと、AIが出力した結果を保護するのであれば著作権法、AIそのものを保護するのであれば特許のような形になるのではないかと思ったからです。

松原 プログラムということですか。

鳥海 だとすると、出力を保護するというよりは、やっぱりプログラムだと思いますね。

松原 プログラムなんじゃないかと思いますが、技術者の感覚は。

加藤 例えばプログラムのほうに著作権を認めて、その派生的な権利として出力に対して権利を与えるみたいなそういう構成にしちゃったほうがいいんでしょうか。そうするとなんですけど、例えばAというプログラムとBというプログラムがあって、同じ出力があったとしても、AとBで別な権利の対象だから競合しないという考え方もあり得るわけです。

実積 人間の場合に置き換えて考えると、例えば地球の裏側で日本語のうまい人が俳句を作って、こっち側でもたまたま同じ俳句を作ったら、お互いに著作権が同時に発生して、侵害はないという状況？

加藤 実際には、依拠性を見るんですね、議論としては。大体そういう創作した時って、例えば俳句の会で詠んだとか記録が残ったりするじゃないですか。だから、ほとんどの場合、優劣はつく。ただ、プログラムの場合、プログラムが例えば同時にできてなくてもよくて、出力がたまたま同時だった場合という可能性もあるわけですよ。プログラムは明らかに違うわけですよ、AとBは。ただ、出力結果がたまたま同じになっちゃったと。

鳥海 依拠性に基づけばいいのでは？

加藤 依拠性で判断する場合は、BにA'が入力されていない限りは、A'を参考にしたとは絶対に言えない。つまりA'がBの入力に使われていないということさえ証明できれば、Bは絶対このA'とは独立。だから、人より整理しやすいと思います。

一方で、著作物の場合は、誰かに被害を与えることはあんまりないから責任問題にならないけど、AIの場合って、付加的に何か権利が得られるんだしたら、責任も生じちゃうわけですよ。問題が発生した時に、何か責任というのはどうなるのかというのがちょっと気になって。芸術的作品だけじゃないかもしれない。でも、その場合にも同じロジックが成り立たないとおかしいかなと思うんですね。

宍戸 芸術作品でも神様を罵倒する物が出てきたといたらどうなるんだとか。

鳥海 プログラムを作った人に、おまえにも責任があるだろうとなると嫌ですね。

実積 今の整理だとプログラムを作った人じゃなくて、それを使って出力させた人に責任が発生する。

加藤 つまり、道具なわけですよ、AとかBって、究極な言い方をすると。それを使う人がいて、その道具を使った結果としてA'というものが出てきたと。そうすると、道具を使った人が悪いのか、道具を作った人が悪いのかという議論は常にあるので。

宍戸 常にぴったり一致するとは限らないです。それは状況に依拠しているのです。

鳥海 誰かがAIを使って新たに著作物を作って不利益が生じた場合に、プログラムを作ったほうに責任がフィードバックされてくるみたいなことが起きる？小説を書くAIが差別用語を書き出しましたといった時に、その責任は選択した人よりも差別用語を吐き出したAIに生じるんですかね。

加藤 いわゆる二次著作物みたいな考え方を取ってもいいと思います。つまり、もともとプログラムがあっ

て、軽微に依拠したのか、それとも、思い切り依拠してそのまま使っているのかで、派生的に著作しているのかどうかという考え方があるので。

鳥海 そうか。単なる道具以上の何かということになるかですね。例えば小説書くのに使いたいから、そのプログラムそのものに対価を払うのはありだと思いますが、その後の著作物に対してまで対価を求めるといった流れではなさそうな気がする。プログラムの作成者が対価をもらうとした時に、俺はこれでも小説書きたいから対価払って小説生成機を買うわという考え方をするとというのが、これは自然かなと思うんですよ

穴戸 パソコン売った人が、パソコンによって物凄くいい小説書いた人がいた時に、そのパソコンのメーカーさんが、俺の権利よこせと言わないようなものですね。

実積 ただし、高性能パソコンをAI研究者に渡して「これ、ただで使っていていいですよ。その代わりに、儲けた場合に1割下さいよ」という形で契約するのはあり得る。

加藤 今だったらゲームを遊んだ様子をYouTubeで流す時には、そこで流したYouTubeで得られた対価の何%をゲーム制作者にくださいねというようなものですね。

鳥海 そうなると著作物とかではなくて、ただの契約の話ですよ。

加藤 著作権の話でもあるんですよ。もともとの著作物を使って、ゲームの画面に出てくるものというのはゲームのプログラムがもともと予定していたものだという考え方を取るのだから、全てそれには著作権があるという考え方を取るんですね。

鳥海 その解釈でいくと、AIが出したものというのは、一応もともと予定されているものだから、やっぱりそこには著作権があるけれども、AIが出したものだから、著作人格権とかはどうなるのか。

加藤 そこがちょっと難しいところなんです。通常のプログラムでどこまで求めるのか。ゲームの場合はそうなんですけど、それがWordとかExcelとかPowerPointみたいなプログラムの場合には、普通は言わないですよ。

鳥海 逆にAIの場合は、もっと強く言えそうですね。

実積 AIのサービスを提供する会社が著作権を主張するんでしょうね。ただ、AIが自分で会社を作って、ビジネスモデル回すようになったら、著作権は誰のものになるんだろう。鳥海 そういうプログラムを作った人じゃないですか。そのAIを作った人じゃないですか。そもそも株の取引をやって、こういう行動をするAIを設計した人がいたわけですよ。

穴戸 AIに法人格を認めるかがまず問題ですよ。金融取引がリアルタイムで行われて、AIが勝手にお金儲けをしているわけですよ。ただ、実積先生がおっしゃるのは、もっと自律的に、いろんな選択肢を勝手に自分の中で、ここに投資するとか。

実積 AIは、何か目的を与えられているわけですよ。目的達成するために自分で資金を集め出す。そうなってくると、本当に後ろの人が存在しない可能性がある。でも、そういう段階になる前は、人間が関与するビジネスモデルが回っているはず。

鳥海 結局、やっぱり道具でしかない。

制作者の意思と権利の現状

鳥海 ちなみに、『ばいどん』の場合は、誰が描こうという意思は誰が持っていたんですか。

松原 僕の認識は、キオクシアがお金を出して何か提案を募集した時に、外国の広告代理店が提案して、手塚プロに話が行って、僕たちに話に来て、このプロジェクトがスタートしている。トータルでは、仕切っているのはその広告代理店だけど、具体的に『ばいどん』にしたのは手塚プロなんですよ。お金はキオクシアが出して、広告代理店が広告費として一度一気に全部もらって、それで、手塚プロに幾ら、栗原研に幾ら、松原研に幾らというお金が来ました。

加藤 Kindleを見ると、TEZUKA2020プロジェクトとなっているので、ここに多分権利を集約している。

松原 そういう意味ではそうです。それに僕も入っているし、栗原も入っているし、手塚プロも入っているし、仕切っているのはその広告代理店。キオクシアも入っている。

鳥海 現在の状態では、多分AIが著作物を作ろうとなった場合は、基本的には何らかの事前の交渉というのがあって、プロジェクトがちゃんつくられて、そこが著作権を持つよというのをちゃんと定義してからスタートすることになりますね。

松原 そう。法律的にはともかく、今回のプロジェクトについては、TEZUKA2020委員会が全体としてそういうのを持っていて、何かあると、「こういう話が出ております。問題ありませんでしょうか」と今でも来る。それで、「いいです」ってみんな返事して、法律的に厳密にはどうかかわからないけどそこで了解を得ている。

鳥海 著作権はプロジェクトが法人格でもっているんですかね。

加藤 権利を集約するんですよ。映像の著作物とか、映画の場合は条文上明示されているんですけど、

例えばテレビ放送とかの場合に権利の集約が難しい場合があつて。というのも、制作に関わると、みんな著作権が生じるんですよ。音声とかメイクさんとか。全員に生じます。それを集約するのに制作委員会方式というのを取ることがある。あともう一つは、職務著作の可能性も検討する必要があります。実はその亜種みたいな形でAIを考えられるのではないのでしょうか。

鳥海 なるほど、そういう形であれば、今の法律上も全く問題なくAIが著作物作っていくということが出来るわけですね。

鳥海 というわけで、AI著作物について、その著作権の在り方を中心に現代から未来まで議論してきました。現状ではAIに著作物を作らせる場合の権利関係については『ばいどん』はひとつのモデルケースになるかもしれませんね。そして、AIがさらに発展していった未来には、そもそも著作権という概念自体を再構築する必要があるというまとめになったかと思えます。

では、最後に皆さまから一言ずつお願いします。

松原 著作権の法律ができた時は創意工夫を人間以外のものがまさかできるようになるかもしれないとは思わなかったということですね。AIの進歩によって創意工夫とは何かを考え直すようになったのはAI研究者としてうれしいことだと思います。

宍戸 AIが既存の社会を前提にした法制度を見直すきっかけになることは多いと思いますが、今回はAI著作物という切り口で議論して勉強になりました。ありがとうございました。

加藤 AIについて議論にする際に、どのようなAIを前提とすれば良いのかがずっと疑問でした。特に、既存の法制度の解釈の範囲に落ちるのかどうかは非常に重要な課題だと感じていましたが、今回の議論で少しその範囲が見えてきたような気がしました。

実積 今回の議論で分かってきたのは「人間の活動ってこういうものだ」とざっくり捉えてきた我々の認識の再検討が必要ということ。創作と作業の違いについて改めて考えて切る良い機会になりました。