



永新知識産権
NTD IP ATTORNEYS

中国知的財産権 実務研究

| JUNE 2023 |

総第 11 期

PRACTICAL RESEARCH OF CHINA INTELLECTUAL PROPERTY



今回のハイライト

2022 年の重要なビックデータ

鐘鳴博士コラム

中国における馳名商標の保護に関する歴史、現状、および課題について

どのようにメタバースにおける二次元盗作に対応するか？
——意匠特許制度の新たな挑戦 | 慕弦

ファッション設計から人工知能生成物の著作権を考える
| 于偉艶

2022年の重要なビッグデータ

- 著作権登録：

重要なビッグデータ	2022	2021	2020	2019
中国全国著作権登録状況総量（件）	6,353,144	6,264,378	5,039,543	4,186,549
各年の作品登録状況数（件）	4,517,453	3,983,943	3,316,255	2,701,564
著作権保護センター登録数（件）	491,594	527,432	290,693	282,541
ソフトウェア著作権登録数（件）	1,835,341	2,280,063	1,722,904	1,484,448
著作権質権登録（万元）	545,093	432,986	392,524	667,865

注：中国全国著作権登録状況総量は、作品著作権登録、コンピュータソフトウェア著作権登録、著作権質権登録の3種類を含む。

データ源：中国国家著作権局の各年の全国著作権登録状況の通報。

中国における馳名商標の保護に関する歴史、現状、および課題について

2. 受動認定

受動認定も2013年、『商標法』第3回改正時に追加されたものであり、第14条各項における「当事者の請求により」、「当事者が本法第13条の規定に従って権利を主張した」などの表現が受動認定の原則を体現している。

受動認定は、商標の権利付与・権利確定の審査に関連する。中国の商標の権利付与・権利確定の審査は、理論と実践の通説によって絶対的理由の審査と相対的理由の審査という2つの部分に分けられる。絶対的理由とは、『商標法』に規定されている誰でも任意の商標の登録を申請する場合にいずれも合致しなければならない条件であり、条件に合致しなければ、誰でも該商標を登録しないか又は無効にすることを申請することができ、商標局などの行政機関も、登録を申請した商標が絶対的理由に違反しているか否かを自発的に審査すべきである。相対的理由とは、登録を申請した商標が他人の先行権益を損なうことができず、該理由に違反する商標の登録申請について、先行権益者及びその利害関係者のみにより登録しないこと又は無効宣告申請を提出することができることを指す。先行馳名商標の権益を侵害することは、常に相対的理由に属すると考えられ、商標局などの行政機関により自発的に審査すべきではない。しかし、商標審査委員会は、2010年までに、常に復審案件の却下において先行引証商標の知名度を自発的に導入して係争商標の登録申請を却下し、訴訟が提起された後、常に引証商標の知名度の証拠を提供できなかったことから法院に否定される。例えば、第2001158992号の「龍鱔」商標却下復審案件について、商標審査委員は、「先行引証した「鱈魚」商標の知名度が馳名の程度に達したことから、係争「龍鱔」商標が2001年の『商標法』第13条第2項で指摘された状況を構成しており、却下すべきである」と主張した。北京市第一中級人民法院は、「まず、商標審査委員会は、先行引証商標が馳名の程度に達したと認定する根拠を説明していない。次に、本案件の訴訟過程において、商標審査委員会は、先行引証商標が馳名に達したことを証明する証拠がない。さらに、係争商標申請人は、先行引証商標が馳名の程度に達したことに關する商標審査委員会の認定を認めない」と判断した。従って、引証商標の知名度が馳名の程度に達したことについての商標審査委員会による認定は、事実と

法的根拠がなく、認定事実が不明であることに属する。¹商標却下復審案件において係争商標申請人と商標審査委員会の両方の当事者のみが参加し、先行引証商標登録者が審査と訴訟に参加できず、請求を提出できないため、商標の権利付与・権利確定の手续要求と馳名商標受動認定原則に基づいて、却下及びその復審と訴訟において引証商標の使用と知名度状況を考慮することができない。

3. 事実認定

事実認定とは、馳名商標の認定が、1つの商標がある時点で関連公衆が知っている程度に達しているかどうかという事実の確認であり、訴訟請求の審理確認ではないことを指す。受動認定と必要に基づく認定の要求に基づいて、1つの商標を馳名商標と認定しようとする主な原因は、該商標の所有者と他の商標使用／登録申請者との間に紛争があり、該商標が係争商標の申請日又は訴訟対象の侵害行為発生時に馳名商標の程度に達したか否かを調べることにより、特殊な保護を与えるか否かを判断する必要があるためである。これは、保護を主張する商標が馳名商標の程度に達したことを審判者に確認させることができる十分な証拠を有する必要があるだけでなく、ある特定の時点で馳名商標の程度に達したことを審判者に確認させる必要がある。²例えば、第6304198号「IPHONE」商標異議復審案件において、最高人民法院は、「第9類の商品の先行引証商標が第18類の商品の異議申立てされた商標申請日までに馳名商標の程度に達したか否かは、引証商標が、異議申立てされた商標が非類似商品上に登録を申請することを合法的に阻止できるか否かの重要な事実である」と指摘した。上記の事実を証明するために、アップル社は、商標異議復審、一審、二審及び再審申請の段階で、それぞれ関連証拠を提出した。しかし、アップル社の証拠は、まだ異議申立てされた商標申請日前に、引証商標が中国の関連公衆によく知られ、かつ馳名の程度に達したという事実を有効に証明していない。³

商標が馳名であるか否かは、紛争過程における法的事実として、需要に基づく認定と受動認定の原則に従って、確認の訴え又は形成の訴え中に出現すべきではなく、給付の訴え中のみに出現する。したがって、商標が馳名である事実は、当事者の訴訟請求の一部に属さず、それに応じて、中国法院審判文書構

¹ 北京市第一中級人民法院（2005）一中行初字第673号行政判決書。第4261606号「鈴木王」商標却下復審案件、北京市高級人民法院（2009）高行終字第1043号行政判決書も参照されたい。

² 『最高人民法院による馳名商標保護に関連する民事紛争案件の審理における法律応用の若干問題に関する解釈』における第5条第1項には、「当事者は、商標が馳名であると主張する場合案件の具体的な状況に応じて、次の各号に掲げる証拠を提供し、訴訟対象の商標権侵害又は不正競争行為の発生時にその商標が既に馳名であったことを証明しなければならない。．．．」と規定されている

³ 最高人民法院（2016）最高法行申3386号行政裁定书。

造に基づいて、「法院究明」又は「法院判断」部分に馳名の事実を列挙するか又は認定すべきである。法的判断又は請求への応答ではないため、「判決の主文」の部分に出現すべきではない。⁴

商標が馳名であるか否かは、事実認定に属する以上、証拠によって証明する必要がある。『商標法』第14条に挙げられている要因は、商標が馳名の程度に達したことを証明する挙証指針である。『最高人民法院による馳名商標保護に関連する民事紛争案件の審理における法律応用の若干問題に関する解釈』第4条には、「商標が馳名であるか否かを認定するにあたって、それが馳名であると証明する事実を根拠に、商標法第14条に規定されている各要因を総合的に考慮すべきである。ただし、案件の具体的な状況に応じて、該条項に規定されている全ての要因を考慮せず、商標が馳名であると認定するに足る場合は、この限りではない」と規定されている。同時に、第5条にも、「(一) 該商標を用いた商品の市場占有率、販売地域、粗利益等、(二) 該商標の継続使用時間、商標使用の時間、範囲、方式等、さらに該商標の承認登録前に継続的に使用されている状況、(三) 該商標の宣伝又は販売促進活動の方式、継続時間、程度、資金投入及び地域範囲、(四) 該商標がかつて馳名商標として保護を受けた記録、(五) 該商標が享有する市場における名声、(六) 該商標が既に馳名であったことを証明する他の事実」という提出すべき様々な内容証拠が明確に要求されている。商標使用時間の長さ、業界ランキング、市場調査報告、市場価値評価報告、著名商標と認定されたか否かなどの証拠については、人民法院は、商標が馳名であると認定する他の証拠と組み合わせて、客観的、全面的に審査を行うべきである。

かつて著名商標/馳名商標と認定された証拠には、中国の『重点商標保護名録』と日本の『有名商標集』の2つの特殊な証拠は、強調するだけの価値があり、該2つの特殊な証拠は、それぞれの国で商標が既に馳名であったという事実の証明とされており、司法においても確認されており、この2つの証拠を提出できれば、訴訟において馳名商標として認定される可能性が高い。例えば、第3909660号「TOTO」商標異議復審案件では、最高人民法院は、「TOTO株式会社は、商標審査段階で同社の2000-2004年の会計報告書監査報告、2002-2004年の納税証明、業界協会及びホテルなどの推薦状、「TOTO」商標テレビ、雑誌、屋外広告、新聞などの宣伝材料、『日本有名商標集』及び2000年の『全国重点商標保護名録』に関する引証商標

⁴ 『最高人民法院による馳名商標保護に関連する民事紛争案件の審理における法律応用の若干問題に関する解釈』第13条には、「馳名商標の保護に係る民事紛争案件において、人民法院は商標が馳名であるとする認定を、案件事実と判決理由のみとし、判決の主文に書き込まれない。、調停により結審する場合、調停調書において商標が馳名である事実を認定しない」と規定されている。

1～3の抄録頁などの証拠を提出した。これらの証拠を総合的に考慮すると、異議申立てされた商標申請日の2004年2月12日までに、引証商標1～3の商標は、第11類の透明衛生陶磁器、水道の蛇口、給水並びに衛生設備及びその部品などの商品上に既に馳名の程度に達したと認定できる」と認定した。⁵

『最高人民法院による馳名商標保護に関連する民事紛争案件の審理における法律応用の若干問題に関する解釈』第8条には、さらに、「中国国内で社会大衆に広く知られている商標については、原告が既にその商標が馳名であるとする基本的な証拠を提供し、又は被告が異議を唱えていない場合、人民法院は、該商標が馳名である事実を認定する」と規定している。保護を主張する商標が社会大衆に広く知られている場合、法院は、通常、挙証の全面的な要求を適切に緩和するために、司法認知を導入する。例えば、「ミシュランm i Q o l i n」商標権侵害案件について、広東省高級人民法院は、「ミシュラン社は、商標法第14条に規定されている5つの要因に基づいて、案件に関与する「MICHELIN」、「ミシュラン」、並びに「MICHELIN及びタイヤ人図形」商標が馳名である証拠を全面的に提出していないが、ミシュラン社が提出した上記証拠は、タイヤなどの商品に使用されている「MICHELIN」、「ミシュラン」並びに「MICHELIN及びタイヤ人図形」商標が訴訟対象の商標「米其林m i Q o l i n」の登録申請前に中国国内で社会大衆に広く知られている商標であり、馳名の程度に達したことを証明するのに十分である」と指摘している。⁶

4. 案件ごとの個別認定

案件ごとの個別認定は、案件ごとの個別有効とも呼ばれ、馳名商標の認定が特定の案件審理の需要に基づいて、特定の時間ノードでの事実状態に対する認定であることを強調しているため、通常、特定の案件のみにおいて、特定の時間ノード、特定の案件当事者に対して有効である。⁷ある商標が馳名商標であると認定されるか否かは、案件ごとの個別認定と事実認定の問題に属し、すなわち各案件において、馳名商標の認定は、該案件の具体的な状況に依存し、他の案件に対してはもちろん法的拘束力があるわけではない。⁸もちろん、商標法第14条には、さらに、「馳名商標として保護を受けた記録」は、商標が馳名であるか否かを認定するために考慮すべき要因である」と規定されているため、『最高人民法院による馳名商標保護に関連する民事紛争案件の審理における

⁵ 最高人民法院（2018）最高法行申1409号行政裁定书。

⁶ 広東省高等人民法院（2011）粵高法民三終字第163号民事判決書。

⁷ 周雲川：『商標の権利付与・権利確定の訴訟：規則と判例』、195頁、法律出版社2014年版。

⁸ 広東省高等人民法院（2011）粵高法民三終字第163号民事判決書。

法律応用の若干問題に関する解釈』第7条にも、「人民法院又は国务院工商行政管理部门により馳名な商標であると認定されたことがあり、被告が、該商標が馳名であるという事実に異議を唱えない場合、人民法院は、これを認定すべきである」と規定されており、案件ごとの個別認定も絶対的ではなく、特に紛争発生時間の前後が長くない場合には、前の案件における商標が馳名程度に達したという認定は、後の案件に大きな影響を与えるべきである。

実践中の問題は、2つの方面がある。馳名商標の保護を主張する当事者は、常に、連続した複数の訴訟において、その商標が馳名商標である大量の証拠を同じ法院に重複して提出することのコストが高く、結果が予測できないと感じる一方で、商標が馳名であると認定されたばかりの場合に審判者が案件ごとの個別認定の原則を非常に硬直的に適用し、当事者が本案件で提出した証拠が不十分であるため、馳名商標を認定し保護しない。例えば、第3974688号「YKK」商標異議復審案件について、最高人民法院は、案件ごとの個別認定の原則の硬直した適用方を是正した。「本案件の二審判決が下される前に、北京市高级人民法院は、それぞれ（2012）高行終字第1236号、（2013）高行終字第482号の2つの案件でYKK商標が馳名の程度に達したと認定した。これらの2つの案件は、本案件と基本的に同じであり、商標が馳名であることに関する記録証拠も基本的に同じであり、法律適用標準一致性原則を堅持した前提の下で、本案件の二審判決は、YKKの馳名の程度に基づいて相応の種類間保護を与えるべきである。商標審査の具体的な状況には、多くの違いがあり、商標の案件ごとの個別審査には、その合理性があるが、類似案件審判時にこれを理由に明らかに逆の審判結果を得ることはできない。そうでなければ、商標法適用規則の明確化と先見性は、保証されにくい。」⁹

馳名商標認定の上記原則は、実際には、いずれも特殊歴史段階と中国特殊国情の産物である。中国では、行政又は司法機関によって馳名商標と認定されたことは、当事者にとって大きな榮譽であり、馳名商標と認定された商標の所有者は、様々な行政奨励又は褒賞を得て、馳名商標を認定するために、いくつかの企業が偽証拠又は偽訴訟を作るだけでなく、多くの腐敗現象も発生するため、2009年までに馳名商標の認定に多くの混乱が存在することをもたらす。2009年の初めに、最高人民法院は、馳名商標に関する案件に対して集中管轄を用いることを決定したときに、「現実的に、馳名商標の認定に対する様々な誤解により、いくつかの企業は、不正な経済的利益を追求するために、馳名商標の司法認定を得ることを、政府の優遇政策を得て、製品の知名度を迅速に高め、競争相手に打撃を与える近道とし、馳名商標を「神格化」して「異

⁹ 最高人民法院（2016）最高法行再67号行政裁定书。

化」する現象がしばしば発生するため、馳名商標がその法律の本意を超えた商業的意義を担持することになった。これらの現象は、司法実践に反映されると、いくつかの当事者は、馳名商標の司法認定の目的を達成するために、偽案件、法院の法律文書の偽造などを通じて馳名商標の認定を得る」と指摘している。これらの現象の発生について、確かに商標所有者が様々な権威栄誉の「助け」を獲得してその商品を売り込むことを助けることができることを望む動機があるほか、各級機関自身が馳名商標又は著名商標の認定を榮譽呼称の認定とし、異常な奨励と激励を与えることが馳名商標の認定と保護が「異化」される根本的な原因である。馳名商標の認定には、以上のような多くの制限を与え、名義に保護の必要性を基本的な考量とするが、かなり多くの案件では、馳名の程度に達したと認定して保護を与えるべき商標がその知名度レベルに合致する保護を得ることができず、その中でも特に外国企業が中国で登録して使用している商標が多い。最高人民法院が既に問題の存在を意識しており、当時最高人民法院知的財産権庭の庭長であった孔祥俊は、2013年に文章を作って「現在いくつかの法院がとっている明哲保身式の一般的な保守的態度は、小さな失敗に懲りて大切なことをやめることになり、少し法律の本意から外れ、正常に保護すべきものを正常に保護することができない。特殊な状況の下でいくつかの特殊な措置とやり方を取ることは必要であるが、長期的に法律の本意から外れることができず、そうでなければ法律の職責を正確に履行できず、つまり司法の失職となる」と指摘している。¹⁰しかし、現在の馳名商標の認定と保護基準は、依然として高止まりしており、多くの保護すべき商標は十分に保護されておらず、不十分な保護に対する社会的疑問も残っている。



■ 鐘鳴

2002年から2016年にかけて、北京市高級人民法院知財権庭裁判官、審判長、第一調査組長を経験し、北京市政法系統「十百千」人材とも選出されたことがある。中国知識産権法律学研究会理事と、中華商標協会中国企業商標鑑定センターのコンサルティング専門家も兼任している。裁判官として知財権に関する民事と行政訴訟を3000件余り審理したことがある。2010年度、2011年度、2014年度、2015年度中国裁判所10大知財権案件、2014年度中国裁判所50件の典型案件に選ばれた案件などを担当した。

¹⁰ 孔祥俊：『人民司法応用』2013年第1期に掲載した馳名商標司法保護の回顧と展望。

どのようにメタバースにおける二次元盗作に対応するか？ ——意匠特許制度の新たな挑戦

■ 慕弦

メタバース（英語：Metaverse）は、人間が数字テクノロジーを使用して構築したインターネットベースの仮想世界であり、人々は、その中で交流し、仕事をし、レジャー娯楽、ショッピングを楽しむことができる。メタバースは、現在、完全ではなく、さらに成熟と発達とは言えないが、商業的利益の傾向の下で、現実生活にしばしば見られ、創作者の悩みを引き起こす盗作問題がすでにメタバースの中で出現しており、世界的に注目され、討論されているのが「MetaBirkin」案件¹¹である。

2021年12月、米国NFT芸術家Mason Rothschildは、OpenSeaにハンドバッグ数字画像に関する100個の「MetaBirkin」NFTを売り出し、これらの画像の中でハンドバッグの形状は、贅沢ブランドのエルメス（Hermès）の経典的なBirkinプラチナバッグとほぼ同じであり、価格が1個4万ドルを超え、本物のエルメスBirkinプラチナバッグ（通常1万ドル～3万ドル）を追い抜いている。その後、エルメスは、Rothschildを米国ニューヨーク南区地域法院に訴え、それが商標権を侵害するなどを告発した。該案件は、現在、陪審員団によって裁定され、Rothschildが商標権侵害、希釈化及びサイバースクワッティングに責任があり、かつエルメスに合計13.3万ドルの賠償金を支払ったと認定した。



図1、エルメス（Hermès）Birkinプラチナバッグ

¹¹ 中金網に掲載された『メタバースはまだ現実になっていない、「コピーバッグ」、「偽靴」が氾濫している？』
<https://www.cngold.com.cn/202203012944683509.html>



図2、Mason RothschildのMetaBirkin

該案件は、NFT権利侵害の第1案件として、マイルストーンの意義を持っており、法律界と芸術界のメタバースの知的財産権保護に対する広範な討論を引き起こした。メタバースは、決して法律の管轄を受けない場所ではなく、真の世界と同様に、知的労働の成果及び合法的な商業利益は、合理的に保護されるべきである。しかし、現在の知的財産権制度は、真の世界における商業関係と商業活動に基づいて構築され、仮想世界に対して必然的に「気候風土に合わない」。本文は、意匠特許を目として、三次元知的財産権保護制度がメタバースにおける二次元盗作に対応する時に遭遇した苦境、挑戦及び転機を討論した。

一、正当かつ必要：仮想物は、意匠特許によって保護されるべき

真の世界の商品経済において、製品の意匠は、製品の市場競争力に顕著な影響を与える。メタバースにおいても同様であり、さらに影響因子がより大きく、仮想世界における商品が真の世界における材質、生地、製造プロセス、性能などの多くの要素の比較を欠けているため、製品の形態の影響力は、特に目立ち、時には唯一の決定要素である。靴を例にとると、真の世界において消費者が靴を買う時、履き心地、材質の通気性、耐汚性、暖房性などの要素を考える可能性があるが、メタバースにおいて、外観という唯一の要素のみを考える。

有形実体商品と同様に、メタバースの仮想物品の意匠には、同様に創作者の知的労働と美学的知恵が含まれ、かつより大きな重みの商業的価値と経済的利益を持っているため、意匠特許保護を得ることにより他人が盗作によって独創者の利益を不当に盗み取することを回避する正当性と必要性がある。

実際、米国、欧州連合、日韓などの国の意匠特許制度は、既に無形物品に適合しており、メタバースにおける仮想物品に保護を提供することができる。図3は、ナイキ社がその経典的な靴AIR MAX 2021の仮想版のために申請し、かつ権限が付与された米国意匠特許US D975724Sである。

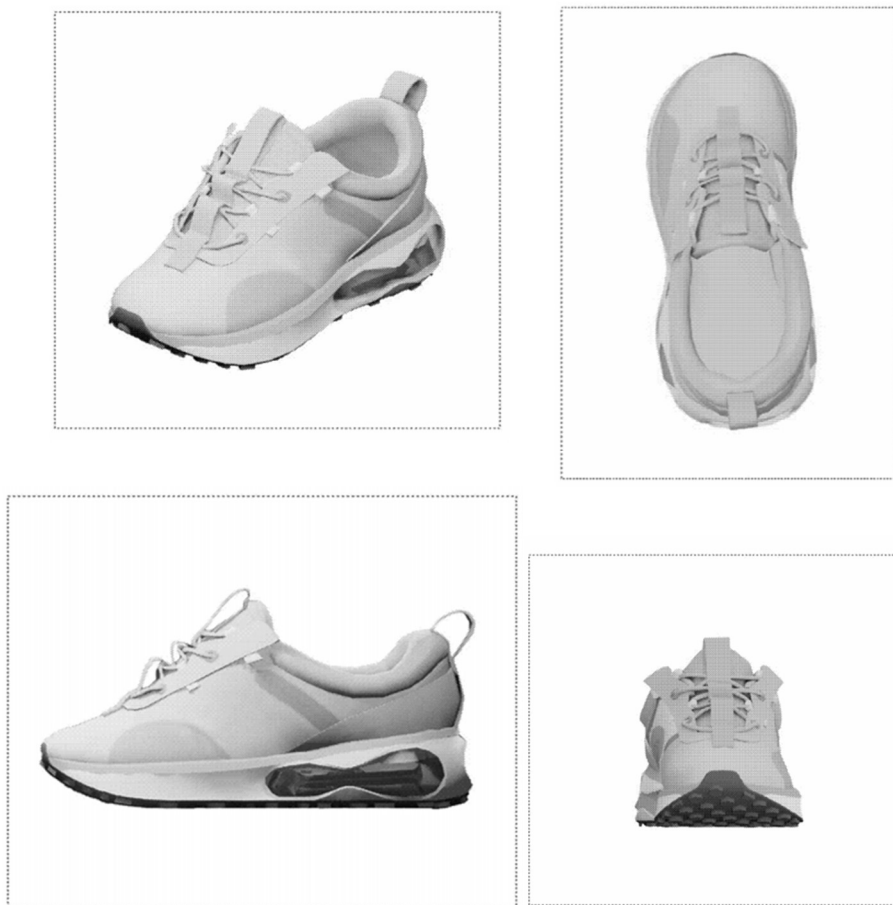


図3、ナイキ特許US D975724S

二、障害と苦境：メタバースにおける仮想物については、意匠特許を出願できるか？

意匠特許制度は、産業革命の発展の産物である。機械化生産の発展は、製品の数量の急増と同質化を招き、製品の機能性特徴が競争需要を満たすことができない場合、製品の意匠の美学性は、重要な影響を与える。最初に産業革命を開始したイギリスも、最初に意

匠に保護を提供する国であり、イギリスは、1787年に『白木綿布捺染工法』により織物上の捺染に意匠保護を提供した。従って、意匠の内在要因は、それが製品競争にサービスし¹²、製品に依存し、付着することを決定した。

中国の意匠特許制度の創立と発展は、欧米の影響を深く受け、鮮明な製品担体属性を持っており、これは、意匠に対する特許法の定義から全体をうかがい知ることができる。特許法第2条第4項には、「意匠とは、製品の全体又は部分の形状、模様又はその結合、及び色彩と形状、模様の結合について作り出された、美観に富み、工業的応用に適した新しい設計をいう」と規定されている。該定義の基本文法枠組みの「製品のXXについて作り出されたXX新しい設計」は、意匠が製品を担体としなければならないことを示している。「工業的応用に適した」ことについては、中国国家知的財産権が与える要求は、「該意匠を産業に適用して大量生産を形成することができる」（『特許審査指南』第1部第3章）ことである。組み合わせてみると、産業的に大量生産を形成できる製品とは、いうまでもなく有形実体製品を指す。以上より、現在の行政審査規則の下で、特許可能な対象は、有形実体製品に制限されている。

特許可能な対象を有形実体製品に制限することは、ほぼ世界的な通行の慣例である。米国を例にとると、先に述べたナイキ靴US D 9 7 5 7 2 4 Sの特許名称は、「仮想三次元靴を有する表示画面又は仮想三次元靴を有する表示システム」であり、仮想AIR MAX 2021の外形設計を有形の表示画面又は表示システムに付着する申請ポリシーを用いて対象への制限を克服する。

中国も同様である。コンピュータ技術の盛んな発展の衝撃を受けて、ヒューマンインタラクションに関するグラフィカルユーザインタフェース（GUI）が次第に特許法に受け入れられるが、行政規定には、依然として、グラフィカルユーザインタフェースに意匠特許を出願する時、それを有形実体製品に付着しなければならないこと、すなわち、特許された製品が、携帯電話、表示画面パネルなどのハードウェア自体の外形が特許に実質的に貢献しなくても、携帯電話、表示画面パネルなど、グラフィカルユーザインタフェースを適用するか又は表示する装置でなければならないことが要求されている。図4及び図5は、このような行政規則の下で、「形」が有形装置で、「コア」が無形グラフィカルユーザインタフェースである2つの意匠特許である。

¹² 賀文奕：出版物装丁設計の知的財産権多元保護の検討分析、『出版発行研究』、2021年第5期。



図4、意匠特許CN 304699539S（「移動通信装置のためのグラフィカルユーザインタフェース（共有）」）



図5、意匠特許CN 307940785S（「アプリケーションレベルフィルタプラットフォームグラフィカルユーザインタフェース付きのディスプレイ」）

『特許審査指南』第1部第3章には、「ゲーム用インターフェース及びヒューマンインタラクションに関係しないディスプレイ装置で示される図案。例えば、電子画面の壁紙、スイッチ操作の画面、ヒューマンインタラクションに関係しないウェブサイトページのグラフィクレイアウト」に、意匠特許権が付与されていないと明確に規定されている。該規定は、メタバースにおける仮想無形物の特許可能性に大きな障害を設定する。本質的に、これらの仮想無形物は、コンピュータコードによるディスプレイ上に表示される可視画像であり、多くのものがヒューマンインタラクションに関係しないため、特許法に受け入れられにくい可能性がある。

仮想物の特許出願の現状を調査するために、筆者は、「仮想」をキーワードとして特許データベースで検索し、いくつかの仮想物が幸運に特許権保護を獲得していることを発見した。



図6、意匠特許CN 307236098S



図7、意匠特許CN 307471518S

図6と図7の2つの特許は、いずれも仮想イメージキャラクターに関するものであり、いずれも、「仮想」という言葉が出願文書に明示的に言及されており、前者については、製品用途において「自動車用VPA（仮想アシスタント）イメージ」であることを声明し、後者については、製品名称において「仮想サイエンスフィクションペット」であることを声明している。以上より、国家知的財産権局は、仮想物という新規な対象に対して、少なくとも「仮想」という言葉に対して「怖い話を聞くだけですぐ顔が青ざめる」ことではなく、成文規定よりも包容と開放的な態度を持っている。表1には、この2つの特許の

簡単な説明が整理され、「置き観賞又は遊びに使用されている」と分類位置「21-01：ゲーム器具及びおもちゃ」といういくつかの表現は、非常に微妙であり、このような対象の出願に一定の参考意義がある可能性がある。

表1

	図6 特許	図7 特許
登録番号	CN 307236098S	CN 307471518S
製品名称	キャラクター人形（小麟）	人形（仮想サイエンスフィクションペットMEDO）
用途	自動車用VPA（仮想アシスタント）イメージ	本意匠製品は、置き観賞又は遊びに使用されている
設計の要点	形状	形状
LOC分類番号	21-01：ゲーム器具及びおもちゃ	21-01：ゲーム器具及びおもちゃ

三、「真実」で「仮想」を保護することは、可能であるか？

二次元のものが三次元のを盗作することは、メタバースにおいて多発する盗作タイプの1つである。昨年、インターネット上で大騒ぎになった徐悲鴻の数字所蔵品の著作権争議事件は、このような状況に属している。昨年5月、中国国内のある（有名）プラットフォームは、8つの徐悲鴻数字墨馬所蔵品を発表し、その後、「徐悲鴻美術館」は、ソーシャルメディアで、著作権声明を発表し、「これらの数字所蔵品のオリジナル作品は、偽造作品であり、一部の作品は、完全なトレーサビリティ証拠を提供できず、一部の作品は、徐悲鴻さんと全く関連がなく、消費者の権利を深刻に侵害し、徐悲鴻さんの名誉身分権と、徐悲鴻さんの後世の人が法律に基づいて取得した各知的財産権の権利とを侵害した」と述べた。該声明が虚言でなければ、これらの完全なトレーサビリティ証拠を提供できないNFT作品は、権利侵害を構成する可能性がある。

メタバースにおいて盗作、偽造、偽物が頻出した理由の1つは、二次元盗作が簡単で実行しやすいことである。真の世界の盗作は、往々にして原料を調達して機械によって生産する必要があり、大きな経済コストを必要とする。仮想世界では、非常に簡単で、1台のコンピュータで盗作を行うことができる。

このように、真の三次元製品を保護する意匠特許に基づいて二次元盗作者に権益保護挑戦を起こすことができるかどうか？この問題について、まず中国の意匠侵害判定基準を明確にすべきである。『司法解釈』¹³の規定によれば、意匠特許権侵害の成立には、a. 被疑侵害製品と意匠特許製品との種類が同じであるか又は近く、b. 両者が同じであるか又は類似した意匠を用いているという2つの必要条件がある。このような明確なカテゴリ要求は、意匠特許の同類商品における保護を阻害している。

このような種類の制限は、司法実践でも一般的に用いられている。第(2012)民申字第41号民事侵害案件において、案件に関与する特許の製品名称は、「食器用シール」であり、特許図は、図8に示すとおりである。被疑侵害製品は、ガラスカップであり、その上にインク印刷技術を用いて案件に関与する意匠に類似する模様が印刷されている。該案件では、特許シールが被疑侵害ガラスカップの模様と近似していることは、疑いの余地がなく、侵害が成立するかどうかの焦点は、シール特許の権利範囲がガラスカップ又はガラスカップ上の印刷模様をカバーできるかどうかということである。

最高人民法院は、審理を経て、「被疑侵害製品には、案件に関与する意匠に類似する模様が印刷されているが、該模様は、インクで印刷されており、ガラスカップから分離して単独で存在することができず、独立した製品形態を持たず、製品として単独で販売することもできない。被疑侵害製品と案件に関与する特許製品とは、用途が異なるため、同じ種類の製品に属さず、類似種類の製品にも属さない。従って、被疑侵害製品の意匠は、案件に関与する意匠特許権の保護範囲にない。」と判断した。該案件は、最高人民法院知的財産権案件年度報告(2012)に収集され、その強調した製品種類の審判構想が今まで全国各地の案件に対して深い影響と指導を有する。

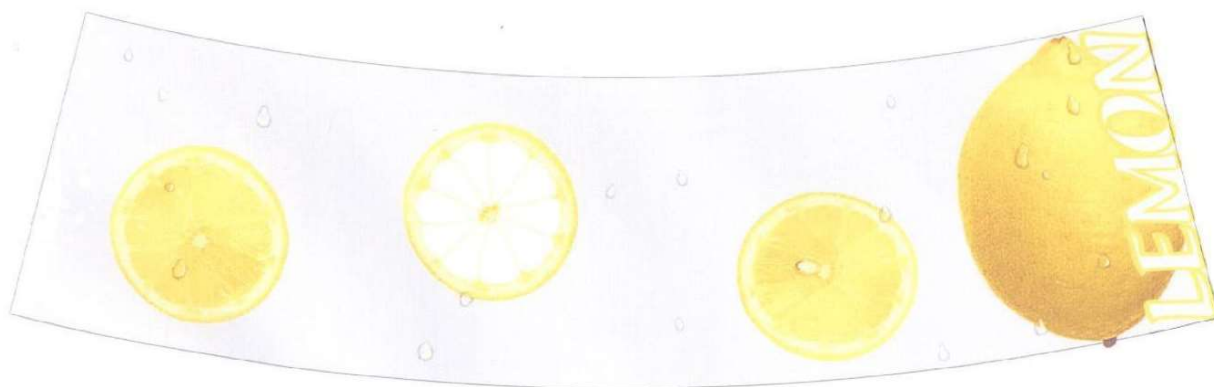


図8、案件に関与する特許ZL200430104787.3

¹³ 法積(2009)21号：最高人民法院の特許権侵害紛争案件の審理における法律の適用に係わる若干問題の解釈、施行時間：2010.01.01。

このような種類制限は、同様に各国特許法制度にも存在する。米国のP. S. Products, Inc. v. Activision Blizzard, Inc. 案件¹⁴において、原告P. S. Products, Inc. (以下「P. S. 会社」と呼ばれる)の意匠特許US D561294Sは、特許図9のような銅指環式電撃銃に関する。該特許設計には、実際に原告が発売した「ZAP™ブラストナックル」(英語: Blast Knuckle)という製品が適用されており、該製品は、ユーザに操作された時に95万ボルトの電撃を発生させることができる。

被告Activision Blizzard, Inc. (以下「アクティビジョン・ブリザード会社」と呼ばれる)は、世界最大のビデオゲーム開発者の1つであり、その発行した『コールオブデューティ:ブラックオプス2』(英語: Call of Duty: Black Ops II)というビデオゲームには、図10のような「コンバタント・サプレッション・ナックル」(英語: Combatant Suppression Knuckles)又は「ガルヴァナックル」(英語: Galvaknuckles)という武器が使用されている。P. S. 会社は、該仮想武器の外形設計がその特許と類似していると考えられるため、特許権侵害を理由にアクティビジョン・ブリザード会社を裁判所に訴えた。

米国は、特許権侵害製品の種類制限に対して明確な成文法規がなく、その意匠特許権侵害判定が一般的に「一般観察者試験法」を用い、すなわち、一般観察者にとって、被疑侵害製品を見た後にミスリードされる又は詐欺されて、被疑侵害製品が特許製品であると信じているかどうかを検証する。そうすれば、権利侵害が成立する。「一般観察者試験法」では、特許製品と被疑侵害製品の種類の幅が大きい場合、「ミスリード又は詐欺」を成立させることは困難である。従って、米国の「一般観察者試験法」は、実質的に、ある程度で、種類が同じであるか又は類似するという要求を実質的に含んでおり、中国標準とは異なるといえない。

該案件では、裁判所は、「一般観察者試験法」を用いて検証した後、「理性的な人が(アクティビジョン・ブリザード会社)のビデオゲームを購入する場合、購入したのが(P. S. 会社)の電撃銃であると考えない」と判断した。最終裁定には、P. S. 会社の訴訟請求が却下されており、この案件は、特許権者P. S. 会社の権益保護の失敗に終わった。

¹⁴ P. S. Products, Inc. v. Activision Blizzard, Inc. , 140 F. Supp. 3d 795 (2014) , February 21, 2014, <https://www.leagle.com/decision/inadvfco160915000107>.

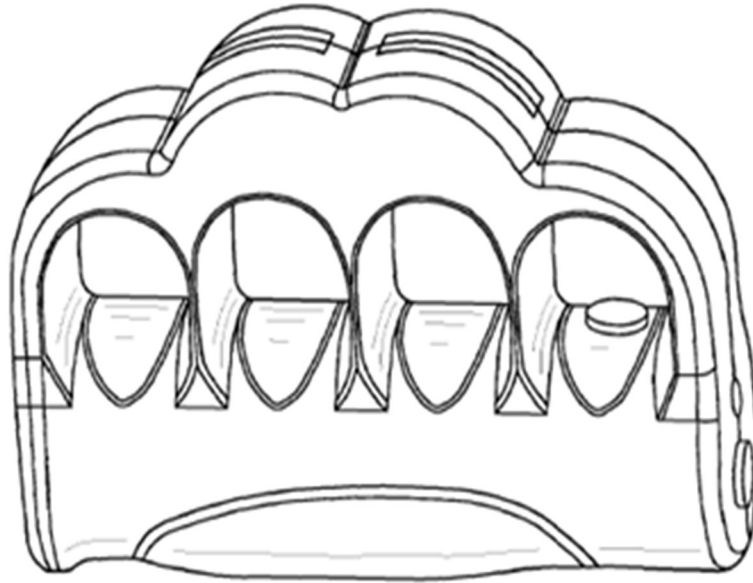


図9、P. S. 会社の電撃銃特許US D 5 6 1 2 9 4 S



図10、アクティビジョン・ブリザード会社が発行したビデオゲームにおける仮想武器

また、米国のより早い別の特許権侵害訴訟 *Kellman v. Coca-Cola Co.*, 280 F. Supp. 2d 670 (E. D. Mich. 2003)¹⁵ 案件では、原告 *Kellman* は、図11のような名称「帽子」の意匠特許 US Des. 387541 を所有しており、かつ被告 *Coca-Cola Co.* (コーラ社) を裁判所に訴え、それがTシャツ及びキャップにその特許模様を使用して特許権侵害を構成することを訴えた。該案件では、P. S. 案件のように、裁判所は、「帽子とTシャツ又はキャップがこんなに違うため、理性的な人がTシャツ又はキャップを購入する場合、

¹⁵ *Kellman v. Coca-Cola Co.*, 280 F. Supp. 2d 670 (E.D. Mich. 2003), 280 F. Supp. 2d 670 (2003), August 12, 2003, <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/280/670/2501222/>.

彼が帽子を購入すると考えない」と判断した。該案件は、最後に特許権者K e l l m a nの敗訴に終わった。

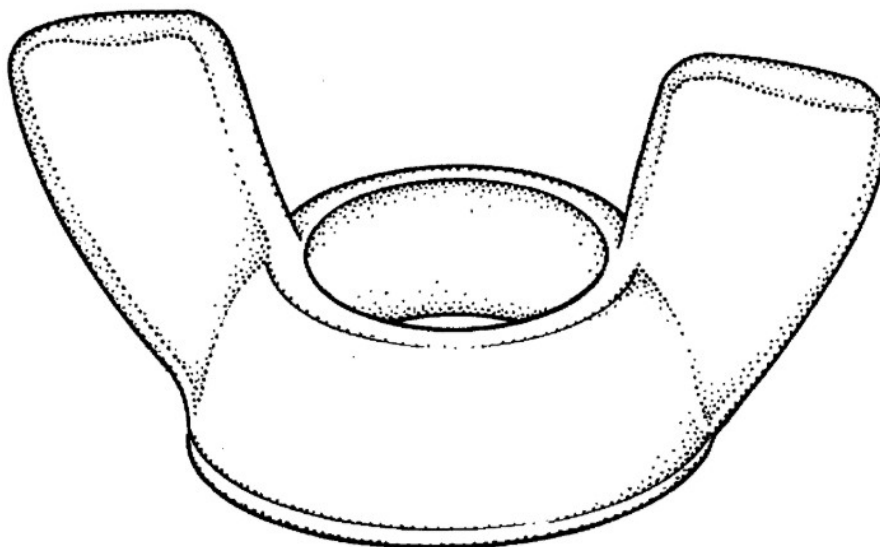


図11、K e l l m a nの帽子特許US Des. 387541

これらの中国海外判例により、意匠特許の製品種類の重要性が再確認された。三次元製品は、有形実体であり、実際の用途を有するのに対し、仮想物の本質は、コンピュータコードであり、実体がなく、通常、娯楽に使用される。物理的形態からも用途からも、両者は大きく異なり、種類が同じであるか又は類似しているとは言い難い。このような根が深い製品種類の要求の下で、三次元有形実体物を保護する意匠特許権の範囲をメタバースに拡張して、二次元盗作に対抗してボイコットすると主張することは、ほとんど実現不可能なことである。従って、特許出願時に権利の範囲をメタバースまで拡張したい場合には、三次元製品と二次元仮想物とを平行に特許出願する必要がある。

四、転機：局所意匠

2021年6月1日に施行された第4次改正特許法には、局所意匠制度が追加されており、仮想物の特許可能性に転機と可能性をもたらした。理論的には、仮想物は、グラフィカルユーザインタフェースにおける局所設計として局所意匠保護を求めることができる。米国、欧州連合、日韓などの国もこのような方式で仮想物に特許権保護を与えている。

しかし、新特許法施行後、中国は、関連する特許法実施細則及び特許審査指南を公表していない。2版の特許審査指南改正意見募集稿が連続して公表されているが、意見募集稿には、これが明確に制限されず、明確に開放されていない。インタラクティブなグラフィカルユーザインタフェースにおける局所アイコン、画像が適切な権利付与対象になるかどうか、「インタラクション」という制限がまだ残っているかどうか、グラフィカルユー

ザインタフェース全体のみインタラクティブ機能を有することが要求されるか、又は保護を求める局所アイコン、画像自体がインタラクティブ機能を有することが要求されるかという一連の問題は、さらなる法律法規とポリシーの決定を待たなければならない。

・ まとめ

メタバースは、新興事物として真の世界と客観的に差異があるため、必然的に従来の法的枠組みと良好に適合せず、かつ互換性がない。どのようにメタバースに秩序があり、バランスで、健康な知的財産権秩序を確立するかは、各国が依然として早期探索段階にある。それにもかかわらず、メタバースが発展し続けるということは確かである。予見可能な未来において、各国又は地域は、この傾向に順応し、メタバースの意匠特許の出願条件及び権益保護規則を段階的に開放したり、さらに緩和したりして、メタバースに効果的な知的財産権保護を提供すると信じている。

■ 慕弦

慕弦は、学士期間及び修士期間に清華大学の熱エネルギー工学科で学び、学士号と学位を取得しており、弁護士資格と弁理士資格を持っている。国家知識産権局の特許審査協力センターで特許審査官として働き、その後に永新知的財産に入社し、多くの有名な国内外の企業に、特許出願、特許無効化、特許侵害訴訟、行政訴訟、紛争解決等を含む法的サービスを提供している。



ファッション設計から人工知能生成物の著作権を考える

■ 于偉艶

1956年夏、米国東部のニューハンプシャー州の静かなダートマス大学で、ジョン・マッカーシー（John McCarthy）、マービン・ミンスキー（Marvin Minsky）、クロード・シャノン（Claude Shannon）を含む10人の数学者とコンピュータ科学者が集まり、どのように機械が人間の学習と他の方面で模倣する知能を利用するかを討論した。会議は、約2カ月続いて、参加者は、何が知能であるか、どのように計算によって知能を実現するかについて深く検討した。問題を考える出発点がそれぞれ異なるため、会議では、一般的な合意に達しなかったが、人工知能（Artificial Intelligence）という呼称が正式に歴史の舞台に登場した。ダートマス会議の後に間もなく、一連の人工知能の学者と技術が出現し始め、1956年も人工知能元年と一般的に考えられていた。

60年以上の発展を経て、特にこの十年の計算力の向上とモバイルインターネットによる大量データにより、人工知能技術は、応用面で突破的な進展を得た。2016年にAlphaGoが囲碁世界冠軍に勝ったことから、人工知能は、重複的な仕事、及び学習、訓練により取得可能な技能に関して完全に人間に勝った。スタイルの変化で個性を表現するファッションの分野では、人工知能技術も機能を発揮する場を見つけている。2019中国国際服装設計革新大会では、中国国内外の15個の有名な設計大学及び深蘭科技会社のDeepVogue服飾補助設計システムを含む16個のチームは、激しい角逐を展開した。DeepVogueは、最終的に準優勝を獲得するとともに、50人の大衆審査の一致した好評を獲得し、「大衆最歓迎賞」¹⁶を受賞した。紹介によると、設計者は、ファッションショー写真、製品写真等の素材をDeepVogueシステムに導入し、テーマ又はキーワードを設定した後、DeepVogueは、深層学習により、異なるスタイルのオリジナルファッションショー写真を出力した。設計者は、さらにファッションショー写真に基づいてスクリーニングを行い、ブランドの位置付け、ビジネスポリシー、コスト予算などの要因を組み合わせ、既製服のために設計図を引き修正する工程を実施し、服飾の最終的な量産を実現する¹⁷。

¹⁶ 『ファッション界に「新寵」が追加、AI設計者DeepVogueが革新大賞を受賞』、中国日報網、2019年4月29日、リンク：<https://cn.chinadaily.com.cn/a/201904/29/WS5cc69721a310e7f8b1579fc2.html>。

¹⁷ 『深蘭がDeepVogueを創作した：AIも服装を設計できる』<https://www.ebrun.com/20190502/332318.shtml>、2023年2月9日訪問。



深蘭科技Deep Vogueの参加著作物のうちの1つ¹⁸

技術の発展に伴い、人工知能は、目を見張る能力を示し、かつ人間の創作の補助ツールから徐々に創作主体に進化し、その生成物も人間の著作物とますます区別されにくい。この過程において、従来の著作権法の理論は、小さくない挑戦を受け、まず、人工知能生成物が著作権法上の著作物を構成できるか否か、及び著作物を構成する場合、著作物の権利帰属に直面する必要がある。上記問題は、立法においてまだ明確な答えがなく、司法実践も探索段階にある。本文は、ファッション設計分野における人工知能の応用による著作権への分析に基づいて、人工知能生成物に著作権を付与する必要性を検討し、かつ人工知能生成物の著作権保護の基本的なアーキテクチャを提出する。

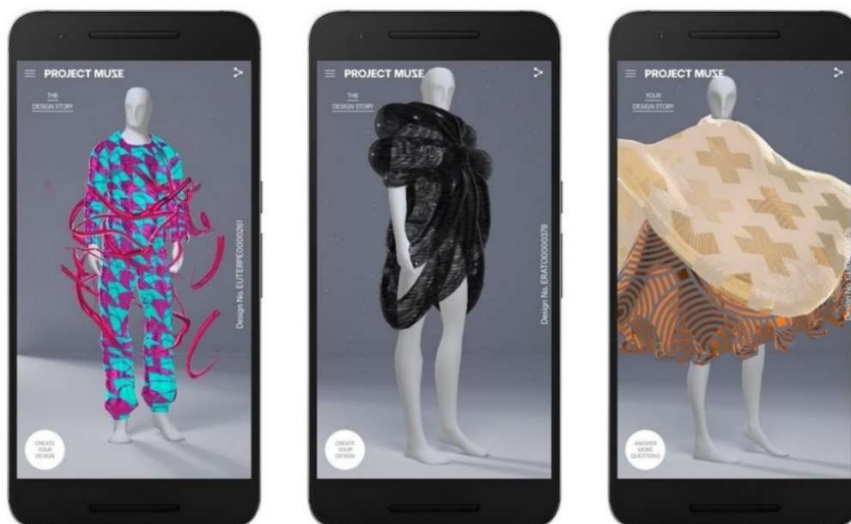
一、ファッション産業における人工知能の応用及び関連著作権

1. 人工知能を補助ツールとする段階

ファッション産業は、流行り廃りが激しく、これまで発展して数えきれない設計スタイル及び要素を形成してきたため、新しい設計を始める前に、有用な情報を最大限に取得してスクリーニングすることは、設計者にとって重要である。2016年、グーグルとドイツの電子商取引Zalandoとは、名がProject Muzeeである仮想スチリストを協力して発売した。Project Muzeeは、600人以上の設計者の設計要素を参考して、グーグルが発表したファッション傾向報告、及びZalandoプラットフォームからの検索、評価などのデータを組み合わせ、ユーザが性別、年齢、好みなどの情報を入力した後、データベースから相応の設計要素をマッチングし、計算して独特な服装設計を生成することができる¹⁹。

¹⁸ 画像ソースは、1と同じである。

¹⁹ 『人工知能「スチリスト」上』、「無界コミュニティmixlab」ウィーチャット公式アカウント、2017年7月



Project Muzeにより生成された設計例²⁰

Project Muzeにより生成された設計は、既制服とまだ距離があるように見えるが、その提供する設計要素の組み合わせに基づいて、設計者らは、いくつかのインスピレーションを得ることができる可能性がある。Project Muzeと類似し、IBMのWatsonシステムは、大量のデータを学習することにより、生地、配色、流行傾向などについて提案し、設計者が意思決定を迅速に行うことに役立つことができる。²¹ 上記ケースでは、人工知能の作用は、アイデアを提供することであり、設計作業は、人間の設計者によって主導され、このような人工知能は、まだ人間の創作の補助ツールに属する。知的財産権法を含む社会的規範は、いずれも人を主体として構築され、補助ツールとしての人工知能は、従来の知的財産権制度に衝撃を与えない。

2. 人工知能を創作主体とする段階

ニューラルネットワーク技術が絶え間なく発展するのに伴い、人工知能は、従来のプログラム設計を超える独立した創造能力を有する。2022年9月に、米国のコロラド州博覧会芸術試合において、数字カテゴリーの一等賞を受賞する著作物『スペースオペラ劇場』は、一人のゲーム設計者からのものである。該ゲーム設計者は、まず、人工知能描画ツールMidjourneyに光源、構図、角度、雰囲気などのキーワードを入力し、AIが画像を生成した後、さらにPhotoshopで80時間微調整する。技術手段を利用して数字カテゴリーの芸術品を制作することを試合ルールが許可するが、『スペースオペラ劇場』の入賞は、芸術者らの論争と非難を引き起こす²²。

18日。

²⁰ 写真が <https://www.stinkstudios.com/work/zalando-project-muze> から由来し、2023年2月8日訪問。

²¹ 『人工知能がファッション界に正式に侵入！IBMのWatsonシステムがニューヨークファッションウィークをどのように解説しているか見てみましょう』、リンク：<https://www.sohu.com/a/129120601487885>、2017年3月16日訪問

²² 『AIの著作物が人間芸術試合大賞を受賞したとき...』、<https://new.qq.com/rain/a/20220909A062FI00>、2022



《スペースオペラ劇場》²³

本ケースは、上に言及した深蘭科技DeepVogueシステムと類似し、人間の最終的な結果への寄与は、キーワード及びオリジナル素材への選択に限定され、人工知能は、創作の主な役割を果たす。人を中心に構築された知的財産権法体系では、このような人工知能の生成物が著作権法上の著作物として認定されるか否か、作者が人間であるか又は人工知能であるかは、人に疑問を抱かせている。ますます多くの人工知能生成物の出現に伴い、上記問題は、知的財産権理論及び実務界からの見直しを受ける。

人工知能生成物が著作物を構成するには、まず、主体上の障害がある。中国の著作権法の規定によると、著作権者と作者は、自然人、法人又は非法人組織を含む。²⁴人工知能は、コードの集合として、以上のいずれかの種類に帰結されにくいため、文義解釈の観点から、主体資格を取得して著作権者又は作者になることができない。中国の初めての人工知能生成物著作権紛争である菲林法律事務所が百度を訴えた案件では、案件に関与する文章は、原告がデータベースツールを用いて2589件の裁判文書を統計分析した上で作成したものであり、文章に含まれるデータベースから自動生成された分析報告に対して、法院は、「自然人による創作は、依然として著作権法上の著作物の必要条件であるべきであり、分析報告が自然人によって作成されたものではないため、該報告が客観的に独創的であっても著作権法意味での著作物として認定できず、該データベースを作者として認定することができない」と認定した²⁵。

対象レベルの考察は、著作権法意味での「著作物」の構成要件から着手する必要がある。中国の『著作権法实施条例』第2条の規定によれば、著作権法においていう「著作物」

年9月9日。

²³ 画像ソースは、7と同じである。

²⁴ 『中華人民共和国著作権法』第9条、第11条。

²⁵ 北京インターネット法院第(2018)京0491民初239号民事判決書。

とは、文学、芸術及び科学の分野における独創性を有し、且つ、ある種の有形的な形式で複製できる知的活動の成果をいう。上記規定によれば、知的活動の成果は、当然著作権法に保護されるものではなく、文学、芸術及び科学分野の知的活動の成果に属し、かつ「独創性」外的表現を有するという2つの要件を満たすだけで、著作権法意味での著作物となることができる。人工知能生成物が文学、芸術、科学分野に属することは、争議がなく、かつ該人工知能生成物は、画像、文字などの形に外化でき、「外的表現」の要求を満たし、それが著作物になるかどうかは、独創性を有するかどうかは鍵となる。独創性は、「独」と「創」の2つの部分で構成され、「独」は、独立を意味し、「創」は、創作を意味するため、独創性とは、従来著作物の完全又は実質模倣に基づいていない独立創作を指す²⁶。中国の著作権法及び実施条例には、独創性が明確に規定されていないため、独創性の判断基準は、ずっと曖昧な状態にある。人工知能により生成されたコンテンツが独創性を有するかどうかについても、否定と肯定の2つの異なる観点が生じている。

否定的な観点では、「著作物は、作者の独立した個性的な創作に由来し、作者の精神及び意識の現れであり、これによって著作物の独創性が生じるのに対して、人工知能生成物は、アルゴリズム、ルール、テンプレートを適用して得た結果であり、作者独特の個性を表現できないため、独創性を有していない」と主張した²⁷。肯定的な観点では、「人工知能生成物の独創性に対する評価は、客観的な標準に傾向するべきであり、形式からそれが従来著作物の表現と異なるか否かを考察し、著作物は、客観的に「最低限の進歩性」の要求に適合すれば独創性を有し、著作権法意味での著作物に属し、創作行為が自然人に由来するか否かを考える必要がない」と主張した。²⁸ 2020年に、深セン南山法院で審理されたテンセントDreamwriter生成物著作権紛争案件では、案件に關与する文章は、テンセント社で創作者を組織してDreamwriter知能執筆助手を用いて完成したものである。法院は、「案件に關与する文章の外的表現は、文字著作物の形式要求に適合し、その表現のコンテンツは、当日の午前の関連株式市場情報、データの選択、分析、判断を体現し、文章は、構造が合理的で、表現ロジックが明晰で、一定の独創性を有する」と判断した。また、法院は、「案件に關与する文章は、法人著作物を構成し、テンセント社が著作権を有している」と認定した²⁹。このケースは、独創性評価の客観化基準を体現している。

上記観点をまとめると、人工知能生成物の独創性に対する論争は、根本的には主体に対する論争である—自然人の参加が独創性を備える前提であるか否か？動物に関するケ

²⁶ 『特区経済』2022年第12期に掲載された吳凱、李金恵、王增栩：『著作権法視域における人工知能生成物の著作権取得可能性と権利帰属問題の分析』。

²⁷ 『法律科学（西北政法大学学报）』2017年第5号に掲載された、王遷：『人工知能により生成されたコンテンツの著作権法における定性について』。

²⁸ 『法律科学（西北政法大学学报）』2017年第5号に掲載された、易繼明：『人工知能創作物は著作物であるか』。『海峡法学』2022年12月第4期に掲載された、林雪標、陳媛滢：『人工知能の「創作物」の著作権帰属争議及び解消対策について』。

²⁹ 深セン市南山区人民法院第（2019）粵0305民初14010号民事判決書。

スでは、著作物が独創性を備えないと認定されても大きな争議は起こらない。例えば、2003年の長沙動物園が現代商報社、海底世界著作権を訴えた紛争案件では、長沙動物園は、当代商報社が許可を得ずにイルカパフォーマンス写真を撮影して商業宣伝に用いることが、イルカパフォーマンス著作物の著作権及び出演者権を侵害したと主張した。法院は、「イルカによる「パフォーマンス」は、調教員の訓練による条件反射であり、機械的、生理的反応であり、独創性を示さず、イルカは、法的人格を持たず、出演者ではなく、著作権の権利主体を構成することもできない³⁰」と判断した。2018年に、米国裁判所で審理されたサル自撮り案件では、地域裁判所裁判官であるウィリアムは、「来の著作権法には、動物を主体とする可能性が言及されないと指摘し、最高裁判所と第9巡回裁判所も著作権法における「人」の主体的地位を繰り返し言及した³¹。

創作主体が深層学習を行うことができる人工知能である場合、状況は、複雑になる。現在の人工知能技術により、人間の脳による材料の加工と整理をシミュレートすることができ、その創作過程は、従来の著作物の簡単なシミュレーションではなく、学習後に新たな著作物をまとめて考えることであり、その出力成果は、人間に厳しく制御されていない³²。人工知能は、ある程度で創造的思考を備え、その生成物が外観的に人間の著作物と区別されにくく、かつ一定の経済価値を持っていることを認めるべきである。この場合、自然人が創作過程に参加しないことのみを理由に、著作権保護を拒否すると、不公平であり、人工知能産業の持続的で健全な発展にも不利であるようである。

二、人工知能生成物の著作権保護制度の構築

過去5年間、人工知能は、囲碁、トランプ、eスポーツなどの試合における人間世界チャンピオンを打ち負かした。2020年に、科学者は、人工知能を利用して約50年の生物学的難題であるタンパク質折り畳みを攻略した³³。ファッション産業では、人工知能は、流行傾向を予測し、設計図を作成し、サンプル衣類の製版を行い、設計者のために大量の繰り返し性仕事を分担し、設計者が市場のイニシアチブを取るのを助けることができる³⁴。医療、物流、農業及び軍事の分野では、人工知能の性能も非常に優れている。歴史的に出現した転覆性技術と同様に、人間は、人工知能による便利さを享受するとともに、その潜在的な影響に対して不安及び懸念を生じる。ますます強力になる人工知能に直面すると、人間の懸念は、理にかなっている。強大な技術変革に対応するためには、技術理性と社会

³⁰ 長沙市中級人民法院第(2003)長中民三初字第90号民事判決書。

³¹ 『湘潭大学学报』2018年5月第42卷第3期に掲載された、姚志偉、沈焱：『人工知能創造物の著作権帰属について』。

³² 劉強：『人工知能知的財産権の法律問題の研究』、法律出版社、2020年8月第1版。

³³ 浙江人民出版社、2022年5月1日に出版された、李開復、陳楸帆：『AI未来進行時』。

³⁴ 『紡績導報』2021年第12期に掲載された、趙夢如：『服装スタイル設計の分野における人工知能の応用進展』。『武漢紡績大学学报』2022年4月第35卷第2期に掲載された、温韜、彭倩：『服装設計産業の人工知能応用路……大連市服装設計産業を例にとる』。

倫理に適合する産業政策と法律制度を制定し、人工知能技術を制御可能にし、秩序的に発展させることが急務である。

1. 人工知能生成物の著作権保護の基本枠組み

以上の分析のように、人工知能生成物が著作権法の保護を獲得する主な障害は、自然人が参加しないことである。この場合、人工知能生成物に合理的な法的保護を与えるために、その独創性認定に客観化基準を適用すべきであり、著作物の外観に適合して独創的な要求を達成する人工知能生成物については、著作権法意味での著作物と認定すべきである。人間に比べて人工知能創作に要する時間をはるかに低いため、品質の高くない人工知能生成物が文化市場に占有することを回避するために、関連主管機関は、人工知能生成物のオンライン登録審査システムを構築して、技術手段を用いて出願日より前にすでに登録された著作物と同じであるか又は実質的に同じであるか否かを審査することができ、要求に適合する人工知能生成物であって初めて、著作物として登録することができる。人間の著作物が著作権を自動的に獲得するのに対し、登録審査制度にハードルを高めることにより、人工知能生成物の氾濫の現象を回避することができる。

客観化基準を用いて人工知能生成物の独創性の問題を解決し、「作者」の認定についても対応して調整すべきである。中国の現行の著作権法では、著作物を創作する自然人は、作者であり、法律の規定に適合する場合に、法人又は非法人組織も作者と見なすことができる³⁵。法人又は非法人組織も作者になることができるが、実際に創作行為を実施している人は、依然として自然人である。人工知能によって生成された著作物に対しては、人間の創作段階での参加度が低く、一般的にキーワード及びオリジナル素材の設定に参加する。従って、人工知能著作物の制度構築では、作者の概念を調整し、人工知能著作物の生成に参加する自然人をカバーすべきである。また、誠実信用と公衆の知る権利を考慮して、人工知能によって生成された著作物に、該著作物が人工知能によって生成されることを付記すべきである。

権利獲得方式の違いを除いて、人工知能によって生成された著作物の保護期間は、人間の著作物よりも短いべきである。人工知能は、アルゴリズム、ルール、テンプレートをを用いて著作物を生成し、このような著作物に人間の精神及び意識の代入がなく、創作時間が大幅に短縮されるため、その保護期間は、自然人の著作物と同じである期限を引き続き用いるべきではなく、投入された人力、計算力、電力などの平均社会コストに応じて保護期間を合理的に決定すべきであり、そうでなければ公平原則に反する。

³⁵ 『中華人民共和国著作権法』第11条。

2. 人工知能生成物の著作権の帰属

人工知能生成物は、一定の経済的利益を有し、設計者、所有者、利用者は、共に人工知能生成物の生成を促進するため、関連主体間で利益バランスを行い、さらに産業発展と文化革新を促進することは、人工知能生成物の著作権に関する焦点となる問題の1つである。三者の果たす役割がそれぞれ異なるため、著作権帰属を考慮する時に、三者の実質的な寄与を具体的に分析すべきである。

人工知能の設計者にとっては、それは、プログラム開発段階でアルゴリズムを構築し、データを導入し、更新し、人工知能自体の構築に知的労働を貢献する一方で、現段階の人工知能は、既定のアルゴリズム及びルールを超えて、深層学習に基づいて自主的な創作を行うことができ、その生成したコンテンツが設計者の予想を超える可能性が十分である。従って、人工知能生成物は、設計者の思想を体现せず、設計者の権利は、プログラム自体のみに関連し、プログラム生成の結果を派生することができない。

人工知能の設計者に対して、人工知能の所有者は、著作物の生成に重要な役割を果たす。人工知能著作物の場合、伝統的な意味での「作者」がないため、著作権の人格属性は、相対的に弱く、主な注目点は、権利の財産属性である。人工知能の所有者は、一般的に、投資家であり、資金を投入して人工知能の所有権を獲得し、その上で人工知能生成著作物の著作権を獲得することは、投資報酬のあり方である。著作権法の立法目的は、関連主体に一定期間の独占権を与えることで、より多くの創作物の産出と伝播を激励し、社会全体の福祉を増進することである³⁶。人工知能著作物の著作権を所有者に付与することで、投資を最大限に促進し、産業発展を促進する効果を達成する。

人工知能の利用者は、知能システムをトリガし、人工知能著作物の生成を直接的に招く主体である。人工知能生成物は、利用者によって初めて有形担体に固定されるが、人工知能の場合では、利用者は、果たす役割が限られ、著作物への貢献が所有者よりも低い。社会的分業により人工知能の所有者と利用者が統一される場合があり、異なる場合があり、人工知能の創造環境の複雑さによりも、所有者が常に生成物の著作権を主張しているわけではない。この場合、所有者と利用者が生成物の権利帰属を約束することを許可すべきであり、これに対して、現行の著作権法には、すでに非常に成熟した制度がある。

以上より、中国の現行の著作権帰属モード「著作権が作者に属することを原則とし、特殊な規定を補足とし、契約約定を例外とする」を参照すると³⁷、投資を激励し、人工知能産業を発展させる目的のために、人工知能によって生成された著作物に対しては、所有者

³⁶ 『法律科学（西北政法大学学報）』2017年第5号に掲載された、易継明：『人工知能創作物は著作物であるか』。

³⁷ 『法学』2011年第6期に掲載された、曹新明：『中国の著作権帰属モードの立法完備』。

に帰属することを原則とするように調整できるが、設計者、所有者、利用者を含む利益関連者が権利帰属を約定することが許可される。

- まとめ

過去の2022年に、AIGC (AI Generated Contents、人工知能生成コンテンツ) は、最も飛躍的な技術であった。Stable Diffusion、DALL-E 2、Midjourneyなどの画像を生成できるAIGCモデルは、AI作画分野に騒がせ、人工知能の芸術分野への浸透を示し、大型言語生成モデルChatGPTは、マンマシン対話を新たな高まりに向けて推し進める。人工知能は、データ分析能力からコンテンツ生成能力へと変換され、人工知能の世界感知から世界創造生成への遷移を実現している³⁸。技術は、中立的であり、人工知能が人間により多くの積極的な影響を与えるか、消極的な影響を与えるかは、それを誘導する科学的な制度があるかどうかに依存する。人工知能生成物の著作権保護については、人工知能分野への投資を誘導することから、人工知能生成物に著作権を付与し、所有者を核心とするが、設計者、所有者、利用者を含む利益関連者が権利帰属を約定することを許可する権利アーキテクチャを構築することは、革新市場に適合した制度選択である。



■ 于偉艷

2002年から知財権に関する仕事が始まる。長い間、ソニー、IBM、P&G、三菱電機、モトローラなど世界でも知名度高い企業と協力したことがある。2014年に永新專利商標代理有限公司に入社してから、知財権、契約、ネットワーク上の法律問題を中心に、特許権侵害訴訟永新專利商標代理有限公司、特許行政保護、特許無効、特許検索、特許権侵害調査、著作権侵害訴訟とコンプライアンス分析などの仕事をしている。

³⁸ テンセント研究院が2023年1月31日に発表した、『AIGC発展傾向報告2023——人工知能の次の時代を迎える』。



永新知識產權
NTD IP ATTORNEYS

网站: www.chinantd.com

专利: sunjian@chinantd.com

商标&法律: liyaqiong@chinantd.com

上級顧問: 鐘鳴

編集: 劉方円、王智慧

總責任者: 沈春湘、李雅瓊

北京 · 上海 · 深圳 · 香港 · 东京 · 慕尼黑