

AI システム生成作品の著作権性

筆者：ルーカス・ザレスキー (Lukas Zalesky, Ph.D.) &

ジョン・オーシャ (Jonathan Osha、弊所パートナー)

序論

[米国連邦最初の著作権法](#)は、書籍、図表及び地図を保護するために制定されました。時間と共に、著作権法により与えられた保護範囲が、音楽作品、グラフィックワークス、彫刻及び建築、並びにデジタル制作まで拡大されました。著作過程の助力となった新しくて広く利用可能な技術の発展に影響され、その保護範囲の拡大は幾分、不可避なものでした。今日の人工知能 (AI) 技術の急速な進歩と AI により生成された媒体の急激な拡散が、著作権法により保護され得るコンテンツの種類に関する新しい情報提供を要請する動機を与えました。

2023年初頭、アメリカ合衆国著作権局 (United States Copyright Office、以下「USCO」と言う) は、著作権法と、AI 及び AI により生成されたコンテンツに関する政策との交錯を実質的に調査するために[新しい取り組み](#)を始めました。この取り組みの一部として、USCO は、2023年8月30日に、連邦官報において情報提供要請通知 ([Notice of Inquiry](#)) を公表し、大衆からの意見募集を正式に始めました。全50州にわたるクリエイター、利害関係者、学者、弁護士及び他の機構並びに世界中の67か国からのフィードバックが USCO に寄せられました。

USCO は、これらの応答に基づいて、著作権法及び AI に関する三部構成の報告書 (以下、「報告書」と言う) の公表を進めている最中です。2024年7月に公表された[報告書の第1部](#)において、(人々の、リアルな、そうでなければ虚偽の表現を含む) デジタルレプリカが中心に論じられました。[報告書の第2部](#)は、2025年1月に公表され、AI システムにより生成された出力の著作権性に重点を置き、政策立案者、法律実務家及び裁判所に正式な提案が出されました。報告

書の第3部の公表は今年後半に予定しており、著作権により保護される素材を用いた AI モデル訓練の法的影響を探ると見られます。

本記事では、報告書の第2部を要約し、注目すべき側面に焦点を当てます。

概要

著作権は、人の創作物を保護するために存在します。USCO は、その報告書の第2部において、「(著作権のある作品の) 著作者は、アイデアを、著作権の保護対象となる、固定された有形の表現に具体化した人である」という最高裁判所の解説を引用しました (*Cmt. for Creative Non-Violence v. Reid*, 490 U.S. 730, 737 (1989)) (以下、「CCNV判決」と言う) (斜体箇所：強調するため追加)。しかしながら、AI システムは今、人が創作したのであれば著作権の保護対象となるほど洗練された作品を生成することができます。このことによって、人が著作者としての資格を有するという長年続いてきた要件がどのように AI 支援で創作された作品に適用されるべきかという疑問が浮かび上がりました。

議論を進めるために、USCO は、AI システムを、「1 つ又は複数の AI モデルを実質的に組み込み、エンドユーザーによる利用のために設計されたソフトウェアプロダクト又はサービス」と定義します。エンドユーザーは、ユーザーによるインプットに基づくテキスト又は画像の作成など、幅広いタスクを完成させるために AI システムを配備し得ます。しかしながら、人の創作的なインプット及び AI システムに対する制御のレベルが大いに異なる場合があります。例えば、いくつかの場合、ユーザーは、たったの数文字の単純な指示を与えることでアウトプットを生成し得ます。その他の場合、ユーザーは、AI 支援により変更される予定の、画像、音声及び動画などの自身の作品を含んだ広範なインプットを与え得ます。ユーザーが AI により生成された素材、選択及び組み替えを繰り返して練り上げることで創造性を発揮することもあり得ます。

2023年の情報提供要請通知においては、報告書の第2部で重点を置かれた「AI生成素材」の著作権性に関する以下の5つの質問が出されました。

1. 米国憲法における著作権条項は、AI生成素材に対する著作権保護を認めるか。
2. 著作権法の下、生成AIシステムを使用した人がシステムにより生成された素材の「著作者」として見なされ得る状況は存在するか。
3. AI生成素材に対する法的保護は政策事項として望ましいか。
4. そうであれば、それは、著作権の形であるべきか、或いは、別の独自の権利 (*sui generis right*) であるべきか。
5. 人間の著作者資格要件を明確化するために著作権法の改正は必要か。

とりわけ、これらの質問に対する答えは、応答者が「AI生成素材」をどのように解釈するかによって左右されます。つまり、「AI生成素材」とは、AIを利用して生成された全ての素材を指すか、それとも、人間による関与及び制御なしでAIにより生成された素材のみを指すか。

人間による関与及び制御のレベル

著作権法に規定されている、著作者は必ず人であるという既存要件を前提とすれば、これらの質問に対する答えは主に、AIシステムを使って創作する場合の人間による関与及び制御の程度の方に向きます。上述したように、多くの人は、単純な命令によって生成されるAIシステムプロダクトと、創作過程の多くの側面のうちの単なる1つの側面としてのAIとの細かな思慮深いインタラクションによって創られた作品との間に意味のある違いが存在することに同意します。したがって、上記質問は、AIシステムへの人間による関与の様々なカテゴリーを検討することで対処され得ます。

報告書の第2部において、USCOは、（1）AIシステムにアウトプットを生成するよう指示するプロンプト（prompt）、（2）AI生成アウトプットにおいて知覚され影響を与える、人間の作者からの表現的インプット（expressive input）、及び、（3）AI生成素材に対する人間による変更又は組み替えという、人間の関与を増やす3つのカテゴリーを特定しました。

プロンプト

USCOが特定した1つ目のカテゴリーは、ユーザーの[プロンプト](#)に関わります。それは、具体的なアウトプットを生成する、又はタスクを実行するようにAIシステムに与えられる自然な言語指示です¹。

多くのコメンターが同意し、USCOも認めたように、単純なプロンプトは、著作権法に基づく結果となるアウトプットの保護に必要な創作的な基準点又は制御のレベルを満たしません。例えば、プロンプトに基づいたAI生成アウトプットは、委託される彫刻になぞらえられ得ます。この場合、その著作者は、それを考案したエンティティであるか、それとも、それを物理的に作ったアーティストであるか。CCNY判決において、最高裁判所は、創作的な構想を実行して芸術作品を作った彫刻家自身が著作者であるので、詳細な指示が出されたとしても、考案したエンティティが「著作者」として見なされるのに不十分であると判定しました。AIという背景に適用されると、「彫刻家」は、人間でなく、AIシステムであり、そのため、その結果となる作品は、基準となる解釈によれば、著作権の保護対象に該当しません。

単純なプロンプトに関する意見とは対照的に、非常に複雑なプロンプトでAIシステムにより生成されたプロダクトが著作権の保護対象となるべきかに対する賛

¹ 特に、USCOといくつかのコメンターは、著しく創作的なプロンプトにより作り出されたAI生成アウトプットとは別に、そのプロンプト自体が著作権の保護対象となると認めています。

成意見が少なかったです。いくつかのコメンターは、保護を支持し、詳細なプロンプトは写真家により決定した事項（例えば、ポーズ、照明、被写体までの距離、撮影の背景を決めたりすることなど）に類似する多くの創作的な判断に関与し得ると特に示して反論しました。その一方で、他のコメンターは、多くの広く利用可能な AI システムはプロンプトにより特定されていない要素を導入し、特定された要素を除外することで知られていると強調しました。したがって、彼らは、プロンプトに応じる AI システムは人間の著作者に置かれる最終的なプロダクトに対する制御において根本的な限界があると反論しました。更に、いくつかのコメンターは、プロンプトが特に異なる種類の媒体間で変換する（例えば、画像を生成するためのテキストベースのプロンプトを処理する）場合であっても、AI システムは必然的にある程度の解釈に関わると主張しました。

USCO は、フィードバックを検討した結果、ほとんどのプロンプトは「保護不可な考案を伝達する指示として本質的に機能し、ユーザーに既存の AI システムに対してその結果となるアウトプットが著作権の保護対象となると主張するような十分な創作的な制御を提供しない」と示唆しました。USCO は、当該見解について、委託されたアーティストの類例に戻り、委託されたアーティストの貢献を「監督、指示、そして、理解する」人間の雇用者の能力における更なる違いを示して説明しました。対照的に、USCO は、今のところ、AI システムのコンテンツ生成方法を監督又は制御する同等の能力がユーザーになく、最終的な作品におけるユーザーの創作的影響に多すぎる不確実性が残されていると指摘しました。

プロンプトに加えて、報告書の第 2 部において、「表現的インプット」という、ユーザーと AI システムとのインタラクションのより複雑なカテゴリーも特定されました。これは、人間のユーザーが AI 生成アウトプットにおいて知覚され影響を与え得る元のコンテンツに貢献する場合を指します。

表現的インプット

AI システムは、新しい作品を生成するように、画像、音声及び動画を含む、文書データを超えた多様な媒体を処理し、解釈することができます。USCO は、この種類の表現的インプットは、人間が AI 生成コンテンツに関与したレベルをより簡単に実証できると特に示しました。USCO は、*Rose Enigma* に与えられた登録済み著作権 VAu001528922 (Mar. 21, 2023) を強調しました。この例では、著作者が手描きの絵と共に、そのインプットされた画像と具体的な変更に基づいて新しい画像を生成することを要求する短いプロンプトを AI システムに出しました。その申請者は、当該最終的な作品における「人間以外の全ての表現」、すなわち、AI システムにより追加された要素に対する免責を正式に表明しました。著作権局は、「提出物において明確に認識され、かつ、主張から除外される人間以外の表現から分離できる、変更されていない絵に関連する人間の著作者資格に限定された登録」という注釈を付けて当該作品を登録しました。USCO はまた、映画産業（例えば、色彩校正と細部のシャープネス）と音楽産業（例えば、オートチューン）における AI システムの普及を引用しました。それらにおいて、AI システムによって人間の創作が高まりますが、その結果となる作品は依然として人間が著作したものとして容易に知覚されます。

このように、USCO によれば、AI 生成作品の著作権保護の基準のうちの 1 つが、「人間が自身の著作権のある作品をインプットし、その作品がアウトプットにおいて知覚可能である」場合です。そのような場合、当該著作者は、当該アウトプットの少なくとも一部の保護を得られます。

報告書の第 2 部において論じられた最後のカテゴリーであるユーザーと AI システムとのインタラクションは、AI 生成コンテンツにおける人間による変更であり、AI 支援の創作的作品における人間の著作者資格を最も明確に表しています。

AI生成アウトプットにおける変更

いくつかのクリエイターは、より大きな創作過程において、自身の創作的判断と変更を、最初から AI システムにより作り出された媒体に適用し、AI システム及び／又は AI 生成アウトプットを統合します。それは一般的に認められていますが、USCO は、AI により作成された個々の要素がそれら自体の基準を満たさないとしても、そのような作品は著作権の保護対象に該当し得ると特に示しました。コメンターは更に、AI 生成の芸術作品における変更と組み替えは、長い間著作権の保護対象となっている既に存在する人間の著作者により創られた作品における同様の変更や組み替えと違う扱いを受けるべきではないと示唆しました。

USCO は、人間の著作者及び AI 生成画像からなるある編集物に与えられた著作権を一例として挙げました。USCO は、当該漫画本（以下、「当該作品」と言う）は、「当該作品を作り上げた画像のセクション、当該作品の各ページにおける画像とテキストの配置及び割り当てに関する創作的選択の産物」と述べました（米国著作権局、*Zarya of the Dawn* (VAu001480196) に対する取消決定 (Feb. 21, 2023) ）。

これらのような創作において、人間による関与と制御のレベルは、AI システムがプロンプトを解釈して又は表現的インプットを処理して作成したプロダクトと対照的に、容易に識別されます。しかしながら、USCO は、最終的なプロダクトが著作権保護を受けるのに必須の基準を満たすかはおそらく依然として、ケースバイケースで判断される必要があると示しました。

正式な見解及び結論

人間の関与を特定するための上述した枠組みを考慮して、USCO は、既存の法理は、AI 生成素材の著作権性に関する問題に対処するのに十分であるという結論

を下しました。しかしながら、法改正の提唱者は、著作権法の改訂が AI システムを利用する新しい創作を奨励し、又はそうでない場合に知識と文化を進歩させ得ると示唆しています。

それへの応答において、USCO は、AI 技術及び AI 生成コンテンツの急速な拡大は、AI 開発に関する既存の動機付けとなるものが十分にあることを表していると強調しました。更に、USCO は、著作権法は、人間の著作者資格の前進を奨励し支持することを根本的に意図されていると示しました。USCO は更に、AI 生成作品が作り出され得る比較的な容易さと量を考慮すれば、AI 生成コンテンツに法的保護を与えることは、人間の創作の意欲を低下させ、その価値を下げる恐れがあると警鐘を鳴らしました。同様の理由から、独自の権利も概ね、コメンターにより反対され、USCO も同意見を示しています。彼らは、人間以外の創作を奨励してしまい、人間の著作者資格を保護する価値及び目的の土台を壊してしまう恐れがあると指摘しています。

USCO が報告書の第 2 部において正式に示した見解は以下の通りとなります。

1. 著作権性及び AI に関する問題は、法改正の必要なく既存の法令に従うことで解決され得る。
2. 人間の創造性に代わるではなく支援するために AI ツールを利用することは、当該アウトプットの著作権保護の利用可能性に影響しない。
3. たとえ人間の著作者により創った作品に AI 生成素材も含まれたとしても、著作権は、当該作品におけるオリジナルの表現を保護する。
4. 著作権は、単なる AI 生成素材又は表現的要素に対する人間による制御が不十分な素材まで拡張されない。
5. AI 生成アウトプットへの人間による貢献が著作者資格を満たすのに十分かは、ケースバイケースで分析されなければならない。

6. 現在一般的に利用可能な技術の働きを根拠にすれば、プロンプトは単独では十分な制御を提供しない。
7. 人間の作者は、AI 生成アウトプット及びアウトプットの素材に対する創造性を発揮する選択、調整又は組み替え、若しくは、アウトプットに対する創造性を発揮する変更において知覚可能な自身の作品において、著作者として著作権による保護を受ける権利を有する。
8. AI 生成コンテンツのための追加著作権又は独自の保護は制定されない。

現時点では、これらの見解は大概、国際的な基準と論評と一致しているようです。USCO は、報告書に要点を述べられたこれらの見解を圧倒的にサポートする、韓国の著作権委員会と文化体育観光部、日本の文化審議会著作権分科会、中国の北京インターネット法院、及び、欧州連合の声明と決定を引用しました。

それと対照的に、イギリスと、他の以前又は現在のイギリス連邦諸国（香港、インド及びニュージーランドを含む）は現在、「作品の人間著作者が存在しない状況でコンピュータにより生成された」作品の法定保護を（AI の到来に先立って）取り入れています。その法令によると、これらの創作の著作者は、「当該作品の創作に必要な組み替えを請け負った人」、つまり、コンピュータを操作した人となります。しかしながら、この法令が AI 生成コンテンツの観点から見て解釈されるかはまだはっきりしません。加えて、カナダ及びオーストラリアを含む国は、著作権法を明確にする必要性を強調しました。その呼び掛けが世界中の様々な利害関係者から反響を巻き起こしました。

これは変化し続ける状況ではありますが、AI 及び著作権に関する紛争が法廷で解決されていることから、これらの懸念は、米国においても外国においても、必然的に明らかになるでしょう。政策立案者もいずれ、法改正を制定する十分な理由があるかを判断します。その間に、USCO は、著作権実務概要（*Compendium of U.S. Copyright Office Practices*）における関連部分を改訂することによって大衆を支

援し続けると表明しました。弊所がする限りでは、USCO、連邦議会及び法廷における AI と知的財産の交錯に関する今後の展開を注意深く見守ります。