

# 生成 AI 時代におけるフェアユースへの理解 ～米国著作権局の観点から

筆者：ルーカス・ザレスキ (Lukas M. Zalesky) &  
ジョン・オーシャ (John Osha、弊所パートナー)

## はじめに

生成人工知能（以下「生成 AI」という）の台頭によって触発された極めて重要な法的論争が、今、重大な転換点に立たされています。争点の核心は、生成 AI モデルをトレーニングするための著作物の使用はフェアユース（公正使用）と見なされ得るか、それとも、侵害を構成するかという根本的な問題にあります。何年もの間、開発者は、そのような使用が主にフェアユース法理の範囲に含まれるという仮定の下、著作権で保護された素材を含む膨大なデータセット上でこれらのモデルをトレーニングしてきました。更に、多くの人は、これらの素材への自由なアクセスを妨げることは技術的進歩を壊滅させ、米国を国際的な舞台で不利な立場に置いてしまうと反論してきました。他方で、著作権者と創作者は、彼らが競争しなければならない、彼らの生活を危険に晒すようなコンテンツの生成のために自身の作品が無断で使用されているという懸念を表明してきました。

2025 年 5 月、米国著作権局 (USCO) は、著作権及び AI を巡るこれらの争点に関する詳細な分析結果を提供する 3 部構成の報告書（以下「報告書」という）の第 3 部の「公表前」バージョンをリリースしました。この「公表前」バージョンが持つ法的効力はどれほど重要かは不明であり、最終的に公表されるバージョンが発行されるかもはっきりしません。したがって、本記事では、後日に別のバージョンが発行され得るという認識をもってリリースされた報告書を要約します。

報告書は、対立する立場の両サイドのコメンターから提示された反論を概略し、法律の現状に取り組み、議員、法律実務家及び事業家の手引きとなる USCO

による正式な助言を提供しています。本記事では、報告書から重要な覚えておきたい情報を解きほぐし、著作権者、AI 開発者、そして、法制度の全体像に与え得る影響を示します。

## 生成 AI の基本

最先端の生成 AI モデルは、多様なインプットに対して正確な応答を提供するために、膨大なデータを用いてトレーニングされます。例えば、最も人気のある生成 AI モデルのうちの多く（例えば、[OpenAI's ChatGPT](#) と [Meta AI's LLaMA](#)）は、公的にアクセス可能なインターネット上の 2,500 億以上のウェブページを扱うコモン・クロール ([common crawl](#)) を含むデータセットでトレーニングされています。しかしながら、トレーニングデータは量よりも質のほうがさらに重要な場合があります。その結果、著作権で保護された素材も、高品質かつ人間によって創られた利用可能なコンテンツに含まれるので、トレーニングデータセットに不可欠な貢献を果たします。また、著作権で保護された素材をトレーニングデータに含めることで、生成 AI モデルは、それらのコンテンツを集約し、作者の人気スタイルを模倣することを学習し得て、元のソースからの特定の要素を直接に複製することまであり得ます。

## 著作権とフェアユース

米国著作権法第 106 条 (17 U.S.C. § 106) に規定される通り、米国著作権法により、著作権者は自身の独自の作品を複製、頒布、公に上演、公に展示し、及び、その二次的著作物を準備する独占的な権利が与えられることが確立されています。したがって、生成 AI モデルは、（著作権で保護された素材の複製と頒布に関与し得る）トレーニングデータセットの作成、及び、（生成されたアウトプットが元の作品の要素を反映し得る場合の）モデル導入の両方において、これらの権

利に関係します。しかしながら、これらの独占的な権利を行使するにあたり、その使用が著作権法第 107 条に基づく「[フェアユース](#)」に該当する場合、著作権者の承諾を得る必要ありません。

特定の使用が米国の法令に規定されるフェアユースを構成するかを判断する際に、（１）使用が商業的な性質であるか又は非営利の教育目的であるかを含む、使用の目的と性格、（２）著作物の性質、（３）著作物全体と比較して、使用された部分の量と実質性（substantiality）の程度、及び、（４）使用が著作物の潜在市場や価値に与える影響という４つの「フェアユース要素」が考慮されます。このように、生成 AI モデルのトレーニング及び導入のために著作物で保護された素材を使用することの合法性は、特定の使用が上述した４つの要素のそれぞれの観点からどのように考慮されるかによって決まります。

## 分析

### 第 1 要素：使用の目的と性格

第 1 要素では、使用の目的と性格を考慮し、被疑侵害の使用が元の作品の機能と異なる機能を果たすかについて検討します。*Andy Warhol Foundation for Visual Arts, Inc. v. Goldsmith* 事件（598 U.S. (2023)）において、米国最高裁判所が、第 1 要素は「争点となる使用が、元の作品と異なる目的又は性格を持つ『か、そして、どの程度なのか』を問う」と強調しました（*Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.* 判決（510 U.S. 569 (1994)）より引用）。新しいものが加わった変形的な使用の場合、フェアユースに該当する傾向があります。一方で、単なる商業的な使用又は元の作品をそっくり真似する使用はフェアユースとして認められません。著作物が合法的にアクセスされたかも第 1 要素の分析に影響し得ます。

報告書において、USCO は、第 1 要素に関する大衆からの多様な観点を提示しています。一部の人は、AI モデルは元の作品と懸け離れたトレーニングデータか

ら統計的パターンと計算上の抽象化を抽出するので、生成 AI モデルによる著作権で保護された素材の使用は「極めて変形的」であると主張します。更に、それらの使用は AI 技術の開発のために必須であると主張されています。一方で、反対者は、AI モデルのトレーニングを、新しい意味や目的を加えずに同じ情報を単に形式を変えただけの他の形式のデータ圧縮と機能的に等しいものとして比較します。その上、彼らは、AI モデルの導入はそのトレーニングと並行して考慮されるべきであり、その点から、AI モデルにより生成されたアウトプットは元の作品と同じ目的を果たし得ると示唆します。

USCO は、独自の観点から、膨大かつ多様なデータセット上の生成 AI モデルのトレーニングは「多くの場合、変形的なものである」と認めています。しかしながら、USCO は、生成 AI モデルは、トレーニングが行われた元の作品に酷似するアウトプットを生成するのに使用されることもあり得ると警告しています。USCO は更に、「検索拡張生成」(retrieval-augmented generation) などの生成 AI モデルにより使われる特定の技術により、トレーニングデータの全体からでなく、選択ソースから情報が直接に取り出されると特に示しました。これらの技術は、概ね元の作品と同じ目的を共有するので、変形的なものではない可能性が高いです。

## 第2要素：著作物の性質

第2要素では、著作物の性質が考慮されます。全ての作品が同じ種類の情報を表示するわけではないことが認識されます。例えば、映画や小説などの表現性のある独創的な作品があれば、ニュース報道やコンピュータコードなどの事実的や機能性の作品もあります。更に、事実情報は、限られた数の方法でしか表されることができません。USCO が引用した *Harper & Row, Publishers, Inc. v. Nation Enters.* 判決 (471 U.S. 539, 563 (1985)) において、「法律は通常、フィクションやファンタジー作品よりも、事実に基づいた作品を広めることのほうが需要が高いと認める」が記載されています。このように、事実的又は機能的な著作物の使用

はフェアユースとして認められる可能性が更に高く、それに対し、表現的な作品の使用は、フェアユースの判断には不利です。

USCO は、この法理を生成 AI の場合に適用し、AI トレーニングデータセットは、表現的及び非表現的なコンテンツの両方を包含する広い範囲のソースを含むと特に示しました。したがって、第 2 要素に基づくフェアユースの判断は、手近の事実とトレーニングデータのその的確な内容によって決まります。

### 第 3 要素：著作物全体と比較して使用される部分の量と実質性

第 3 要素では、「著作物全体と比較して、使用される部分の量と実質性」を検証し、使用される量が「複製の目的に関連して合理的」かを問います (*Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.* 事件 (510 U.S. 569, 586 (1994)))。複製するのに合理的な量はしばしば使用の目的によって変わるので、第 3 要素は、当然のこととして第 1 要素に関連します。また、作品の大部分を複製することは、特に作品の使用によって著作物の全部又は一部が公に利用可能となる場合に、元の作品の市場に損害を与える可能性が高まるため、第 3 要素は、第 4 要素にも影響を及ぼします。

生成 AI モデルのトレーニングは通常、作品の全ての表現的要素と要素が現れる構造又は配列をモデルに晒すために、作品全体の複製に関与します。フェアユースの支持者は、全作品を晒すことでモデルは効果的な学習に不可欠な芸術的なパターンを捕まえることができるので、この慣行は正当であると主張します。この観点から、全作品の使用は、その目的に照らして合理的とされます。それに対し、批評家は、そのような考え方は定評のあるフェアユース原則を反転させるリスクがあると指摘します。批評家らは、AI トレーニングのために作品全体を複製する必要性を認めることは、創作者に不利な誘因を作り、これによって機能的な目的を果たすと主張することでもっとこうするよう開発者を奨励し得ると主張します。

現在、トレーニングに使用される著作権で保護された素材を、生成 AI モデルによって複製し、公に利用可能にすることができる範囲について、意見の相違が存在しています。一部のユーザは、これらのモデルは、（AI 開発者である Midjourney に対する[最近の訴訟において Disney と Universal により主張されたように](#)、）保護されたコンテンツを記憶しそのまま繰り返すことができると指摘します。しかしながら、そのような「記憶された」コンテンツを誘発するのに必要とされる努力はどの程度なのか依然として不明であり、そのような複製が偶発的かつ系統的、それとも、一般ユーザにより容易にアクセス可能かに関する問題が提起されています。

USCO はその分析において、いくつかの専門化された領域特化型応用において、完全な複製の使用は生成 AI モデルをトレーニングするのに必要であり得ると認めています。より広い意味で、実質的に変形的な利用は、その応用にもかかわらず、特にモデルのアウトプットによって元の作品の保護された側面が公に利用可能となっていない場合に、フェアユースの判断に有利です。汎用モデルのトレーニングに関し、USCO は、個別の作品がトレーニングデータセット全体の無視可能な部分のみを形成するという前提で、全作品を複製することが正当であるかを問題視しています。ここで再び、無許可複製のリスクを軽減するために、USCO は、保護されたコンテンツを引き出す可能性のあるプロンプトを遮断し、著作物に似ている素材の拡散を予防する制限を出すためのインプットフィルターなどの予防的な「ガードレール」を導入することを開発者に推奨します。

#### 第 4 要素：使用が著作物の潜在市場又は価値に与える影響

第 4 要素では、「使用が著作物の潜在市場又は価値に与える影響」を考慮します。生成 AI を巡る係争中の事件と将来の事件において、この要素は、司法分析の焦点となる可能性が高いです。報告書において、USCO は、最高裁判所は第 4 要素は「間違いなく、フェアユースの単一の最も重要な要素である」と説明してい

ると強調しています (*Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enters.* 事件 (471 U.S. 539, 566 (1985))。その核心となる重要性がより広い判例法に反映されています。[1978年から2019年にかけての453の事件から579のフェアユース意見の実証分析において](#)、第4要素が判断を左右すると判定されました。

USCO は、生成 AI モデルによるアウトプットが、売上の減少、市場の希釈化及びライセンス機会の喪失を含み、著作物の市場に悪い影響を与え得るいくつかの類型を特定しています。同時に、生成 AI の一部の支持者と開発者は、市場への潜在脅威は AI トレーニングにおいて著作権で保護された素材を使用した結果であり得るイノベーションと創作のより広範な公共利益に不利に働くはずであると主張します。

1 つ目の潜在損害が、市場での代替品として役割を果たす、AI で生成されたコンテンツの売上の減少です。評論家は、生成 AI の、元のコンテンツの「逐語的」な複製を生成する能力は、特にモデルがそのトレーニングデータ内部又は外部にある素材の狭いサブセット（例えば、一握りのニュース記事、又は一冊の本）から引き出し、よりニーズに合わせたアウトプットを生成するために[検索拡張生成 \(RAG\)](#) を使用する場合に、市場への深刻な脅威となると反論します。USCO は、それについて説明する時に、*Authors Guild v. Google* 判決 (804 F.3d 202 (2nd Cir. 2015)) から「拡張応答によって元の作品への『ニーズが満される』ユーザは、市場からそれを得るために支払わない」と引用しています。しかしながら、その係争の重要な点は、そのような AI のアウトプットが本当に個々の著作物に取って代わったか、それとも、単に新しい競争力を導入しているかです。

より具体的に、生成 AI の支持者は、アウトプットの大部分は複製でなく、むしろ、単に元の作品と「同じ種類」の新しい作品であると主張します。これらのアウトプットは、保護された表現を直接に複製していないため、彼らは、そのよう

なアウトプットは市場の代替品として機能しておらず、よって、第4要素の範囲に含まれないと主張しています。

USCOは、市場競争は適法な価値であると認めている一方で、市場への2つ目の潜在損害として認識される市場の希釈化は、第4要素分析によれば、依然として確かな損害であると強調しています。報告書において、「AIシステムがコンテンツを生成する速度と規模が、そのトレーニングデータにおける同種類の作品の市場を希釈化する深刻なリスクをもたらす」と注意喚起されています。もし数千のAIで生成された恋愛小説が市場に出されたら、そのAIをトレーニングした人間の作家による恋愛小説はそれほど売れなくなってしまうでしょう。これは、人間が創作した作品の見通しを減少させるだけでなく、ロイヤリティプールの希釈化にもつながります。報告書において、フィクション文学と音楽におけるものを含む、この傾向のすでに起きているいくつかの例が引用されています。

USCOにより特定された市場への3つ目の潜在損害が、著作権で保護された素材の無断使用に起因した実際の又は可能なライセンス機会の喪失です。そのような損害が生じるのに、ライセンス市場がすでに存在しなければならず、あるいは、合理的に発展する可能性がなければなりません。近年、これらの機会は、特定の分野に出現し始めています。いくつかの数十億ドル規模の企業が、特に生成AIモデル用のトレーニングデータを確保するためにライセンス契約を締結しています。これらには、OpenAIとAssociated Press及びShutterstockとの取引、Getty ImagesとNvidia及びBriaとのパートナーシップ、そして、vAlusualとRightsifyとのライセンス契約が含まれます。直近では、トレーニングデータとしてエディトリアル・コンテンツを提供するために、[New York TimesがAmazonとライセンス取引を締結しました](#)。それは、New York Timesが[OpenAIに対する係争中の侵害訴訟](#)における核心となっている問題点を強調した動きでした。これらの知名度の高い取引にもかかわらず、報告書は、多くのコンテンツ分野は実現可能

なライセンス基盤がまだ不足しており、ライセンスングが存在していても、多くの場合、最も十分な資金力を持っている企業にのみアクセス可能であると特に示しています。更に、トレーニングデータの多くは、公にアクセス可能なソースから削り取られ、特定や連絡しにくい個人により創り出されたものです。最終的に、USCO は、第4要素はこの様々な状況を説明するのに十分な柔軟性があり、ライセンスングが実行可能であるが無視されている場合、第4要素はフェアユースの判断に不利となり、意味のあるライセンスング市場が存在せず、「損害を受け得る機能する市場が存在しない」場合は、第4要素はフェアユース判断に有利に傾けると結論付けました。

上に概説した市場への潜在損害に関係なく、生成 AI を、それらの損害を上回る独自の公共利益を提供するものとして考えるという見方があります。OpenAI は、生成 AI は「人間の能力を拡張し、それによって、人間の創作力を培う」と示唆しています。他方で、Meta は、自社のモデルは、「革新的な、いつくかの場合に、救命の可能性があるサービスと技術を市場に出している」と主張しています。そのようなモデルのいくつかの例（例えば、Adobe の Firefly 画像生成、Boomy の音楽生成、Getty Images の画像生成、そして、Stabikity AI の Stable Audio 音楽生成）が存在していますが、そのような利点を実施許諾を受けた又は公有の素材からなるデータセットのみを使用することで実現可能かはまだ未解決問題です。

### 各要素の比較検討

USCO は、これらの4つのフェアユース要素のそれぞれの相対的な重みは、「特定の場合の事実と状況次第である」と説明しています。裁判においてこれらの要素がどのように適用されるかを判断するための方式や確実な方法は存在しません。それにもかかわらず、第1要素と第4要素は、生成 AI の背景において特に影響力のあるものとして浮上しています。

第1要素に関して、生成AIの特定の使用は、明らかに変形的なもののように見えます。例えば、米国サンフランシスコ地方裁判所判事である William Alsup 氏が、フェアユースに該当する判定を下した際に、[Anthropicによる、生成AIモデルをトレーニングするための著作権で保護された素材の使用](#)は「典型的に変形的なものである」と説明しました（それと同時に、トレーニングデータにおいて不法に複製した素材を使用したことがフェアユースに該当するかを判断するために当該事件は必ず裁判へ進まなければならないとも判定しました）。第4要素については、USCOは、生成AIは著作権で保護された素材の市場に「前代未聞」の影響を与え得ると示唆しています。地方裁判所判事である Vince Chhabria 氏が、[最近のMetaに有利な判定において](#)、同様にモデルの変形的な性質を認めましたが、市場への損害がより強く示されていれば、分析にヒントを与え得たと注意しました。彼は、「市場の希釈化によってしばしば原告が決定的に第4要素の判断で勝ち取り、そのため、今回のような事件の場合、全体的にフェアユースの判断に勝つ可能性が高い」と書きました。しかしながら、原告は、「[市場の希釈化の]この問題に対し口先だけの賛同をほぼしておらず」、したがって、第1要素に関しては結果的に圧勝でした。

より多くの生成AIを巡るフェアユース事件が裁判を通じて紛争解決が求められています。そのため、これらの要素がどのように相互作用し、どの要素が特定の状況において最も影響力を持つかについては、これからより鮮明なイメージが湧くようになるでしょう。

## おわりに

法定だが柔軟性のある司法の枠組みとして、フェアユースの法理は米国特有のものではありますが、米国が生成AIによってもたらされた法的課題を乗り越えようと模索している唯一の国ではありません。欧州連合加盟国、日本、シンガポールを含むいくつかの司法制度において、「テキスト・アンド・データ・マイニン

グ」に関連する生成 AI などのものを先行させるがまだ適用可能でないという他の著作権例外が存在します。それでもやはり、明白なガイダンスがまだ国際的にまばらで、解釈も分かれていますので、緊張状態が続いています。また、イギリスでは、類似する例外がありますが、生成 AI への適用についてはまだ正式に説明されていません。USCO の報告書は、追加の国際的な視点を概観しています。例えば、イスラエル法務省が、AI モデルトレーニングの実例の殆どがフェアユースであると示唆しており、韓国と中国内で論争が進行しています。ブラジルやスペインなどの他の国では、様々な形で著作権者への賠償を引き換えに、AI トレーニングを認める法定枠組みを検討しています。これらの国際的な取り組みを総合的に見れば、著作権で保護された素材で AI モデルをトレーニングすることが適法であると見なされるべきかに関しては意見の一致に達していないことが分かります。いずれにしても、国際的な決定が明らかとなる際、それらの決定は、米国の著作権がどのように進化するかに関与し、影響を与えます。

一歩退いて、生成 AI モデルのトレーニングと導入に対するフェアユース分析は、範囲の広い複雑で未解決な課題に関わりますが、これらの法的判断結果が、イノベーション、アート市場、そして、商業活動に重大な影響を与えるので、裁判所、議員、創作者と事業者が常に十分な情報を得られることは絶対不可欠です。侵害が認められない場合、創作者と著作権者は、上述した潜在的な市場損害を回避するための新しい戦略を検討する必要があります。逆に、侵害が認定された場合、事業者は、関連管轄区域内に合法的に運営するために、著作権者とライセンス契約の締結に応答することが求められます。いくつかのコメンテーターが、これは反競争的な結果をもたらし、「最大かつ資金力を持つ企業とコンテンツ所有者の権力を確立」し得ると警告しています。USCO は、それに反対し、「資金が十分にある者にとってライセンスは常に比較的容易である」と特に示しました。更に、反競争的行為が問題となった場合に頼れ得る既存の独占禁止

法があります。したがって、報告書は、利用可能なライセンス契約の取得という単なる難点はフェアユース判断を変えないはずであると反論しています。

報告書は、生成 AI のイノベーションの支持及び人間により創作された作品の保護の両方によって米国のリーダーシップが最も推進されると助言しています。最後に USCO は、以下のように締めくくります。

*AI トレーニングにおける著作物の様々な使用は変形的である可能性が高い。しかしながら、それらの使用が公正である範囲は、使用作品、使用元、使用目的、アウトプットに対する制御（それらは全て市場に影響を与え得るもの）によって決まります。モデルが分析や研究などの目的で導入された場合、これらの種類の使用は国際競争力にとって極めて重要であり、それらのアウトプットはトレーニングに使用される表現的作品を代入する可能性が低い。しかし、既存の市場において著作物と競争する表現的なコンテンツを生成するために膨大な量の貴重な著作物を商業的に使用し、特に違法なアクセスによって達成することが、確立されたフェアユースの範囲を超えてしまう。*

現時点においては、米国著作権局は継続し、ライセンシング案の委託や著作権で保護された素材での AI モデルトレーニングの法的認可のための政府介入は不要です。代わりに、米国著作権局は、既存のフェアユースの枠組みは、これらの課題に対処するのに十分であり、裁判所は、それらの伝統的な 4 つの要素に基づいて事件を検討し続けるべきであると主張しています。米国著作権局は、ライセンシング市場は法的と商業的圧力に応じて自然に発展する自由があるべきであると示唆しています。

強調しておくことが重要なのは、報告書は、ガイダンスと意見を大衆に提供していますが、それらは法的効力がなく、司法解釈に直接影響するものではありません。

せん。しかしながら、この領域における判例法は、多くのフェアユース事件がリアルタイムで展開すると共に、迅速に発展する態勢が整っています。したがって、今後の動きを注視し続けますので、何か進展や重要な結果ができ次第、お届けします。