

2025年2月

テクノロジー法ニュースレター No.57

知的財産法ニュースレター No.25

<AI Update> 米国著作権局による AI生成物の著作権保護に関する報告書の公表

弁護士 殿村 桂司

弁護士 松崎 由晃

弁護士 近藤 正篤

1. はじめに

米国著作権局（U.S. Copyright Office、以下「USCO」といいます。）は、2025年1月29日、「著作権とAIに関する報告書」の第二部として、AI生成物の著作権保護の可能性ないし著作物性（Copyrightability）について検討した報告書（Report on Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability）を公表しました（以下「本報告書」といいます。）¹。

本報告書は、2023年3月16日に公表されたAI生成物を含む作品の著作権登録に関する初期的なガイダンス²を発展させ、その後2023年8月に公表されたNotice of Inquiry（情報提供要請）に対する10,000件を超えるパブリックコメントや、公聴会での意見、有識者や関係者との協議を踏まえ、AI生成物の著作権保護について包括的な分析を行ったものです。特に、AI生成物の著作権による保護については、既存の著作権法の枠組みで対応可能であり法改正は不要であるとの立場を明確にしつつ、具体例を示しながら著作権保護が認められるケースと認められないケースを詳細に解説している点で、実務上も重要であると考えられます。

本ニュースレターでは、本報告書の概要を紹介いたします。

2. AI生成物の著作権保護に関する基本的な考え方

本報告書は、著作権法は人間の創作物（works of human creation）のみを保護するものであり、人間の著作物性（human authorship）が著作権の基本的要件であるという原則を再確認した上で、AI生成物の著作権保護について詳細な分析を行っています。本報告書は、AI生成物の著作権保護の可能性を判断するに当たって、明確な基準

¹ <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

² Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence, U.S. Copyright Office
<https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence>

(bright-line rules) を示すことは難しいとしつつ (2 頁)、判断において考慮すべき要素について分析を示しています。特に、創作性の判断については、Feist 判決³において、単なる時間や労力ではなく創作性が必要であることが明確にされ、その上で「極めて低い水準の創作性でも十分である」との基準が示されていますが⁴ (6~7 頁)、AI 生成物への人間の関与の態様は様々であり得ることから、ケースバイケースでの判断が必要としています (2 頁)。

3. 具体的な考慮要素と事例

本報告書は、上記の基本的な考え方を生成 AI システムの文脈で検討するに当たり、まず「創作活動を補助するためのツール (tool to assist in the creation of works)」としての使用である補助的使用 (assistive uses) について分析し (11~12 頁)、さらに、AI 生成物に対する人間の関与の態様として、①AI システムに出力の生成を指示するプロンプト、②AI 生成物において認識できる表現的インプット (expressive input)、③AI 生成物の修正またはアレンジ、という 3 つの類型について分析を行っています (11 頁)。

(1) 補助的使用 (assistive uses)

本報告書は、創作活動における AI の補助的使用それ自体は著作権保護に影響を与えないとしています (12 頁)。

補助的使用には、音楽業界におけるビート開発やトラックのミキシング、映像業界におけるカラー補正、ディテールの鮮明化、ブレ補正といった視覚効果の処理や、ロトスコーピング (実写映像と CG を組み合わせる技術) が含まれます (11 頁・脚注 63)。

補助的使用の顕著な事例として、本報告書は Randy Travis 氏の楽曲登録⁵を挙げています (36~38 頁)。医療上の理由で歌唱が困難となった Travis 氏の事例では、Travis 氏の監督下で開発された特別な AI 音声モデルを使用して楽曲を制作していますが、人間のパフォーマンスの特徴 (カデンス、フレージング、アーティキュレーション、ダイナミクス等) を保持しながら声質の変換を行った点が、補助的使用として評価され、著作権登録が認められています (38 頁・脚注 197)。

(2) AI 生成物に関する人間の関与の態様 (3 類型)

ア プロンプトによる関与 (12~22 頁)

プロンプトは「街並みの水彩画を作成して」「明るく前向きな歌詞を生成して」といった、所望の出力を得るために AI に対して行う指示を意味します。本報告書は、現在の技術水準では、プロンプトは本質的に「指示」や「アイデア」の表現に過ぎず、AI システムがそれをどのように処理して出力するかを制御できないため、プロンプトのみでは、いかに詳細であっても、また何度試行錯誤を重ねても、著作権保護に必要な「表現の制御 (human control over the expressive elements)」には至らないとしており (18 頁)、注目に値するものと考えられます。特に、AI モデルがプロンプトの指示を必ずしも一貫して実行せず、プロンプトで指定されていない要素を独自に補完し、同一のプロンプトから異なる出力を生成することなどから、人間による十分な制御が認められないと判断しています。

本報告書は、プロンプトの技術的限界について、具体例を示しながら分析を行っています。例えば、「新聞を読む眼鏡をかけた猫」というプロンプトの事例では、猫の品種や表情、服装などの具体的な要素は、プロンプトでは指定されていないにもかかわらず AI が独自に生成していることが示されています (19~20 頁)。また、同一のプロンプトでも異なる出力が生成されることや、プロンプトで指示した要素の一部が出力に反映されないことなど、現在の技術ではプロンプトを通じた表現の制御が困難であることが具体的に説明されています (20 頁)。

イ 表現的インプット (expressive input) による関与 (22~24 頁)

表現的インプット (expressive input) とは、人間が作成したイラストや写真、音楽などの著作物を AI に入力

³ Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. 340 (1991)

⁴ 同判決では、創作性の要件について「*the requisite level of creativity is extremely low; even a slight amount will suffice. The vast majority of works make the grade quite easily, as they possess some creative spark, 'no matter how crude, humble or obvious' it might be.*」と述べられています。

⁵ 「Where That Came From」著作権登録番号: SR0001018989 (2024 年 5 月 29 日)

して加工や変更を行う場合を指します。このような場合、人間が作成した著作物の表現要素が AI 生成物において認識できる時（perceptible in the output）には、派生的著作物（derivative work）と同様の考え方で、その部分について著作権保護が認められ得るとして（24 頁）。

表現的インプットの典型的な事例として、本報告書は「Rose Enigma」の著作権登録⁶を詳細に分析しています（23 頁）。この事例では、アーティストが手描きのイラストを AI に入力し、その特徴的な要素（マスクの輪郭、鼻・口・頬骨の相対的な位置、バラの茎や葉の配置等）が最終的な出力物の中に明確に残っていることから、著作権法上の派生的著作物と同様の考え方で、これらの要素について著作権保護が認められました。なお、この事例では、AI 生成による写実的な表現や背景の陰影等については、人間の創作的関与が認められないことを理由として、保護の対象外とされています。

ウ 修正・アレンジによる関与（24～27 頁）

人間が AI 出力物に対して創造的な選択・配置・組み合わせを行った場合や、AI 生成物に創造的な修正を加えた場合、その部分について著作権保護が認められ得ます（27 頁）。

人間による修正・アレンジに関する事例として、本報告書は「Zarya of the Dawn」のコミック本の例を用いて分析しています（24～25 頁）。この事例では、Midjourney で生成された画像それ自体の著作物性は否定されましたが⁷、人間が創作したテキスト部分、およびテキストと視覚的要素の選択、ページ上での配置、全体的なアレンジメントにおける創造性が認められ、編集著作物として保護されています⁸。

また、本報告書は、その他の生成 AI システムも、最終的な出力の選択、配置、内容について、ユーザーがコントロールを及ぼすことを可能にするツールを提供していると指摘しています。このようなツールを用いて、個々の創造的要素の選択や配置を人間が制御し、その修正が著作権法上の創作性の最低基準を満たす場合には、著作権保護の対象となり得るとして（24 頁）です。ただし、2、3 の要素の選択・配置・組み合わせのみでは一般的に創作性の基準を満たさず、また、いずれの場合もケースバイケースでの判断が必要であるとしています。

4. 著作権保護が認められないケース

(1) 純粋な AI 生成物（purely AI-generated material）

本報告書は、人間の創造的な関与がない純粋な AI 生成物については、著作権保護の対象とはならないことを明確にしています。この点について、本報告書は Thaler 事件の連邦地裁判決⁹を引用しています（8 頁）。同事件では、AI 開発者である Stephen Thaler 氏が開発した AI システム「Creativity Machine」が生成した「A Recent Entrance to Paradise」と題する画像について、当該 AI システムを著作者として著作権登録を申請したところ、USCO により登録が拒絶されたため、これを不服として USCO を提訴しました。裁判所は、「著作権法は人間の創作物のみを保護する」という基本原則を確認した上で、「新しい形態の技術が人間の指示なしに作動して生成した作品にまで著作権保護が及んだことはない」と述べて、USCO の判断を支持しています¹⁰。

(2) プロンプトのみによる生成物

本報告書は、現在の技術水準では、プロンプトのみによる生成物については、①プロンプトがいかに詳細であっても、②何度試行錯誤を重ねても、また③プロンプトの最終的な選択がなされたとしても、著作権保護の対象とはならないとしています。その理由として、本報告書は以下の 3 点を挙げています。

ア プロンプトの機能的限界

プロンプトは本質的に「指示」や「アイデア」の表現に過ぎず、AI システムがそれをどのように処理して出力するかを制御することができません（18 頁）。

イ システムの「ブラックボックス」性

⁶ 著作権登録番号: VAu001528922 (2023 年 3 月 21 日)。なお、(<https://www.kris.art/portfolio-2/rose-enigma>) において、入力されたイラストと出力された作品が掲載されています。

⁷ Re: Zarya of the Dawn (VAu001480196) <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

⁸ 著作権登録番号: VAu001480196 (2023 年 2 月 21 日)。なお、上記脚注 7 において、Zarya of the Dawn のイラスト等が掲載されています。

⁹ Thaler v. Perlmutter, 687 F. Supp. 3d. 140 (D.D.C. 2023)

¹⁰ なお、本判決は控訴されており、2024 年 9 月 19 日に口頭弁論が行われています。

現在の技術水準では、AI システムの出力生成プロセスは「ブラックボックス」であり、プロンプトで指示した要素の一部が出力に反映されず、指示していない要素が追加されるなど、人間による表現の制御が困難です。また、同じプロンプトを用いても、異なる出力が生成される場合があります（15～16 頁）。

ウ 選択行為の限界

本報告書は、プロンプトを繰り返し修正する「プロンプトエンジニアリング」について、「無限の可能性を持つルーレットを回している」ことに例えています（17～18 頁）。また、生成された出力の中から特定のものを選択する行為についても、それ自体は創造的な行為とは認められない（20～21 頁）としている点も注目に値します¹¹。

(3) プロンプトによる生成物の著作権保護に関する将来的な展望

以上の分析から、報告書は、現在の技術水準においては、プロンプトを通じた人間の関与だけでは、著作権保護に必要な「表現の制御」に至らないと結論付けています。ただし、将来の技術発展により、プロンプトを通じてより直接的な表現の制御が可能となった場合には、この結論が見直される可能性にも言及しています（21 頁）。特に、人間がプロンプトを通じて出力の創造的要素を十分にコントロールできるようになれば、著作権保護の可能性が生じ得るとしており、その判断には共同著作物に関する判例が参考になるとしています。

5. USCO の登録実務への影響

2023 年 3 月のガイダンス公表以降、USCO は数百件の AI 生成要素を含む作品の登録を行っており、その際、人間の著作者による寄与部分に限定して登録を認めています¹²。これらの登録においては、AI 生成要素を含む旨の注釈（annotation）が付されています¹³。

AI 生成物を含む作品の著作権登録申請については、2023 年 3 月 16 日に公表された AI 生成物を含む作品の著作権登録に関する初期的なガイダンスにおいても記載がありましたが、同様に、申請者は、作品が些少な要素（de minimis）を超える AI 生成要素を含む場合、その旨を開示する必要があります。また、人間の著作者による創造的な寄与について簡潔な説明を提供することが求められることが記載されています。

6. 国際的な動向

本報告書では、韓国、日本、中国、EU、英国、香港、インド、ニュージーランド、カナダ、オーストラリアなど、各国の AI 生成物の著作権保護に関する制度が検討されています。人間の創造性を著作権保護の要件とすることについて一定のコンセンサスが形成されつつあり、多くの国が既存の著作権法の枠組みで対応しているものの、具体的な判断基準については、なお形成過程にあると分析されています（28～31 頁）。

各国の具体的な動向のうち、中国については、2023 年 11 月 27 日の北京インターネット裁判所判決¹⁴において、多数回のプロンプト修正と事後的な調整を行った AI 生成画像について著作権保護を認める判断がなされたことが紹介されています（28～29 頁）。なお、本報告書は、当該判決が先例的価値を持たないことに触れつつも、その判断の妥当性については言及していません。

7. 法改正の要否に関する検討

本報告書は、AI 生成物に対する新たな権利（sui generis rights）の創設については、AI 開発者は現行法の下で

¹¹ この点に関連して、600 回以上のプロンプト修正を行ったとされる AI 生成物について著作権登録が拒否された Allen 事件（Allen v. Perlmutter, No. 1:24-cv-2665 (D. Colo. Sept. 26, 2024)）が現在係争中であり、その判断が注目されています。

¹² 登録記録は、USCO の Copyright Public Records System で検索可能とされています。

¹³ 例えば、Rose Enigma の事例においては、「登録は、提出物において明確に認識可能で、保護対象から除外される非人間の表現と区別できる、改変されていない人間による絵画の著作物に限定される（Registration limited to unaltered human pictorial authorship that is clearly perceptible in the deposit and separable from the non-human expression that is excluded from the claim.）」との注釈（annotation）が付されています。

¹⁴ (2023)京 0491 民初 11279 号

既に十分なインセンティブを享受していることに加え、AI 生成物が容易かつ大量に生成され得ることを踏まえ、そうした保護がかえって人間が創作した作品の市場を損なうおそれがあることから、現時点では追加的な保護の必要性は認められないとしています（35～36 頁）。

また、本報告書は、AI 生成物の著作権保護について、現行の米国著作権法の枠組みで対応可能であり、法改正は不要であるとの立場を示しています（40 頁）。

8. 文化庁「AI と著作権の考え方」との比較

日本においては、文化庁が 2024 年 3 月 15 日に「AI と著作権に関する考え方について」¹⁵（以下「AI と著作権に関する考え方」といいます。）を公表しており、「AI と著作権に関する考え方」と本報告書の相違点が注目されます。

本報告書は、AI の使用のうち補助的使用を区別した上で、AI 生成物に関する人間の関与について「表現的インプット」と「プロンプト」を明確に区別して分析しています。これに対し、「AI と著作権に関する考え方」では、このような明確な区別は設けられていません。

また、本報告書は、プロンプトのみによる生成物については、プロンプトが詳細であっても、また試行回数が多くても、現在の技術水準では著作権保護は認められないと明確に結論付けています。これに対し、「AI と著作権に関する考え方」は、プロンプト等の指示・入力が「創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示」である場合や、生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返す場合には、著作物性を認める考慮要素である創作的寄与があると評価される可能性を高めるとしています。

もっとも、この違いについては、本報告書が表現的インプットとプロンプトを明確に区別して分析している点に留意する必要があります。本報告書は、人間が創作した著作物を入力として用いる場合（表現的インプット）と、プロンプトによる指示のみの場合とを区別しており、本報告書における「プロンプト」の概念は、「AI と著作権に関する考え方」におけるものよりも狭い概念であり、創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示は含まれないと考えられます。

このように両文書の分析手法には違いが見られるものの、人間の創作的関与の程度を重視し、純粋な AI 生成物については著作権保護を否定する点で一致しています。また、AI の補助的使用や表現的インプットについての評価も、実質的には同様の方向性を示していると考えられます。

9. おわりに

本報告書は法的拘束力を持つものではありませんが、米国著作権局による公式見解として実務上重要な意義を有していると考えられます。特に、生成 AI の性能が飛躍的に向上し、AI と人間の関係が複雑化する中で、人間の創作的関与の程度や態様について、具体的な事例に基づく判断基準が確認された意義は大きいといえます。

また、本報告書は米国著作権法に関するものですが、AI 生成物における人間の創作的関与の判断について具体的な考え方を示すものとして、日本の実務においても参考となると思われます。特に、AI の補助的使用と表現的インプットについての分析は、日本法の下での検討においても示唆に富むものといえます。

本報告書は、USCO が 2023 年 3 月に開始した、AI が提起する課題等を検討するための「AI イニシアティブ」の一環として作成された報告書の第二部であり、2024 年 7 月 31 日に公表された第一部¹⁶では、AI によって作成されたデジタルレプリカ（実在する人物の音声や容姿を現実に近い形で再現したもので、本物との区別が困難なもの）の無断の公表や配布について検討し、これらから生じる重大な損害を防ぐため、新たな連邦法による包括的な保護が提言されています。今後、第三部として、著作権のある作品による AI モデルの学習、ライセンスに関する考慮事項、および責任の所在等が検討される予定です。

2025 年 2 月 21 日

¹⁵ https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/pdf/94037901_01.pdf

¹⁶ Report on Copyright and Artificial Intelligence Part 1: Digital Replicas, U.S. Copyright Office
<https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>

[執筆者]



殿村 桂司（弁護士・パートナー）

keiji_tonomura@noandt.com

TMT（Technology, Media and Telecoms）分野を中心に、M&A・戦略的提携、ライセンス・共同開発その他の知財関連取引、テクノロジー関連法務、ベンチャー投資・スタートアップ法務、デジタルメディア・エンタテインメント、ゲーム、テレコム、宇宙、個人情報・データプロテクション、ガバナンスなど企業法務全般に関するアドバイスを提供している。

2018年～2019年 経済産業省「AI・データの利用に関する契約ガイドライン」検討会作業部会構成員。2024年～内閣府「AI制度研究会」構成員、経済産業省「AI利活用に伴う契約時の留意事項検討会」委員。

日本経済新聞社の2024年「企業法務税務・弁護士調査」のAI・テック・データ分野にて第1位に選出。国際的にもALBのAsia Super 50 TMT Lawyers 2024のほか、Chambers Asia-Pacific、Legal 500 Asia Pacific等の国際的な評価媒体においても日本のTMT分野等でBand 1等に選出されている。



松崎 由晃（弁護士）

yoshiteru_matsuzaki@noandt.com

システム開発やソフトウェアライセンス取引などの伝統的なIT取引、AIサービス、自動運転、MaaS、デジタルプラットフォームに関する法律問題への助言やサイバーセキュリティを含むテクノロジー関連法務、スタートアップ法務、テレコムなど企業法務全般に関するアドバイスを提供している。2006年東京藝術大学美術学部卒業、2009年上智大学法科大学院修了、2011年～2017年日本アイ・ビー・エム株式会社勤務。2017年長島・大野・常松法律事務所入所。2023年 University of California, Berkeley, School of Law 卒業（LL.M., Law & Technology Certificate and Business Law Certificate）。



近藤 正篤（弁護士）

masahiro_kondo@noandt.com

2011年早稲田大学法学部卒業、2013年早稲田大学大学院法務研究科修了。2014年弁護士登録（第一東京弁護士会）、長島・大野・常松法律事務所入所。2020年 University of Leeds 卒業（Intellectual Property Law LL.M.）。2023年4月から都内私立高校で情報Iの非常勤講師も担当。企業法務全般に従事するとともに、国内外における知的財産（特許、商標、意匠、著作権、不正競争防止法（商品等表示等））に関する紛争（仮処分、訴訟、審判等）、営業秘密の不正取得に関する紛争（刑事告訴、証拠保全、訴訟等）、個人情報の不正流出に関する危機管理対応（訴訟対応を含む）、知的財産権の侵害・有効性鑑定、ライセンス契約書の作成等について多くの経験を有する。

本ニュースレターは、各位のご参考のために一般的な情報を簡潔に提供することを目的としたものであり、当事務所の法的アドバイスを構成するものではありません。また見解に亘る部分は執筆者の個人的見解であり当事務所の見解ではありません。一般的な情報としての性質上、法令の条文や出典の引用を意図的に省略している場合があります。個別具体的事案に係る問題については、必ず弁護士にご相談ください。

[編集者]



殿村 桂司（弁護士・パートナー）

keiji_tonomura@noandt.com

企業買収（M&A）取引・知財関連取引を中心に企業法務全般に関するアドバイスを提供している。TMT 業界の案件にも幅広い経験を有しているほか、シェアリング・エコノミー、Fintech、IoT、AI などテクノロジーの発展が生み出す新しい事業分野の案件も数多く取り扱っている。

長島・大野・常松 法律事務所

www.noandt.com

〒100-7036 東京都千代田区丸の内二丁目7番2号 J Pタワー

Tel: 03-6889-7000（代表） Fax: 03-6889-8000（代表） Email: info@noandt.com



長島・大野・常松法律事務所は、約 600 名の弁護士が所属する日本有数の総合法律事務所であり、東京、ニューヨーク、シンガポール、バンコク、ホーチミン、ハノイ、ジャカルタ*及び上海に拠点を構えています。企業法務におけるあらゆる分野のリーガルサービスをワンストップで提供し、国内案件及び国際案件の双方に豊富な経験と実績を有しています。

（*提携事務所）

NO&T Technology Law Update ～テクノロジー法ニュースレター～の配信登録を希望される場合には、https://www.noandt.com/newsletters/nl_technology/よりお申込みください。本ニュースレターに関するお問い合わせ等につきましては、newsletter-technology@noandt.comまでご連絡ください。なお、配信先としてご登録いただきましたメールアドレスには、長島・大野・常松法律事務所からその他のご案内もお送りする場合がございますので予めご了承くださいませようお願いいたします。