

AI時代の創作・享受と著作権法の課題

関西学院大学法学部 教授 谷川 和幸

要 約

生成 AI 技術の進展により、創作と享受の両面において著作権法には課題が生じている。創作の場面では AI 生成物の著作物性が議論の的となっている。AI によって生成された具体的表現に対して人間のコントロールが及んでいないことから著作物性を否定する見解が現在では有力である。しかし具体的表現はいくらでも AI が生成してくれる時代には、具体的表現への貢献ではなくむしろその作品に込められたメッセージを考案した貢献こそが重要視されるようになるだろう。このような創作環境の変化はアイデア・表現二分論の見直しにつながる可能性を秘めている。享受の場面では AI を用いた改変的享受が同一性保持権との関係で問題となる。ファスト映画に代表されるように、「鑑賞から消費へ」の流れの中で様々な著作物が改変して享受される社会状況にある。AI による編集を活用することで、利用者は自分に最適化された形で情報を得られるようになる。このような利用者側の情報受領の利益と、著作物をその意図通り享受してほしいと願う著作者の利益との対立が生じる。改変的享受の適法性については、ときめきメモリアル事件と Twitter リツイート事件の最高裁判決を踏まえて、誰が改変内容を決定しているのかに着目した規範的改変主体を認定しつつ、「やむを得ないと認められる改変」該当性判断における利益衡量の内実をさらに探究していくことが急務となっている。

目 次

1. はじめに
 - (1) 本稿の目的
 - (2) 問題関心①：創作場面における具体的表現へのこだわりの低下
 - (3) 問題関心②：享受場面における具体的表現への関心の低下
2. AI 時代の創作
 - (1) 現在の議論状況：第 1 の潮流
 - (2) 現在の議論状況：第 2 の潮流
 - (3) 日本法の解釈
 - (4) AI 時代の「創作」の保護
3. AI 時代の享受
 - (1) タイパ志向とファスト映画
 - (2) 私的領域における改変的享受
 - (3) 改変的享受を可能とするサービスの提供、そして AI
 - (4) 2 件の最高裁判決の事案における改変の主体
 - (5) AI を用いた改変の主体
 - (6) 改変的享受と「やむを得ないと認められる改変」
4. おわりに

1. はじめに

(1) 本稿の目的

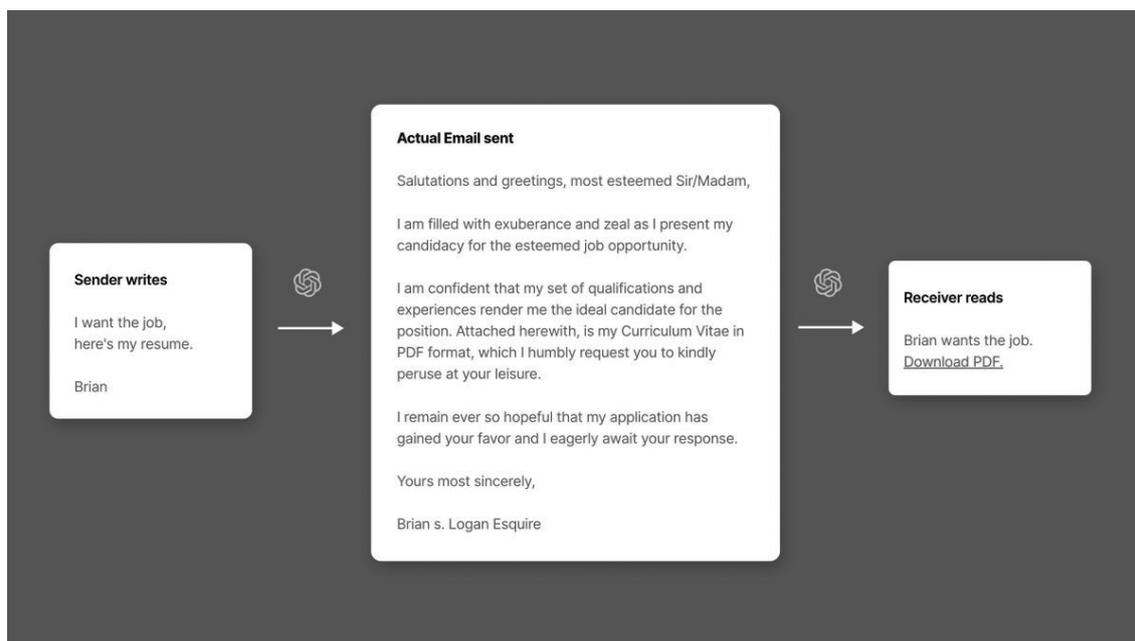
2000年代初頭から始まった第3次AIブームは、2024年現在もかげりを見せることなく続いており、日々新たな技術やサービスが登場して世間の耳目を集めている。特に2022年夏以降に提供が開始されたMidjourney、Stable Diffusion、Dall-E2といった画像生成AIや、同年11月末に提供が開始された大規模言語モデルChatGPTは、国内外で大きな話題を呼ぶとともに、関連する様々な法的課題を提起した。それらの法的課題の中には著作権法に関連するものも含まれている。とりわけ、AI開発者が機械学習の段階で情報解析のために大量の著作物を無断で複製等することの適法性や、学習元著作物と類似性を有するAI生成物が生成された場合の著作権侵害の成否等の問題が盛んに議論されている⁽¹⁾。

本稿ではこれらの議論に屋上屋を架すことは避け、かわりに、より中長期的な視点からAI時代の著作権法の課題を指摘することを試みたい。AI技術が現在と同等かそれ以上の速度で進展を続け、AIサービスの利用が日常に溶け込むこととなった近未来において、文化的な情報の創作と享受のあり方がどのように変化するか、またその時代に著作権法との関係でどのような点が課題となるかについて考えてみたい。

(2) 問題関心①：創作場面における具体的表現へのこだわりの低下

ここに、AIサービスの利用が日常に溶け込んだ近未来における創作と享受のあり方を予測させる一枚の画像がある。まずはこれを手掛かりにして、本稿の問題関心を明らかにするところから始めよう。

この画像は2023年1月に、「ChatGPTを用いた電子メールの未来」というキャプションを添えてTwitter（現X）に投稿されたものである⁽²⁾。



左側には「私は仕事が欲しい。これが履歴書です。ブライアン」という短い文章が書かれている。その横にはChatGPTのアイコンが描かれており、この文章がChatGPTへのメール文面の作成指示であることが分かる。画像中央にはこの指示を受けてChatGPTが作成したと思われる、丁寧で装飾的な文章が書かれて

(1) これらの点に関するわが国の議論状況については、上野達弘＝奥邨弘司編著『AIと著作権』（勁草書房、2024年2月）、文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AIと著作権に関する考え方について」（2024年3月）及び知財戦略本部・AI時代の知的財産権検討会「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」（2024年5月）などを参照。
(2) <https://twitter.com/multikev/status/1616784555788075009> より引用。

いる（画像制作者によれば、19世紀の貴族のような文章を書くように指示したとのことである）。ブライアンはこの生成結果の文章をメールの本文に用いて企業に送信した。しかし企業の担当者も大量のメールを効率的に処理するために ChatGPT を活用して本文を要約させているようであり、最終的には「ブライアンが仕事を欲しています。PDF をダウンロード」という簡潔な要約文章のみを読んでいる。

この画像の制作者の意図は、誰にも読まれない中間の文章に存在意義はあるのかを皮肉の点にあるのであろうが⁽³⁾、同時に、この画像は AI 時代の創作・享受を考える上で示唆に富むものであるように思われる。

その理由は第 1 に、送信者が具体的なメールの文章の細部にこだわりを有していないことを示しているからである。ブライアンとしては自分が職を探しているというメッセージが適切に企業担当者に伝わればよく、それを伝えるための具体的表現を自ら創作することには意味を感じていない。むしろ、自分が書くよりも AI に書かせる方がよい文章が出来上がることを期待している。もちろん AI が生成した文章が自らの意図を正しく反映したものであるかのチェックは経た上でメールを送信しているのであろうし、場合によってはその過程で部分的な修正を施すこともあるのだろうが、少なくともブライアンが細部まで一言一句にこだわって自ら書いているわけではない。

生成 AI が普及する以前は、メッセージを他人に伝えるためにはメッセージの入れ物である具体的表現を細部に至るまで自ら創作しなければならなかった。しかし今や、AI にメッセージを入力すれば、それを伝えるための具体的表現のバリエーションはいくらでも AI が生成してくれる。人間はただ伝えるべきメッセージを AI に入力し、それに基づいて AI が生成した具体的表現を選択、確認、修正して採用しさえすればよいということはこの画像は示唆している。

このような、創作場面における具体的表現へのこだわりの低下という現象は既に現実に起こりつつあるようだ。arXiv という論文投稿サイトに投稿された 100 万件の英語論文の抽象トピックを対称として単語の使用頻度の変化を分析した研究によれば、ChatGPT が普及した 2023 年初頭以降に投稿された論文において、一部の単語の使用頻度が顕著に変化したとされる⁽⁴⁾。同研究ではこの分析に基づき、2023 年以降、特にコンピュータサイエンス分野で ChatGPT の影響が増大しており、抽象トピックの約 35% が ChatGPT で修正されたと推定している。また同様に、別の研究では、ChatGPT が登場して以降、“delve” という英単語を含む医学論文が急増したことが報告されている⁽⁵⁾。この“delve” という単語はアメリカ人が英文を書く場合よりも高い頻度で ChatGPT の生成文章中に登場することが経験的に知られており、つまり医学論文の執筆に ChatGPT が用いられるようになってきている可能性を示しているという。なるほど、これらの技術論文や医学論文はブライアンの求職メールと同様に、伝えるべきメッセージ（実験結果や症例報告）の内容こそが重要であって、それを伝えるための入れ物である具体的表現に工夫を凝らすことに執筆者の熱意が向けられる性質の表現物ではないと考えられるから、AI に執筆の一部を委ねる流れが起きているとしても不思議ではない。

そしてこの細部へのこだわりの低下という現象は、AI 生成画像についても同様に生じていると考えられる。生成 AI はユーザが入力したプロンプトに基づいて画像を生成するが、そこで生成される画像については、プロンプトのみによって細部まで完璧にコントロールできるわけではない（詳細は第 2 章参照）。その結果、

- (3) OpenAI のサム・アルトマン氏も、「人々が簡条書きを作り、それに基づいて ChatGPT に丁寧なメールを書かせて送信し、送信者も ChatGPT を用いてそれを簡条書きに要約するというのは、非常に奇妙なことだ」というツイートをしている (<https://twitter.com/sama/status/1631394688384270336>)。
- (4) Geng, Mingmeng, and Roberto Trotta. "Is ChatGPT Transforming Academics' Writing Style?." arXiv preprint arXiv:2404.08627 (2024), available at <https://arxiv.org/abs/2404.08627>.
- (5) <https://www.afr.com/technology/is-this-one-word-the-shortcut-to-detecting-ai-written-work-20240417-p5fko6>. See also Kentaro Matsui. "Delving into PubMed Records: Some Terms in Medical Writing Have Drastically Changed after the Arrival of ChatGPT" medRxiv 2024.05.14.24307373, available at <https://www.medrxiv.org/content/10.1101/2024.05.14.24307373v1>, and Kobak, Dmitry, et al. "Delving into ChatGPT usage in academic writing through excess vocabulary." arXiv preprint arXiv:2406.07016 (2024), available at <https://arxiv.org/abs/2406.07016v1>.

必ずしもユーザの思い描いていたとおりの画像が生成できるわけではない。それでもユーザは自らが表現しようとしたメッセージの中核が適切に表現されているのであれば、細部には目をつむってそれを採用して、自己の生成結果画像として公表することであろう。仮にユーザに「なぜこの画像の遠景には建物が描かれているのか？ 画像の主題とどのように関連するのか？」と尋ねても、「そこは AI が勝手に描いたものであり、この画像の本質ではない」との答えしか返ってこないであろう。

生成 AI が登場する以前の時代にはメッセージを伝えるための具体的表現（文章やイラスト）を細部まで人間が創作する必要があった。そして著作権法はメッセージ（アイデア）ではなくその具体的表現の創作性をこそを評価して保護してきた。この考えはアイデア・表現二分論と呼ばれ、著作権法の基本思想だとされてきた。しかし AI 時代には具体的表現の生成はもはや人間の手を離れることが可能となった。その結果、人間のなす貢献が、具体的表現の創作ではなく、その作品を通して伝えたいメッセージを考案して AI に指示を出すことと、AI が生成した具体的表現が自らの意図に沿うものであるかを確認し、複数の候補の中から選別したり細部に微修正を施したりして、最終的にこれこそが自らのメッセージを適切に体现する表現物であると確定して自らの名前で公表することにのみ存することとなるような創作のやり方が増えていくことが予想される⁽⁶⁾。深津貴之は「最終的に人類に残される仕事は、『決めること・選ぶこと』『責任をとること』に集約されていく」と述べているが⁽⁷⁾、その予言する未来は創作の場面では上述のような形で現れるだろう。

アイデア自体は保護せず、具体的表現の創作性を評価の対象としてきた著作権法の伝統的発想は、このような AI 創作が増加する近未来においてその妥当性を問われることになるであろう。そしてそれは同時に、上記のような具体的表現の作出のやり方を「創作」活動と捉えて著作権法がインセンティブを与える必要があるのかという根本的な疑問を提起する。以上が、AI 時代の創作との関係での本稿の問題関心である。

(3) 問題関心②：享受場面における具体的表現への関心の低下

前掲画像が示唆に富む第 2 の理由は、享受段階でも AI が用いられている点にある。メールを受信した企業担当者は、丁寧な文章で装飾された具体的表現を享受することに意味を感じておらず、そこに込められたメッセージ（ブライアンが仕事を欲していること）さえ受け取ることができれば十分だと考えている。そのため伝達された具体的表現をそのまま享受するのではなく、AI に内容を要約させることによって、そのメッセージだけを抽出して享受している。

具体的表現からメッセージを抽出して効率的に享受したいというニーズはビジネスメール以外の場面にもみられる。既に多くの企業が、ユーザの効率的な情報収集に資するために AI を活用するサービスを提案している。例えば Google は検索結果の概要を AI で要約して表示する機能「AI Overviews」を試験運用しており、これを利用することでユーザは各検索結果ウェブサイトに遷移してその具体的表現を目にすることなく、Google の検索結果画面だけを見ることでその概要を把握することができる。Microsoft のウェブブラウザ Edge には AI アシスタントである Copilot が組み込まれており、ユーザが閲覧中のページの内容を要約する機能を備えている。これによって、ユーザは長大なウェブページの内容を自分で読む必要がなくなる。YouTube 動画についても、その内容を文章で要約して表示させるプラグインが多数提供されている。これらの AI サービスを利用することで、ユーザは他人が提供する具体的表現をそのまま享受することなく、その重要なメッセージだけを抽出して享受できるようになる。

具体的表現の細部はそぎ落として効率的にメッセージだけを受け取りたいという利用者のニーズは、驚くべきことに、劇場用映画のようなコンテンツの享受の場面にまで及んでいる。このことを示すのがファスト

(6) もちろん、そうではなく、全過程を人間のみが行う伝統的な態様の創作も引き続き盛んに行われるであろう。本稿は創作の全てが AI に代替されるとまで予想するものではない。

(7) 堀江貴文『ChatGPT vs. 未来のない仕事をする人たち』（サンマーク出版、2023 年）62 頁。

映画の隆盛である。ファスト映画とは、劇場用映画を第三者が無断で10分程度に編集した要約版の映像であり、YouTube等にアップロードされて人気を集めている。もちろんこのようなファスト映画の作成・提供行為は適法引用等に当たらない限り著作権（翻案権、公衆送信権）の侵害であり、実際に民事及び刑事事件で違法性が認められているが（詳細は第3章参照）、それらが人気を集めているという事実は、コンテンツを短時間で効率的に享受したいという利用者の潜在的ニーズがあることを浮き彫りにした。また適法な動画配信サービスにおいても、倍速視聴機能や30秒スキップ機能などが提供されており、利用者は適度に映像を「つまみ食い」しながら視聴している。稲田豊史はファスト映画や倍速視聴に代表される最近の傾向を「鑑賞から消費へ」と呼び、「彼らは製品（この場合、映像作品）が作者から与えられた形のままで満足しない。よく言えば『自分好みにカスタマイズ』、悪く言えば『作り手の意向を無視して改変』することで、自分にとっての価値を最大化する」のだと指摘した⁽⁸⁾。

様々な娯楽があふれて人々の可処分時間を奪い合う時代が続く限り、鑑賞から消費への流れが止まることはないであろう。そこにAI技術が組み合わさると何が起こるか。ファスト映画は人間があらかじめ手元で編集を行い、同一内容を画一的に公衆に伝達する態様のものではあった。これに対し近い将来、AIの活用によって、誰もが自分のためだけに編集されたファスト映画的なコンテンツを享受することが（技術的には）可能になるであろう。自分専用のAIエージェントが自分の好みを学習することで、例えば長い情報番組やスポーツの試合のうち、自分が興味を持ちそうな部分やシーンだけを切り出して再編集した自分専用ダイジェスト動画を作成してくれるということが可能になると予想される。コンテンツとユーザの間にAIが介在することで、コンテンツが当該ユーザ好みに改変され、パーソナライズされた形で享受されることとなる⁽⁹⁾。

このような態様の享受は「作り手の意向を無視して改変」（前掲稲田）することに当たるから、著作権者が有する同一性保持権と緊張関係に立つ。もっとも、AIエージェントによる特定ユーザ向けの改変は私的領域で完結しているため、ファスト映画の事案とは異なり、改変物の公衆への提示・提供を伴わない。このような私的領域に留まる改変が同一性保持権の侵害となるかについては、ときめきメモリアル事件最高裁判決⁽¹⁰⁾の射程や同一性保持権の保護法益との関係をめぐって近時議論の蓄積が見られるところである。社会がコンテンツ消費を望み、AIがそれを可能にする近未来において、同一性保持権による著作権者の意向の保護をどこまで貫徹することができるか、また貫徹すべきなのかが問われることになるであろう。以上が、AI時代の享受との関係での本稿の問題関心である。

以下では、創作と享受のそれぞれについて、上記の問題関心を敷衍し、現時点での筆者の考えを示しつつ、著作権法の将来の課題に備えて今から議論すべき論点の所在を明らかにしたい。

-
- (8) 稲田豊史『映画を早送りで見ると人々 ファスト映画・ネタバレ——コンテンツ消費の現在形』（光文社新書、2022年）250頁。
- (9) このような技術は実際には、パーソナライズされたディープフェイクポルノを提供するAIサービスの事案として社会的に問題視されることになると予想される。ポルノ動画の出演者の顔をAIを用いて芸能人の顔に置き換えたディープフェイクポルノを公衆に提供する行為については、既に名誉毀損罪及び著作権法違反（公衆送信権、翻案権、二次的著作物利用権の侵害）での有罪事例がある（東京地判令和2年12月18日D1-Law28290352、東京地判令和3年9月2日D1-Law28293253）。またアメリカでも、テイラー・スウィフトの偽画像が出回ったことをきっかけに、性的なディープフェイク等を規制する連邦法（通称「DEFIANCE Act of 2024」）が提案され、2024年7月に上院を通過した。これらはいずれも人間があらかじめ手元で加工を行い、同一内容を画一的に公衆に伝達する事例である。しかし本文で想定しているのは、利用者がそれぞれAIを用いることで各利用者の私的領域でのみ改変・享受が生じるケースである。改変結果の公衆への伝達を伴わない場合には、名誉毀損罪や侮辱罪の構成要件である公然性が充足されないし、著作権との関係でも公衆送信には当たらず（ただクラウドを用いたAIサービスの場合には、MYUTA事件（東京地判平成19年5月25日判時1979号100頁）と同様に行為主体が問題となる）、翻案の点も私的複製に伴う翻案（著作権法47条の6第1項1号）として権利制限される可能性があるから、同一性保持権侵害の成否が主戦場となる。改変に利用された芸能人等の人格的利益の保護の観点からは、肖像権や名誉感情の侵害がこのような私的領域に留まる不本意な肖像利用にも及ぶかが議論の対象となろう。なお韓国ではディープフェイクポルノ被害に対応するための法改正が2024年9月に行われ、頒布目的のない複製も処罰対象となった。
- (10) 最判平成13年2月13日民集55巻1号87頁。

2. AI時代の創作

(1) 現在の議論状況：第1の潮流

AIが生成した表現（AI生成物）が著作物として保護されるかという問題は、日本を含む各国で議論や紛争的となっており、現在のところ世界的には2つの潮流が見られる⁽¹¹⁾。

第1の潮流として、その著作物性を否定的に捉える一連の米国著作権局の判断が存在する。例えばMidjourneyを用いて生成した画像を組み合わせで完成させたコミック作品「Zarya of the Dawn」の著作権登録の再審査手続きにおいて、米国著作権局は次のように述べた⁽¹²⁾。「Midjourneyがどのような画像を生成するかを事前に予測することは不可能なので、このプロセスはユーザによってコントロールされているとはいえない」。「プロンプトに含まれた情報は生成される画像に影響を与えるかもしれないが、プロンプトは特定の出力結果を決定づけるものではない」。「Midjourneyはランダムなノイズから出発して最終的な画像に発展していくので、特定のプロンプトが特定の画像を生成する保証はない。プロンプトは命令というよりもむしろ、提案に近い機能を有する」。「ユーザがMidjourneyに創作させようと指示したものと、実際にMidjourneyが出力した画像との間にはかなりの距離があるので、“黒幕”と扱われるに足りる十分なコントロールを欠いている」。したがってMidjourneyが生成した画像は人間の著作物ということできないと米国著作権局は結論づけた。

チェコの裁判所も同様に、「フォーマルな状況、例えばブラハの会議室や法律事務所において、ビジネス契約書に署名する二人の手のみを描いた画像」というプロンプトを入力して生成されたとする画像について、次のように述べてその著作物性を否定する判断を示している⁽¹³⁾。「AIによって生成された画像は、著作権法2条にいう著作物に該当しない。なぜなら、それは自然人である作者の創作活動の独自の成果ではなく、著作物の概念的な特徴を満たしていないからである。原告が自ら本件画像を作成したわけではなく、それはAIによって生成されたものであり、その生成がどのような具体的な指示に基づいて行われたのかは本件訴訟手続きでは証明されなかった。AIが生成した画像の元となったとされる指示自体についていえば、それは作品の題材（テーマ）や着想とみることができるかもしれないが、それ自体は同法2条6項により著作物とはならない〔訳注：チェコ著作権法2条6項はアイデアや事実は著作物とならない旨を定めている〕。著作権は特定の個人に帰属する絶対的権利であり、本件画像が原告自身によって作成されたのではなく、AIによって生成されたものである場合、その性質上、著作物とはいえない。したがって、裁判所は、本件画像が著作物ではなく、ましてや原告の著作物ではないと判断する」。

いずれの判断も、プロンプト（指示）自体は抽象的なアイデアであると捉え、具体的表現については人間の関与がない（コントロールが及んでいない）ことを理由に著作物性を否定する点で共通の発想に立つものである。

なお米国著作権局はMidjourneyで生成された個別の画像については上記のように述べて著作物性を否定しつつも、これらの画像を素材として選択し、組み合わせ、配置をした「Zarya of the Dawn」というコミック作品全体としては人間が創作した編集著作物であると認めている⁽¹⁴⁾。韓国にも、AI生成物を素材として組み合わせた「AI水路夫人」と題する映像作品を編集著作物と認めて登録した事例がある⁽¹⁵⁾。以上のとおり、

(11) 詳細は山神清和「AI生成物の創作性－写真の著作物と比較して－」SOFTIC Law Review 1号（2024年4月）3頁を参照。

(12) U.S. Copyright Office, Letter Re: Zarya of the Dawn (Registration # VAu001480196) (Feb. 21, 2023), <https://copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>.

(13) ブラハ民事裁判所 2023年10月11日判決（https://justice.cz/documents/14569/1865919/10C_13_2023_10/108cad3e-d9e8-454f-bfac-d58e1253c83a）。原告が当該画像の作者であることの確認と、同画像をウェブサイトに掲載する被告に対して削除を請求した事案。裁判所は、原告がAIに具体的に指示を与えて同画像を作成したことの立証が十分でないとして請求を棄却した。なお使用されたAIの名称は匿名化されており、実際の画像も判決中に掲載されていない。

(14) 同様に、ChatGPTが生成した文章を編集して創作された「AI Machinations Tangled Webs and Typed Words.」と題する小説について、編集著作物の限度で登録を認めた事例（登録番号 TX0009377452）がある。See <https://www.jdsupra.com/legalnews/windows-into-the-future-new-horizons-8432147/>.

(15) <https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=156286>.

個別の画像等の著作物性は否定しつつ、それらを素材として組み合わせた編集著作物の限度で著作物性を肯定するという立場が第1の潮流である。

(2) 現在の議論状況：第2の潮流

これに対し第2の潮流は、より広範にAI生成物の著作物性を肯定する立場であり、北京インターネット裁判所の2023年11月27日の判決がこのような方向性を示している⁽¹⁶⁾。この事件では、原告がStable Diffusion（に追加モデルを適用したもの）を用いて生成した画像が著作物として保護されるかが問題となった。原告による同画像の生成過程は以下のとおりであったと認定されている。①適用する追加モデルを選択する、②プロンプト（ポジティブ及びネガティブプロンプトから成る）を入力する、③パラメータ（ステップ数、画像サイズ、CFGスケール、シード値⁽¹⁷⁾）を設定して画像を生成する（画像その1）、④同一設定のまま追加モデルの影響度を少し下げて画像を生成する（画像その2）、⑤シード値を1減らして画像を生成する（画像その3）、⑥プロンプトにいくつかの単語を追加して画像を生成する（画像その4）。原告は画像その4に「春風送来了温柔（春風が優しさを運んできた）」というタイトルを付して発表した。これが被告によって無断利用されたことから著作権侵害訴訟を提起し、その著作物性が争点となったという事案である。

裁判所は、同画像は原告の独創的な知的成果であり著作物に当たると判断した。その根拠として次の点を指摘している。原告は女性の画像を生成させようと考えて、プロンプトに「ultra photorealistic」、「Japan idol」、「dynamic lighting」などの単語を含めることで被写体人物や撮影環境などを指定した（上記②）。そして何度かパラメータを変更しながら生成を繰り返して、最終的に望む画像を得た（上記③～⑥）。「原告が画像の構想を抱いた時から最終的に本件画像を選ぶまでの間に、原告は以下のような知的投資をした。被写体人物の外観をデザインし、プロンプトの単語を選び、その順序を整え、パラメータを設定し、そして原告が望む画像を選んだ。この画像には原告の知的投資が反映されているため、『知的成果』の要素を満たしている」。「原告は被写体人物やその表現方法など、画像の要素に対してプロンプトの単語を使用し、画像の構図や配置に関するパラメータを設定した。これらには原告の選択と配置が反映されている。原告はプロンプトの単語を入力し、パラメータを設定して最初の画像を得た。その後、さらにプロンプトの言葉を追加し、パラメータを修正して、最終的に本件画像を得た。このような調整と修正は、原告の美的選択と個人的判断を反映している」。したがって独創性の要件も満たす。

さらに裁判所は、政策論的な見地から、次のように付言している。「スマートフォンで撮影された写真であっても、撮影者の独自の知的投資を反映している限り、それらは写真作品となり著作権法で保護される。技術やツールが発展することで人間の投資は少なくなるが、著作権制度は引き続き使用されるべきであり、作品の創作を奨励するために必要である」。AI生成は「本質的には、人間がツールを使って創作する過程であり、知的投資を行っているのはAIモデルではなく人間である。著作権制度の中核的な目的は創作活動を奨励することにある。そして、創作活動とAI技術は、著作権制度を適切に適用し、法的手段を用いてより多くの人々が最新のツールを使って創作することを奨励することでのみ繁栄することができる。このような文脈において、AIが生成した画像が人々の独自の知的投資を反映している限り、それらは著作物として認識され、著作権法で保護されるべきである」。

(16) 北京インターネット法院（2023）京0491民初11279号。また、詳細は不明だが、ロシアにもディープフェイク技術を一部に用いて作成された約30秒の動画について、脚本や音響などの点における人間の貢献を根拠に著作物性を肯定した事例が存在するようである（モスクワ仲裁裁判所2023年11月30日判決、第九仲裁控訴裁判所2024年4月8日判決及び知的財産権裁判所2024年8月19日判決）。

(17) Diffusion（拡散）モデルとは、ガウシアンノイズと呼ばれるランダムなノイズ画像を初期状態として、そこからだんだんとノイズを除去して完成形に近づけていく手法である。Stable Diffusionにおいて「シード値」とはこの初期状態を決定する数値である。たとえ同じプロンプトを入力しても、シード値が少しでも違えば異なる画像が生成される。

ここでは米国著作権局とは対照的に、生成結果に対するコントロールが不可能であることは問題視されていない。むしろ、プロンプトを入力し、パラメータを設定し、それを変更しつつ試行錯誤を繰り返して、最終的に特定の画像を自己の望むものとして選択したという一連のプロセスをもって、人間による独創的な知的成果であると捉えられている。このようなプロセスは「人間がツールを使って創作する過程」であると評価され、スマートフォンで写真を撮影する場合と同様、人間の知的投資を反映する余地の残された創作行為であると理解されている。このように比較的緩やかに AI 生成物の著作物性を肯定する立場が第 2 の潮流である。

(3) 日本法の解釈

それでは AI 生成物の著作物性は日本の現行法上、どのように判断されるか。この点については、「AI 生成物を生成するに当たって、創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示は、創作的寄与があると評価される可能性を高めると考えられる」、「生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返すといった場合には、著作物性が認められることも考えられる」との考え方が示されており⁽¹⁸⁾、抽象的には、プロンプトの詳細さや試行錯誤のプロセスを創作的寄与と評価することで中国の裁判所と同様の結論が導かれる可能性がある。

もともと、中国の事件で認定された具体的事実関係のもとでは、当該画像に著作物性を肯定することには異論もあり得よう。すなわち、原告が入力した詳細なプロンプトのうちネガティブプロンプトについていえばインターネット上で流通しているありふれた指示であることが同判決でも認定されているし、ポジティブプロンプトの内容も抽象的な指示に留まるように思われるからである。さらに、ポジティブプロンプトの中には「long legs」という指示が含まれているが、足が明確に描かれているのは画像その 3 だけであり、最終的に原告が選択した画像その 4 には足は描かれていない。つまりプロンプトによって指示されたとおりの画像が生成されているとはいえない。試行錯誤のプロセスもわずか 4 回であり、足が描かれていない画像が最終的に選択された事実も併せて考慮するならば、原告が頭の中で思い描いていた理想の画像が AI を道具として用いることで完全に再現されたというよりは、むしろ、4 回の試行錯誤を経てそれなりの画像が生成された段階で妥協したとみるのが実態に近いのではないと思われる。

山神は「当初の指示はこのように極めて抽象的なものであったとしても、画像生成 AI は何度でも繰り返し使用することが可能なのであり、実態としては、様々な追加の指示を行ったり、繰り返し生成を行って、利用者の頭の中にぼんやりと浮かんだ思想・感情を具体的な表現に落とし込むことが可能であるし、実際にそのように利用されているであろう」と指摘する⁽¹⁹⁾。しかし「利用者の頭の中にぼんやりと浮かんだ思想・感情」と AI が生成した「具体的な表現」との間にはやはり距離があり、米国著作権局の言葉を借りれば「“黒幕”と扱われるに足りる十分なコントロールを欠いている」ように思われる。この場面で利用者が行っているのは具体的表現の創作行為ではなく、AI が提案してきた具体的表現を選択して、これこそがまさに自分が表現したかったものだとして承認（あるいは妥協）することでしかないのではないか。少なくとも中国の事件のようなわずか 4 回の試行錯誤しか経ていない、それもプロンプトを忠実に反映しているとはいえない画像について、これを人間による創作行為の成果だと見ることに、現在の日本で多数の賛同を得ることは難しいように思われる。

(4) AI 時代の「創作」の保護

もともと、以上はあくまでも現時点での議論であり、筆者は冒頭で述べたとおり、AI 創作がより一般化した時代には具体的表現の細部へのこだわりは低下し、むしろその作品に込められたメッセージこそが重要

(18) 文化審議会著作権分科会法制度小委員会・前掲注 1。

(19) 山神・前掲注 11・12 頁。

だと認識されるようになるのではないかとの見通しを持っている。そのような時代には、メッセージ（アイデア）を考案したことの価値を評価せず、具体的表現の創作性のみを評価対象としてきた著作権法の伝統的発想が再検討を迫られるのではないかとの問題関心を有している⁽²⁰⁾。

筆者と同様の問題関心は、2023年のレムリーの論文にも示されている⁽²¹⁾。レムリーは、かつては困難だった具体的表現の作出の多くをAIが自動化する結果、AIとの共同作業において人間はアイデアやコンセプトといった抽象的な側面での貢献を行うようになるだろうとの認識に基づき、「このことが著作権法〔の伝統的な前提〕を逆転させる」と述べる⁽²²⁾。そこでAIが生成した具体的表現それ自体への貢献ではなく、それより抽象化された、プロンプトを用いてAIに指示を出し、調整しながら生成を繰り返す工程における貢献に着目すべきだと論じる。「あなたが何をAIに作らせたいのかさえ分かれば、生成AIは文章でもアートでも音楽でも映像でも、その具体的表現を安価かつ簡単に生成してくれる。したがって、AI時代における人間の創作性は、ますます、適切な質問をすることにかかってくるだろう」⁽²³⁾。

ここでは上記第2の潮流と同じ方向性が示されているといえる。人間によるコントロールが及んでいないAI生成物の具体的表現それ自体ではなく、それより一段階抽象化されたプロンプト等の指示の創作性をもって人間の著作物と捉える見解である。そして山神やレムリーが指摘するとおり、AI時代の創作はますますこのような方法によって行われることとなるだろう。

問題は、プロンプトを考案したり生成の試行錯誤をしたりする工程を「創作」行為と評価し、そこに著作権というインセンティブを付与することの必要性・妥当性である。「安価かつ簡単」に大量の生成物が生成できるのであれば、そこにわざわざインセンティブを付与する必要はないのではないかと、むしろ簡単に生成されて微細な違いしか有しない大量の生成物に著作物性が認められると権利関係が複雑となりかえって社会が混乱するのではないかと⁽²⁴⁾、との疑問も生じる場所である。逆に、長大で独創的なプロンプトを入力しなければ高品質な生成結果は得られないのだとすれば、そのような知的活動にインセンティブを与えるため、プロンプト等の創意工夫を根拠に著作物性を肯定する方向に進むだろう。

どちらの政策が妥当であるかは、今しばらくの間、AI創作の実態を観察しなければ判断することができない。とりわけ、プロンプトを用いて詳細に指示をするというやり方が今後も維持されるかは不透明である。2024年6月にMidjourneyはパーソナライゼーションと呼ばれる機能を導入した。これは、各ユーザがあらかじめ数百の画像について好みかどうかを評価することでAIが当該ユーザの好みを学習し、生成段階ではその好みに近い画像が生成されるという機能である。これを用いれば、同一の単純なプロンプトを入力しても、ユーザによって各々パーソナライズされた異なる画像が生成される。好みの画像を評価してAIを鍛えるという事前工程も含めた全体を「創作」行為と評価できるかという問題は、プロンプトの試行錯誤の場合よりもさらに難問である。さしあたり現時点では第1の潮流の立場からAI生成物の著作物性は否定することを原則としておいて、保護の要請が高まるに従って立法的対応を検討していくことが穏当ではないだろうか。プロンプトや好みの評価といった抽象化された貢献を保護することは、アイデア・表現二分論の見直しにもつながる。アイデアの領域に保護を拡大することは独占の弊害が大きいから、類似性の判断基準⁽²⁵⁾や保護期間についても併せて検討されなければならないだろう。

(20) 谷川和幸「画像生成AIと著作権法」有斐閣 Online YOLJ-L2212010（2023年1月）。

(21) Lemley, Mark A., "How Generative AI Turns Copyright Upside Down" (July 21, 2023), available at <https://ssrn.com/abstract=4517702>. 同論文については、2024年度著作権法学会シンポジウム「生成AIと著作権法の現在地」の準備過程で平嶋竜太教授よりご教示いただいた。

(22) Ibid., 28.

(23) Ibid., 32.

(24) 最判平成12年9月7日民集54巻7号2481頁〔ゴナU事件上告審〕参照。

(25) 試行錯誤の結果選択されたAI生成物を著作物と認める場合、当該表現のデッドコピーのみを保護すれば足りるのではないか（翻案権までは認める必要はないのではないか）との試論につき、上野＝奥邨編著・前掲注1・334頁〔座談会谷川発言〕。

3. AI時代の享受

(1) タイパ志向とファスト映画

近年、「タイパ」という言葉を耳にする機会が増えた。「タイパ」とは「タイム・パフォーマンス」（時間対効果）の略語であり、「コスト・パフォーマンス」（費用対効果）を「コスパ」と略すのに倣って作られた言い回しである。「コスパ」が金銭的な効率を意味するのに対し、「タイパ」は時間的な効率を意味する。「タイパ」は2020年代になって広まった言葉であり、三省堂辞書を編む人が選ぶ「今年の新語2022」大賞にも選ばれている⁽²⁶⁾。

稲田豊史は2022年の著書の中で、タイパ志向の広まりとその背景を論じた⁽²⁷⁾。稲田がタイパ志向の象徴として取り上げる事象の一つが、ファスト映画の隆盛である。2時間前後の劇場用映画をそのまま観るのはタイパが悪いと考え、10分程度に要約されたファスト映画を観て満足する消費者が少なからず存在するという。

もちろん、著作者・著作権者の許諾なく著作物の要約版を作成して公開することは、同一性保持権や翻案権、公衆送信権などの侵害となる。実際、ファスト映画を作成してYouTubeで公開した者らに対しては、刑事訴訟で有罪判決が言い渡され⁽²⁸⁾、民事訴訟では合計5億円の損害賠償の支払いが命じられている⁽²⁹⁾。ファスト映画以前にも、著作権侵害に係る裁判例の中には、この種のタイパ向上目的での著作物の要約が問題となった事例は存在していた。例えばコムライン・デイリー・ニュース事件⁽³⁰⁾や速読本舗事件⁽³¹⁾がそれである。これらも被疑侵害者が著作物の要約版を作成してそれを公衆に提示・提供していた事例であり、ここではもっぱら著作権（財産権）の侵害が問題となり、具体的には翻案権及び原著作者の二次的著作物利用権（著作権法28条。以下、著作権法の条文は条数のみで示す）の侵害が認められてきた。

(2) 私的領域における改変的享受

要約版の公衆への提示・提供を伴う上記の事例とは別に、私的領域においてのみ改変が生じる類型の一連の訴訟もある。ときめきメモリアル事件⁽³²⁾やDEAD OR ALIVE 2事件⁽³³⁾、モンスターハンター事件⁽³⁴⁾といったゲームソフトの改変に係る事件がそれである。そこでは同一性保持権の侵害が主たる争点とされてきた。著作権（財産権）の侵害として構成されなかった理由は、ゲームをプレイする個々のユーザの私的領域でたとえ複製や翻案が行われたとしても、それらは私的複製（30条1項）やそれに伴う翻案（47条の6第1項1号）として権利制限に服するためであると考えられる⁽³⁵⁾。

(26) <https://dictionary.sanseido-publ.co.jp/shingo/2022/>.

(27) 稲田・前掲注8。

(28) 仙台地判令和3年11月16日LEX/DB25591468（翻案権及び著作権法28条を介した公衆送信権の侵害を肯定。被告人3名にそれぞれ懲役2年及び罰金200万円、懲役1年6月及び罰金100万円並びに懲役1年6月及び罰金50万円（ただし大麻取締法違反を含む）を言い渡した）並びに仙台地判令和4年5月19日D1-Law28301504及びその控訴審である仙台高判令和4年9月15日D1-Law28302609（翻案権及び公衆送信権の侵害を肯定。懲役2年及び罰金200万円を言い渡した。控訴棄却）。

(29) 東京地判令和4年11月17日裁判所ウェブサイト（令和4年（ワ）第12062号）及び東京地判令和5年8月24日裁判所ウェブサイト（令和4年（ワ）第12062号）（いずれも翻案権及び公衆送信権の侵害を肯定）。

(30) 東京地判平成6年2月18日知的裁集26巻1号114頁（日経新聞等の記事を要約し、英語に翻訳した上で有線送信した事案で、翻案権並びに著作権法28条を介した複製権及び有線送信権の侵害を肯定）。

(31) 東京地判平成13年12月3日判時1768号116頁（書籍の要約を電子メールまたはウェブサイトを通して提供した事案で、翻案権や公衆送信権等の侵害を肯定）。

(32) 前掲注10。

(33) 東京高判平成16年3月31日判時1864号158頁。

(34) 大阪地判令和3年5月12日LEX/DB25591679。

(35) DEAD OR ALIVE 2事件では、原告は同一性保持権と並んで翻案権侵害も主張していたが、第一審判決（東京地判平成14年8月30日判時1808号111頁）は「なお、翻案権侵害を理由とする請求は、これが認められたとしても、上記認容額〔引用者注：同一性保持権侵害を理由とする損害額〕を超えることがないものと認められるので、この点は、判断しないこととする」と述べて判断をしなかった。そして原告は控訴も附帯控訴もしなかったため、翻案権侵害の成否は控訴審の審判対象とされなかった。

ときめきメモリアル事件はセーブデータの改変の事案であるが、セーブデータ自体が著作物として改変から保護されたわけではない。改変されたセーブデータを読み込んでゲームをプレイすることで初めて、ゲームソフトにおいて表現される映像やストーリーといった著作物の改変が生じることが問題視されたのである。そしてこの改変結果は当該改変セーブデータを読み込んでゲームをプレイする個々のユーザの私的領域内でのみ生じている。ここでは改変結果を第三者に提示・提供することは予定されておらず、あくまでも個々のユーザがそれぞれの満足を得るために、私的領域内においてのみ改変結果を享受しているにすぎない。

このように、著作物をそのまま享受するのではなく、自分好みに改変した上で享受するという現象を、本稿では「改変的享受」と呼ぶこととしたい。改変的享受は特殊な行為ではなく、以前から広く行われてきた極めて普通の行為である。例えばあらかじめ犯人を知った上でミステリー小説を読みたいと考えて、先に解決編を読んで真相を知ってから冒頭に戻って伏線を確認しながら読み始める読者がいるとすれば⁽³⁶⁾、これも改変的享受の一例である⁽³⁷⁾。学術論文を読む際にも冒頭から読むのではなく、まず注や序論・結論を読んだ上で本論の分析に進むのが「効率的な読み方」だと指導されることがあるが⁽³⁸⁾、これも改変的享受といえる。ボードゲームを正式なルールではなく独自のルール（これをハウスルールと呼ぶ）に則って遊ぶ行為もこれに該当する（ただしゲームのルール自体はアイデアにすぎず、厳密には著作物の改変ではないとも考えられる⁽³⁹⁾）。

このような改変的享受は極めて普通に行われてきた行為であるが、読書がそうであるように、そのほとんどは消費者の私的領域内で行われるものであって、著作者に発覚することが少なく、事実上野放しにされて社会的に許容されてきた。従来の裁判例の中にも、消費者による改変的享受それ自体を問題視して権利行使した事案は見当たらない。

(3) 改変的享受を可能とするサービスの提供、そしてAI

これに対し、改変的享受が第三者の提供する機器やサービス等を用いて実現される場合には、改変的享受が可視化され、著作者による不満が当該サービス提供者に向けられることとなる。例えばNetflixが映画の再生速度を変更して視聴する機能を導入することに対して、映画監督らは「映画は製作者の意図したように視聴されるべきだ」と強い反発を示した⁽⁴⁰⁾。同様に、Spotifyが音楽アルバムのシャッフル再生機能を導入した際には、歌手らが「アルバムは私たちが意図したとおりの順番で聴かれるべきだ」と抗議し、最終的にSpotifyはアルバムのシャッフル再生ボタンを削除した⁽⁴¹⁾。訴訟にまで発展した例としては、上述のゲームソフトの改変をめぐるわが国の一連の裁判があるほか、海外では、テレビ番組の録画時に自動的にCMを削除するCMスキップ機能や⁽⁴²⁾、ウェブページ内の広告を非表示にできるAd block機能⁽⁴³⁾の提供などが

(36) Sony Computer Entertainment 対 Datel 事件 (Case C-159/23) で欧州司法裁判所の Szpunar 法務官が挙げる例。同法務官は「推理小説の作者は、読者が誰が犯人かを知るために結末を先に読むことを防ぐことはできない。たとえそれが読書の楽しみを損ない、サスペンスを維持する作者の努力を台無しにすることになったとしても」との意見を示した (ECLI:EU:C:2024:363, para. 57)。

(37) 実際、稲田・前掲注 8・54 頁以下には、映画やドラマを見る前にネタバレサイト等で結末を把握してから視聴する人物のエピソードが登場する。稲田はそのような行動の背後には「早く結末を知りたい欲」があるとみる。

(38) 大村敦志ほか『民法研究ハンドブック』（有斐閣、2000年）123頁以下。

(39) なお東京地判令和 4 年 11 月 4 日裁判所ウェブサイト（令和 2 年（ワ）第 28354 号）では「マダーミステリー」と呼ばれるある種のロール・プレイング・ゲームの台本を改変して客に遊ばせた行為が同一性保持権の侵害に当たるとされた。ここでは抽象的なルールの改変ではなく、台本中で指定されたミッション（参加者が到達を目指すべき目標であり、これが作品の根幹に当たると評価されている）という具体的表現の改変と捉えられている。

(40) <https://www.theguardian.com/film/2019/oct/28/netflix-backlash-playback-speed-test-feature>.

(41) <https://theconversation.com/adele-has-successfully-asked-spotify-to-remove-shuffle-from-albums-heres-why-thats-important-for-musicians-172301>.

(42) Fox Broad. Co. v. Dish Network L.L.C., 747 F.3d 1060 (9th Cir. 2014).

(43) BGH, Urteil vom 19.04.2018 - I ZR 154/16. See also Lu, Bingbin. "The unique Chinese legal approach to online ad blocking: Is it in the right direction?" Computer law & security review 33.6 (2017) : 786-801, available at <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2017.05.012>.

問題とされてきた⁽⁴⁴⁾。

そして近年の AI の普及により、改変的享受はさらに広がりを見せている。ウェブブラウザには機械翻訳機能が組み込まれており、外国語で書かれたウェブページの内容を日本語に翻訳して享受することができる。Google は Gmail に届いたメールの内容を AI を用いて要約する機能を提供しており、これにより受信者は長文のメールを自ら読む必要がなくなる。また同じく Google が提供する「NotebookLM」というサービスには「Audio Overview」という機能が導入され、論文等の PDF ファイルをアップロードすれば AI パーソナリティがその内容を紹介・議論するポッドキャスト（音声番組）を生成することができる。AI エージェントが一般化した近い将来においては、あらゆる情報がいったん AI を介して翻訳・要約され、個々の利用者に合わせた（パーソナライズされた）形で編集されてから享受されるようになるであろう。たとえ同じ情報を受信していても、人によって異なった編集結果を享受することになる。

改変的享受は、それが私的領域内で行われる限り著作権（財産権）の侵害を引き起こすことは考えにくいとすれば、もっぱら同一性保持権との抵触が問題とされることになる。改変的享受が同一性保持権の侵害に当たるかという問題は、言い換えると、著作者は消費者の享受行動をどこまで思い通りに規制できるかという問題である⁽⁴⁵⁾。ここでは、著作物を意図通りに享受してほしいという著作者の利益と、著作物を自分にとって望ましい表現形式で享受したいという消費者の利益⁽⁴⁶⁾が対立している。先に犯人を知ってからミステリー小説を読むという読書の仕方は同一性保持権の侵害として法的に禁圧されるべきなのだろうか。仮に読書は許容するとしても、AI が特定のユーザの嗜好に合わせたダイジェスト版映像（個人版ファスト映画）を作成し、当該ユーザのみが私的領域内で享受するという場合には規制を認めてよいのだろうか。以下では、近い将来問題となるであろうこのような AI を介した改変的享受と同一性保持権との関係を考察するにあたって、現時点で検討を始めるべき問題の所在を明らかにしたい。

(4) 2 件の最高裁判決の事案における改変の主体

第三者（サービス提供者）が改変的享受を可能とするサービスを提供し、それを利用した改変の結果がユーザの私的領域内でのみ享受される事案においては、そもそも誰が改変の主体となるのかが問題となる。この点については、ときめきメモリアル事件最高裁判決の理解をめぐって、2つの考え方が示されてきた。第1に、ユーザが改変の主体であり、サービス提供者の行為はユーザによる同一性保持権侵害を幫助・惹起するものとして不法行為に該当するという理解である。第2に、規範的主体論（または間接正犯）の考えに倣って、サービス提供者を改変の主体と捉える理解である。同判決はこのいずれの立場に立つかは明言しておらず、両方の可能性が残されているとされる⁽⁴⁷⁾。

ところで、ここでサービス提供者とは同事件で被告とされたメモリーカードの輸入販売業者のことを指しているが、同事件にはもうひとり、重要な登場人物がいる。それはセーブデータを改変し、問題のメモリーカードを作成した者である。ゲームの具体的な改変内容は、被告とされた輸入販売業者ではなく、むしろこの者が決定している。被告は改変の内容の決定には関与しておらず、単にメモリーカードの流通に携わった

(44) またアメリカでは映画 DVD を再生する際に性的や暴力的なシーンをフィルタリングする技術が著作権侵害になるかが争われた(Clean Flicks of Colorado, LLC v. Soderbergh, 433 F. Supp. 2d 1236 (D. Colo. 2006))。この訴訟をきっかけに、家庭内で映画を視聴する際にこれらのシーンを削除する改変や、そのような改変のための技術の提供は、改変を記録した有体物が作成されない限り著作権侵害にならないとする法律（通称「Family Movie Act of 2005」）が制定された。Rimmer, Matthew. Digital copyright and the consumer revolution: hands off my iPod. Edward Elgar Publishing, 2007, pp 72-73.

(45) 松田政行は「キャラクターを裸にしてゲームを楽しむことを堪えなければならない著作者の心情と、これを楽しむユーザーの自由とどちらかを法が保護するかの問題」と述べる。松田政行『同一性保持権の研究』（有斐閣、2006年）183頁。

(46) 岡邦俊の言う「著作物を楽しむ自由」に相当する。岡邦俊『著作物を楽しむ自由のために——最高裁著作権判例を超えて』（勁草書房、2016年）。

(47) 高部真規子・最判解民事篇平成13年度（上）126頁。

にすぎない。より主体的に改変に関わっているのはメモリーカード作成者である。そしてユーザが同メモリーカードを使用して家庭内でゲームをプレイすると、この者が決定した画一的な内容で改変が実現される。この意味で、ユーザもまた改変の内容の決定には関与していない。そこで第3の考え方として、このメモリーカード作成者こそが改変の主体であるとの理解があり得るのではないかと思われる⁽⁴⁸⁾。著作権侵害の規範的主体論に依って同一性保持権侵害の規範的主体を考えるとすれば、少なくとも、改変の方法や改変への関与の内容・程度等の諸般の事情が考慮されることとなろう。その際、メモリーカード作成者が改変の有無及び内容を事前に決定し、メモリーカードを入手したユーザの手元で機械的にかつ画一的な内容で改変を実現させたことは、改変の規範的主体性を基礎づける重要な事情であると考えられるからである。

実際、Twitter リツイート事件⁽⁴⁹⁾ではこの第3の考えが採用されている。同事件で問題となったのは、正方形の写真を長方形にトリミングして表示させるという改変であった。もっとも、改変されて長方形で保存された写真データが流通するわけではなかった。オリジナルの正方形のままの写真データと、それを長方形に表示させる指示を含むCSSファイル等（これを裁判所は「本件リンク画像表示データ」と呼んでいる）とが合わさって流通することにより、Twitter 閲覧者のブラウザが当該指示に従って画像を表示させる段階で初めて長方形へのトリミング表示が実現されるという仕組みとなっていた。

同事件で最高裁は、リツイート者こそが本件リンク画像表示データを記録し⁽⁵⁰⁾、サーバから送信させた主体であり、閲覧者の端末においてその指示に従ってトリミングされた形で写真を表示させることにより氏名表示権を侵害した主体であるとの趣旨の判断を示した。つまりここではサーバを提供して当該データの流通に関与したTwitter社でもなく、当該データを受信してトリミングされた形で写真を表示させるという、氏名不表示をもたらす直接の契機となる行為を行った閲覧者でもなく、トリミングの有無と態様を決定し、それを自動的・画一的に実現する本件リンク画像表示データを記録・送信した者こそが氏名表示権侵害の主体だとされている。上告審では氏名表示権のみが問題となっているが、このトリミング表示は同時に著作権者の意に反する改変として同一性保持権侵害の問題ともなるところ、改変の主体についても同様に考えられよう。実際に同事件の控訴審判決⁽⁵¹⁾では、閲覧者が改変の主体であるとの被控訴人（Twitter社）の主張に回答して、「本件リツイート行為の結果として送信されたHTMLプログラムやCSSプログラム等により位置や大きさなどが指定されたために、改変されたということが出来るから、改変の主体は本件リツイート者らであると評価することができるのであって、インターネットユーザーを改変の主体と評価することはできない」と明確に判示されている。

ときめきメモリアル事件とTwitterリツイート事件の事案はどちらも同じ構造をしている。第三者（メモリーカード作成者、リツイート者）が改変内容を決定し、サービス提供者（輸入業者、Twitter社）がその情報の流通に関与した上、公衆（ゲームをプレイするユーザ、Twitterの閲覧者）の直接の行為（メモリーカードを使用してゲームをプレイする行為、本件リンク画像表示データの指示に従って端末画面上に表示させる行為）を契機として、第三者が決定した内容で機械的・画一的に改変が引き起こされている。公衆の手元では改変的享受が生じているが、その改変の有無及び態様を決定したのは第三者である。この状況において公衆が改変の主体ではなく第三者こそが改変の主体であるとするTwitterリツイート事件の控訴審及び上告審

(48) ときめきメモリアル事件控訴審判決（大阪高判平成11年4月27日判時1700号129頁）が「右カードを使用して行う本件ゲームソフトの改変行為について、制作者はプレイヤーを介し本件著作物の同一性保持権を侵害するものといふことができ」と述べるのはこの趣旨で理解しうる。

(49) 最判令和2年7月21日民集74巻4号1407頁。

(50) なお筆者は、リツイート者がトリミングの有無や内容を決定して本件リンク画像表示データを記録したとの事実認定（笹本哲朗「判解」曹報73巻11号225頁注5参照）は誤りではないかと考えているが（谷川和幸「Twitterに投稿された画像の同一性保持権侵害等が認められた事例——Twitterリツイート事件控訴審」福岡大学法学論叢63巻2号（2018年）566頁）、ここでは最高裁判決の内在的理解のため、この事実認定を前提に検討している。

(51) 知財高判平成30年4月25日判時2382号24頁。

の判断に従えば、ときめきメモリアル事件においても同様に、第三者が改変の主体であるとする上記第3の考えが成り立つであろう。ときめきメモリアル事件上告審判決は改変の主体が誰であるかの言及を巧妙に避けており、「本件メモリーカードの使用により本件ゲームソフトの同一性保持権が侵害された」とは述べているものの、その改変の主体が「現実には本件メモリーカードを使用する者」であるとは明言していない⁽⁵²⁾。そのため、Twitter リツイート事件のように、現実には本件リンク画像表示データの指示に従って写真を表示させる者が改変の主体だというわけではないと読む余地を残している。つまりこの者はあくまでも改変の直接の契機をもたらす行為を行ったにすぎず、それ自体は改変行為ではないと捉える余地がある。

従来、上記第1及び第2の考え方が提唱されてきたが、どちらにも欠点があった。第1の考え方はメモリーカードを使用してゲームをプレイしたユーザが改変の主体であり、メモリーカード輸入販売業者はその違法行為を惹起したと理解するものであるが、私的領域内で行われるユーザによる改変的享受を違法とすることについては批判も強かった⁽⁵³⁾。そして仮に同事案におけるユーザの改変的享受を適法と主張しても、それを裁判実務上受け入れさせるには判例変更を要することになる。第2の考え方はメモリーカードの輸入販売業者を改変の規範的主体と捉えることで、ユーザ自身の行為の適法性とは独立に輸入販売業者の責任を肯定し得る構成ではあるものの、改変内容の決定に関与していない者に規範的主体性が認められるのかという理論的課題があった。

これに対し第3の考え方は、判例変更を要することなく、同判決の文面そのままその帰結を維持することができる。メモリーカード輸入販売業者（上告人）を「他人の使用による本件ゲームソフトの同一性保持権の侵害を惹起したもの」と述べる部分については、「他人〔＝ユーザ〕の使用によ〔って現実には引き起こされる、改変内容を決定した第三者を侵害主体とす〕る本件ゲームソフトの同一性保持権の侵害を惹起したもの」と補って読むことになる。これは Twitter リツイート事件上告審判決の考え方とも整合的である。同事案でも、閲覧者の受信・表示行為によって現実的にトリミングによる氏名不表示が引き起こされているものの、その氏名表示権侵害の主体はトリミングの有無及び態様を決定したリツイート者とされているからである。

このように解することで、改変的享受の適法性を、ときめきメモリアル事件上告審判決とは切り離して議論することができる。つまり、ユーザの私的領域における改変的享受それ自体は同一性保持権侵害ではないとの解釈を採用したとしても、改変の主体とされる第三者が別に存在することにより、同判決の結論は維持できる。他方、ユーザ自身が改変の主体とされる場合の侵害の成否は同判決の射程外の問題となる。

(5) AI を用いた改変の主体

それでは AI を用いた改変の主体についてはどのように考えるべきか。規範的主体論に倣えば、ここでもやはり、どの著作物をどのように改変するかという、改変の対象と改変内容を誰が決定しているのかに着目することが有用であろう。

プロンプトその他の指示によって利用者が改変対象及び改変内容を AI に指示する場合には、AI を道具として利用した利用者自身による改変と評価される場合が多いと考えられる。例えば英語論文の PDF を入

(52) 高部真規子『実務詳説 著作権訴訟〔第2版〕』（きんざい、2019年）382頁は、同判決が「『本件メモリーカードの使用により本件ゲームソフトの同一性保持権が侵害された』という表現を用いて侵害の主体を明示しなかったのは、私的領域におけるプレイヤーの行為が同一性保持権を侵害するとするのには違和感があったからであろうか」と述べる。

(53) 岡・前掲注46・18頁以下（ただし岡も DEAD OR ALIVE 2 事件については「モニター上に表示される映像上の改変が著作者の意に反することが明白な案件」であって、ときめきメモリアル事件とは事実関係に重要な相違点があると述べているので（同書31頁及び35頁）、私的領域における改変の全てを適法視すべきと主張するものではないようである）、岡村久道「ゲームソフトの改変のみを目的とするメモリーカードを輸入、販売した者の責任」村林隆一先生古稀記念論文集『判例著作権法』（東京布井出版、2001年）576頁以下、上野達弘「メモリーカードの使用と著作者の同一性保持権侵害等」民商法雑誌125巻6号（2002年）748頁など。

力して日本語で要約するように指示する場合がこれに当たる。テレビの大喜利番組の録画を視聴しているユーザが、大喜利の回答だけを観たいと考えてそれ以外のトーク部分やCM部分をスキップして視聴する場合も、仮にこれが著作物の改変に当たるのだとすれば、その改変の主体は当該ユーザであろう。それではレコーダーにAIが搭載されていて、ユーザのスキップ行動を学習して、ユーザがスキップする場面とじっくり視聴する場面のそれぞれの特徴を抽出した上で、再生中に自動的にスキップを実行する支援機能を導入した場合はどうか。この場合も、大喜利番組を改変の対象とすることや、どのような基準でスキップをするかという改変の内容は当該ユーザの過去のスキップ行動から学習されたものであるのだから、なお改変の規範的主体は当該ユーザであると考えられるのではないだろうか。さらに進んで、AIが大喜利番組のうち当該ユーザがじっくり視聴したいと考えるであろう場面だけを抜き出したダイジェスト版の映像（いわば個人版ファスト映画）を作成して当該ユーザのみに提供する場合にも、やはりそれが当該ユーザの過去のスキップ行動を反映したものである限りは、当該ユーザ自身による改変と同視してよいのではないと思われる。なぜなら、手動スキップの場合もスキップ支援機能の場合もダイジェスト版映像の場合も、結果的に当該ユーザが視聴する内容は異ならないはずだからである。

これに対し、当該ユーザの好みの反映ではなく、AIが独自の基準で改変対象を選出したり、改変の内容を自律的に決定したりした場合には、AIサービス提供者が改変の主体とされる可能性がないとはいえない。日本新聞協会が「検索連動型の生成AIサービス」と呼んで批判する、「利用者が求める情報をネット上から探し出し、それを転用・加工したコンテンツを提供することを主な機能と」するサービスにおいては⁽⁵⁴⁾、どのコンテンツをどのように改変・要約して提供するかはユーザの指示や好みとは無関係に、AIが独自のアルゴリズムに基づいて決定しており、この場合の改変の主体はサービス提供者であるとも考えることもできる。そのようなサービスは、いまだ当該ユーザの改変行動が十分に蓄積されていない状態でも一定の改変的享受を可能にしてくれる便利なサービスではあるが、気を利かせた便利なサービスほど著作権侵害の規範的主体性が肯定されやすいという傾向がとくに指摘されてきたとおり、同じ問題が同一性保持権にも生じる可能性がある。

(6) 改変的享受と「やむを得ないと認められる改変」

改変の主体がいずれであるかにかかわらず、「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」（20条2項4号）については同一性保持権の侵害とならない。そこで改変的享受が同号の対象となるかが次に検討されることとなる。

この点についてはときめきメモリアル事件をめぐる議論の蓄積があり、改変結果が私的領域において享受されるに留まるとの一事をもって常に同号の対象と認めるか、あるいはそれはあくまでも一事情にすぎない（したがって結論は適法であることも違法であることもある）と位置づけるかで見解が対立している⁽⁵⁵⁾。後者の見解を支持する論者が指摘するとおり⁽⁵⁶⁾、同一性保持権を定める20条1項の文言は公表権（18条1項）や氏名表示権（19条1項）とは異なり公衆への提示・提供を要件としていないこと、著作者の名誉・声望を毀損する利用は別途113条11項の対象とされていること（つまり同一性保持権の保護にはそれと異なる趣旨があると考えざるを得ないこと）、私的翻案を許容する47条の6第1項1号の規定を根拠に直ちに著作者人格権侵害を否定するとの解釈が許されないこと（50条）などを踏まえれば、現行法上、前者の見解は採用しづらいというのはそのとおりである。

そこで後者の見解を採るにしても、私的領域に留まるとの事情をどの程度の重みづけをもって考慮すべき

(54) 一般社団法人日本新聞協会「生成AIにおける報道コンテンツの無断利用等に関する声明」（2024年7月）。

https://www.pressnet.or.jp/statement/broadcasting/240717_15523.html

(55) 松田・前掲注45・177頁以下。

(56) 松田・前掲注45・177頁以下のほか、高部・前掲注52・382頁など。

かは自明ではない。AIを用いた改変的享受を念頭に、この点の検討を進めることが今後の学界にとって急務である。本稿ではさしあたり、次の諸点を指摘しておきたい。

まず20条2項4号は「著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ないと認められる改変」として、考慮すべき要素を抽象的に列挙している。私的領域内に留まる改変的享受であることは「利用の目的及び態様」の一事情となる。これと併せて「著作物の性質」も結論に影響し得る。この観点からは、学術論文や報告書のように、その外面的表現形式における創作性よりもむしろそこに含まれるアイデアや事実といった要素にこそ著作者の関心が向けられて創作されたタイプの著作物については、改変的享受（例えば要約）に際して外面的表現形式に変更が加えられたとしても、アイデアや事実が適切に享受されている限りにおいて⁽⁵⁷⁾、著作者の意に反しないことが多いと考えられる。したがって外国語で書かれた学術論文をAIを介して翻訳して読むといった改変的享受は比較的許容されやすいといえる。逆に外面的表現形式の創作性の鑑賞・享受を目的として創作される著作物（映画、小説、漫画など、むしろこちらの方が多いであろう）であるとの事情は、改変を禁止する方向に働く。とはいえ、この一事をもって同号の適用を否定することも適切ではない。本来鑑賞すべき著作物ですらタイプ志向の「鑑賞から消費へ」の流れの中で消費されるようになってきているという社会状況の変化を指摘するのが、本稿で何度も引用した稲田の研究である。多様な娯楽や情報があふれて消費者の可処分時間を奪い合う中で、タイプよく著作物を消費したいという行動が社会的に支持を受けるようになってきているのだとすれば、そのような利用者の利益は比較衡量の天秤^{てんびん}に載せられるべきであろう。

かつて裁判所は、4号の「やむを得ない」と認められるためには著作者の同意を得ない改変を必要とする要請が1号ないし3号と同程度に存在することが必要であるとする極めて厳格な解釈を示していた⁽⁵⁸⁾。しかしその後、4号は著作者の利益と利用者の利益とを利益衡量するための一般条項と理解すべきであるとする学説⁽⁵⁹⁾が台頭し、現在では、ある程度の必要性・合理性が認められれば比較的緩やかに同号の適用を肯定する裁判例が現れるに至っている⁽⁶⁰⁾。このような立場からは、改変的享受を望む利用者の利益、すなわち各人が自らの嗜好や特性に応じた効率的な情報の摂取ができるという情報受領の利益の要保護性が議論の対象となろう。

利益衡量の際には、反対側の天秤に載せられる著作者の利益がどのような内容であるのか、言い換えると同一性保持権の保護法益とは何かを再確認することも必要となる。同一性保持権の保護法益については近時盛んに研究されているところであり⁽⁶¹⁾、とりわけ、改変された表現に接する者がその改変の事実と内容を正しく認識できる場合（改変されていないとの誤認が惹起されない場合）にはそもそも著作物の「改変」に該当しないとする見解⁽⁶²⁾は注目に値する。同見解によれば、20条2項4号の検討に進むまでもなく、改変的享受は20条1項にいう「改変」に当たらないとして同一性保持権を侵害しないものとされるからである⁽⁶³⁾。

(57) 日本新聞協会の声明（前掲注54）は、要約の過程で「事実関係に誤りのある回答を生成するケース」があることから、「参照元として表示される報道機関の信用の低下を招く可能性」を懸念している。

(58) 東京高判平成3年12月19日知的裁集23巻3号823頁〔法政大学懸賞論文事件控訴審〕。

(59) 上野達弘「著作物の改変と著作者人格権をめぐる一考察（1）（2・完）」民商法雑誌120巻4・5号（1999年）748頁及び同6号（1999年）925頁。

(60) 知財高判令和4年10月19日判時2575号39頁。評釈として、谷川和幸「トレース指摘ツイート事件」著作権研究49号（2024年5月）155頁。

(61) 長谷川遼「著作者人格権の保護法益について」著作権研究48号（2023年）147頁、長谷川遼「著作者人格権の保護法益について（一）～（六）」法学協会雑誌137巻9号～139巻8号（2020年～2022年）、鈴木敬史「著作者人格権の再構成——侵害要件の実質的解釈の試み」2024年度著作権法学会研究大会個別報告。

(62) 金子敏哉「同一性保持権侵害の要件としての『著作物の改変』——改変を認識できれば『改変』にあたらぬ説——」中山信弘＝金子敏哉編『しなやかな著作権制度に向けて』（信山社、2017年）375頁。

(63) 金子・前掲注62・394頁。

4. おわりに

生成 AI の発展により、具体的表現とそこに込められたメッセージ（アイデア）とが分離可能となった。本稿では、このことが創作及び享受の両場面で著作権法にどのような課題を突きつけるのかをみてきた。

創作の場面についていえば、従来はアイデアを思いつくことよりもそれを具体的表現に落とし込むことにこそ労力がかかり、その点における創作的寄与を著作物性の根拠として保護を肯定してきた。しかし AI 創作の時代には AI にメッセージを入力すれば、具体的表現のバリエーションはいくらでも AI が生成してくれるようになる。そのような創作環境のもとでは、具体的表現に対する貢献よりもむしろ、メッセージを思いつくことや、自らの伝えたいメッセージを的確に表す生成物を選択することに対する貢献こそが保護の根拠として主張されるようになるであろう。これはアイデア保護に一步踏み出すことを意味し、伝統的なアイデア・表現二分論の見直しにつながりうる。

享受の場面では、AI を介した情報の編集・要約により、具体的表現からメッセージ（アイデア）を抽出することが可能となった。タイパ志向に基づく「鑑賞から消費へ」の流れの中で、映画のようなコンテンツでさえも改変的享受の対象とされつつある。このような社会の変化の中で、自らの創作した具体的表現のとおり著作物を鑑賞してほしいと望む著作者の利益と、各人の嗜好や特性に応じて改変された形で効率よく情報を摂取したいと望む利用者の利益とが対立することになる。

本稿では以上のような問題状況の描写に焦点を当てた。AI 技術の進展とその社会的受容状況を見据えつつ、各問題に対する本格的な検討は今後の課題としたい。