

SOFTIC 判例ゼミ 第2回 (2025年9月18日)

トムソン・ロイター vs. Ross Intelligence

デラウェア地区連邦地方裁判所
2023年9月25日判決 (中間的判決)
2025年2月11日判決 (第一審判決)

発表担当 栗田・岩田

目次

1. はじめに
2. 事案の概要
 - 事実関係
 - 争点
 - 両当事者の主張
 - 本件訴訟の推移
3. 中間的判決
4. 第一審判決（本件判決）
5. 本件のまとめ
6. ディスカッションポイント

事案の概要〈事実関係〉

原告：トムソン・ロイター 被告：Ross Intelligence

原告は、被告がAIを搭載した法律情報の検索エンジンの開発目的で使用したAI学習データ「バルクメモ」（後記「ヘッドノート」を使用して作成されたメモ）を使用して製作された法律調査検索エンジンが、自身が運営している法律情報データベース「West Law」に含まれる「ヘッドノート」（及び「キーナンバー・システム」）の著作権を侵害しているとして著作権侵害訴訟を提起。

【訴訟の背景】

- 被告が開発していた法律検索サービスは、自然言語によるもので、ユーザーが質問を入力することで、AIが関連する判決文の該当箇所を引用して提示するというものだった。
- 被告は、開発当初、AIの機械学習用のデータベースを構築するため、原告にWest Lawの使用許諾を申請したが、原告は、被告が競合という理由からこの申請を拒否した。
- 原告に拒否された被告は、第三者法律調査会社であるリーガル・イーズ社に、法的論点に関する質問と回答をまとめ、関連の判決を引用したメモ（＝バルクメモ）の創作を依頼し、同社はヘッドノートを使用してバルクメモを作成し、使用した旨を伝えたうえで被告へ販売した。
- 被告は、バルクメモをAIの学習に使用し、これを知った原告が、被告が実質的にヘッドノートを使用したと主張して上記の通り訴訟を提起。

事案の概要〈事実関係〉

【West Lawについて】

判例・規則・法律雑誌・論文等を収録している米国最大の法律情報データベースの1つ

判例データベースにおける主な特徴

- ①ヘッドノート（headnotes）：各判例の冒頭部分に重要ポイントや判示の要約をまとめたコンテンツ（付属資料「ヘッドノートの例」を参照）
- ②キーナンバーシステム（Key Number System）：各ヘッドノートに割り当てられる分類番号
 - ・ 同じ法的論点を持つヘッドノートには、同じ番号を割り当てることで、体系的な分類システムを構築
 - ・ どちらの特徴も著作権登録を行っている

事案の概要〈争点：著作権侵害〉

【侵害の要件】

著作権侵害が認められる要件は、以下の3つである。

① 著作権の有効性

- 有効な著作権を有しているか、著作権登録の有無、著作物のオリジナル性から判断される。
- オリジナル性が認められるハードルは極めて低く、「最小限の創造性」または「創造的なひらめき」のみが求められる。

② 現実の複製

- 現実の複製は、「著作権がある著作物を使用したこと」を意味する。
- 直接的な複製の証拠、または、複製物の創作者が著作権で保護された著作物にアクセスしたことと、著作物間の「立証可能な類似性」を示す状況証拠によって証明が可能。

③ 実質的な類似性

- 第三者が客観的に見たときに2つの著作物を同じものとして認識するか否かで判断する。

事案の概要〈争点：フェアユース〉

フェアユースとは

著作権者の許諾なく著作物を利用したとしても、公正な利用（＝フェアユース）であれば、著作権侵害の成立を否定することができる法理

（参考）

米国著作権法 107条（注：著作権情報センターの和訳による）

106条および106A条の規定にかかわらず、批評、論評、ニュース報道、教育（教室における使用のために複数のコピーを作成する行為を含む）、研究または調査等の目的で、著作権のある著作物のフェアユース(コピーまたはレコードへの複製その他第106条に定める手段による使用を含む)は、著作権の侵害とならない。著作物の使用がフェア・ユースとなるか否かを判断する場合に考慮すべき要素は、以下のものを含む。

- ① 使用の目的および性質（使用が商業性を有するかまたは非営利的教育目的かを含む）。
- ② 著作権のある著作物の性質。
- ③ 著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性、および
- ④ 著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響。

事案の概要〈争点：フェアユース〉

【4つの要素】

第1要素 使用の目的及び性質

- 商業的使用/非商業的使用
- 営利使用/非営利使用（教育目的）
- 変容性（もとの著作物と異なる目的・方法で利用されているか）の有無

第2要素 著作物の性質

- 芸術性/事実的・機能的

第3要素 使用された部分の量及び実質性

- 全体/一部（必要以上に使用していないか）
- 重要性（著作物の核心的部分を使用していないか）

第4要素 著作物の市場への影響

- 既存市場・潜在的市場（二次的著作物の市場を含む）
- 市場価値

事案の概要〈争点：フェアユース〉

【代表的な事例】

① プリティウーマン事件(Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569 (1994))

• 事案の概要

本件は、ラップグループ「2 Live Crew」が、著名な楽曲「Oh, Pretty Woman」をパロディ化した楽曲「Pretty Woman」をリリースしたことに対し、原曲の著作権者であるAcuff-Rose Music, Inc. が著作権侵害を訴えた事件。

フェアユースの4要素については、いずれの要素もどちらに有利かの明示はなかったものの、著名な楽曲の**商業的パロディ**に対し、**フェアユースを肯定した**裁判例。

• 判決で示されたフェアユースの成否について

第1の要素である、**変容性**が高ければ高いほど、商業性等のフェアユースの成立を妨げる要素の重要性は低くなる。

二次利用が変容的である場合、第4の要素の市場代替性は不明確であり、批判的パロディは通常のライセンス市場とは異なる。

事案の概要〈争点：フェアユース〉

【代表的な事例】

② ベータマックス事件(Sony Corp. of America. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984))

・ 事案の概要

テレビ番組について著作権を有するUniversal City Studios, Inc（ユニバーサル）が、Sony Corp. of America（ソニー）に対し、ソニー製のVTRを使用してテレビ番組の録画をしている消費者の行為は著作権侵害であり、また、当該VTRを製造して一般に販売している点でソニーも著作権侵害の責めを負うものであるとして、差し止め、損害賠償などを求めた事案。

裁判所は第1の要素に焦点を当て、家庭内の録画は**商業的ではない非営利**のものであり、**フェアユースに該当する**ため、著作権侵害にはならないと判断した。

・ 判決で示されたフェアユースの成否について

著作権のある著作物の全体が録画されたときでも、「“オリジナルな作品”の市場の減少を伴うものではない」ため、フェアユースにあたる。

著作物の潜在的市場や価値に対する影響を考慮することが必要だが、（著作権者が）そのような影響を証明できない利用を、著作権者の創作意欲を守るために禁止する必要はない。

事案の概要〈両当事者の主張〉

論点	原告	被告
著作権の有効性 （ヘッドノート）	ヘッドノートは独創的であり、判決を要約・統合することで創造性を導入し、著作権保護の対象となる。	Westlawの著作権は編集物に対するものである。ヘッドノートは事実をまとめたものであり、創造性は低い。したがって著作権保護の対象とならない。
著作権の有効性 （キーナンバーシステム）	キーナンバーシステムは創造的な整理決定を含み、独自のものであり、著作権保護の対象となる。	構成の判断の大部分はルート・コンピュータ・プログラムでなされており、ありふれたものでオリジナルではない。
現実の複製・実質的な類似性	被告はWestlawの重要なコンテンツ（ヘッドノート）を不法に複製した。バルクメモは実質的に複製されたヘッドノートであった。	ヘッドノートは質問に「影響を与えた」が、バルクメモ自体は弁護士が作成したのであり複製ではない。

事案の概要〈両当事者の主張〉

論点	原告	被告
第 1 要素	被告による使用は商業的であり、直接競合するもので、変容的ではない。	最終的なユーザー向け製品には著作物が含まれない「中間的な複製」であり、変容的である。
第 2 要素	Westlawの資料は、強力な著作権保護に十分な独創性と創造性を持つ。	Westlawの資料、特にヘッドノートとキーマンバーシステムは、事実をまとめたものであり、独創性と創造性が最小限である。
第 3 要素	被告は数千件のヘッドノートを複製し、実質的な量で利用した。	最終的なユーザー向けのものにはWestlawのヘッドノートは含まれていない。焦点は公衆へのアクセス可能性に置かれるべきであり、内部での複製ではない。
第 4 要素	被告の製品はWestlawを直接代替するものであり、既存の市場と、AI学習データを提供するためのライセンス市場という潜在的な派生市場の両方に重大な損害を与えた。	被告の利用は、新しい調査プラットフォームを作成するという異なる目的を果たし、Westlawと直接競合する意図はなかった。法情報へのアクセスという公益性も主張。

事案の概要〈本件訴訟の推移〉

2020年5月	提訴	トムソン・ロイターがロス・インテリジェンスによるWestlawのコンテンツの不法複製（著作権侵害）を主張。
2021年1月		ロス・インテリジェンスは、訴訟による経済負担を理由に事業を停止しプラットフォームは閉鎖。訴訟は継続。
2023年9月	中間的判決	デラウェア州の連邦裁判所は、サマリー・ジャッジメント（略式判決）を棄却。著作権侵害とフェアユースの判断は陪審によってなされるべきであると判断した。
2024年8月		裁判所が、「事件資料をより綿密に検討した」と説明し、両当事者にサマリー・ジャッジメントの申立の再提出を要請。
2025年2月	第一審判決	裁判所は、中間的判決の判断を覆し、サマリー・ジャッジメントを認める。著作権侵害について、部分的な複製と実質的類似性を認定し、フェアユースの成立否定。
2025年4月	中間上訴	ロス・インテリジェンスが第3巡回控訴裁判所に上訴中。

中間的判決

1 著作権（複製権）の侵害について

（1）著作権の有効性（原文6頁）

【キーナンバーシステムについて】

- 原告は、編集のメソッドについては著作権を保有することができたが、その基礎となったもの（裁判の判決）の著作権は保有していない。
- よって、原告により著作権登録がされている部分において保護しうるが、そのオリジナル性については、著作権保護の対象か否か、その保護の範囲については、**陪審が判断する必要がある**。

【ヘッドノートについて】

- ヘッドノートは、原告の著作物であり、独立して著作権保護を受ける。そのため、裁判所は、個々のヘッドノートの単位で、原告が主張する著作権侵害を検討する必要がある。検討した結果、当該ヘッドノートが裁判所上の意見の複製に過ぎない場合は、著作権は認められない。



有効性については、陪審が判断する必要がある。

中間的判決

(2) 現実の複製 (原文 8 頁)

【被告による複製について】

- 原告は、被告（またはリーガル・イーズ社）が原告が著作権を有する著作物を複製したことを証明しなければならない。

〈証明する方法〉

- ① 原告が直接証拠を提出する。
- ② 被告またはリーガル・イーズ社が、著作権ある著作物にアクセスして創作した著作物が、複製したことを証明できる類似物を含むと説明する状況証拠を提出する。

【原告が提出した証拠による認定】

- リーガル・イーズ社は直接的にヘッドノートの部分的な複製を認めた。これに伴う状況的証拠により、被告も同社がWest Law（ヘッドノート）にアクセスしたことについては、争わない。



裁判所は複製について、部分的に認定。

中間的判決

(3) 実質的な類似性 (原文9頁)

➤ 被告が3つの論点に分けて主張したため、これに則して判断。

〈被告の主張〉

- ① 原告は、2830件のヘッドノートのうち、1623件を特定していない。そのため、これらは審理の対象にはならない。
- ② 1019件は、裁判上の意見とほぼ同一である。
- ③ 残る188件については、特段何も主張しなかった。

〈裁判所の判断〉

- ① 1623件を特定していないという被告の主張は認める。
- ② 被告側は1019件の質問が大部分においてヘッドノートと重複するものの、当該ヘッドノートは第三者へのテストに基づくヘッドノートと質問が類似するか否かについては判断は示さなかった。よって、1019件の類似性の判定は、陪審がするものとする。
- ③ 被告は残る188件については言及していない。複製が著作権侵害を構成するかは、ヘッドノートが著作権で保護される表現であるか否かにかかっているが、これも陪審の判断によるものである。



類似性については、陪審が判断する必要がある。

中間的判決

2 フェアユースの成否について

(1) 第1要素（使用の目的および性質）（原文16頁）

【商業性について】

- 被告の使用が商業的であることについては、疑いはない。

【変容性について】

- 変容性は商業的性質を上回ることがあるため、これに焦点を当てて検討する。

〈被告の主張：被告によるバルクメモの変容のプロセスの説明〉

- ① バルクメモを受領し、プレーン言語を数字上のデータに変換。
 - ② 当該データをAIに学習させるため機械学習アルゴリズムにインプット。
- プロセス②のアイデアは、AIが質問と回答の組み合わせからパターン群を認識できるようになることであり、これは、質問そのものの回答だけでなく、ユーザーからの質問に対する回答を発見するためにパターン群を使用させることを可能にするものである。

中間的判決

(1) 第1要素（使用の目的および性質）（原文16頁）

【変容性について】

〈被告の主張〉

「中間的複製」についての判例法（Sega判決・Sony判決）は被告による使用を表している。被告のAIはWest Lawの表現を複製するためでなく、言語のパターン群を分析するためだけにヘッドノートの意見の引用を学習した。

〈原告の主張〉

裁判例では、複製は「機能の学習や、互換性の創出」するためであったのに対し、本件の被告は、単に「West Lawの創作的指示を複製」することで被告のAIを訓練しようとしたため、異なる。また、被告は、ヘッドノートを数字上のデータへと翻訳したに過ぎず、これは「模範的な派生的著作物」である。

- 被告の行為が正確であれば、被告の製品は「著作権侵害する素材を包含または出力しないこと」を意味するため、変容的な中間的複製と言えるが、正確性については、陪審による判断を要する。



変容性の判断は、陪審によってなされるべきである。

中間的判決

(2) 第2要素 (著作物の性質) (原文20頁)

- 原著作物が著作権が守ろうとしている核心的なものに近いのであれば、当該著作物の複製物は公正ではない。しかし、「創作的」な著作物に対して、「情動的」な著作物が問題となる場合、フェアユースの範囲はより広くなる。

【キーナンバーシステムについて】

- 情動的な素材の編集方法に過ぎないため、著作権の核心には遠い。

【ヘッドノートについて】

- ヘッドノートのアプローチは、著作権で保護され、キーナンバーシステムよりは核心に近いものの、特別近いとはいえない。
- どれだけ密接に裁判上の意見を反映しているか、どの程度著作権の保護を受けるかについては、陪審による判断が必要。



最終的な判断は陪審がすべきであるが、第2要素については、フェアユースの肯定に有利であると考える。

中間的判決

(3) 第3要素（利用された部分の量及び実質性）（原文22頁）

【複製された量について】

- 複製された量を判断するうえで、著作物の定義が重要となるが、本件では個々のヘッドノートのレベルで定義。
- 編集著作物の著作権は、その素材群も範囲とするが、ヘッドノートのオリジナルな部分は、独自の言葉で書かれたその表現自体であり、それが要約する（裁判上の）意見の一部へ単に誘導するためのものではない。
- 従って、被告のAIが主張するように機能するのであれば、それはオリジナルの表現を生み出すのではなく、（裁判上の）意見を製作するだけなので、フェアユースの範囲に収まる可能性が高い。

【複製の実質性について】

〈原告の主張〉

被告は必要な範囲を超えて複製した。



複製の量・実質性のどちらについても、陪審による事実認定が必要である。

中間的判決

(4) 第4要素 (著作物の市場への影響) (原文23頁) ・ 結論

【著作物の市場について】

- 原告と被告は法律調査プラットフォームの市場において競争しているという点には争いはない。しかし、それだけで、被告のAI製品がWest Lawの代替物と言えるかを判断することはできない。

【変容性の影響】

- オリジナルの目的とは異なる目的を達成するために、複製された場合、複製されたものが多いほどそれらの複製物は、オリジナルの代替物としての蓋然性を失っていく。
- 被告の使用は、West Lawとは異なる目的を提供するプラットフォームを創出しており、変容性があるかもしれない。もしそうであれば、市場の代替ではないと言える。



陪審は、第4要素とフェアユースの成否についての最終的な結論をしなければならない。

第一審判決

1 著作権（複製権）の侵害について

（1）質問・ヘッドノート・裁判上の意見の比較（原文4頁）

- **質問**

著作権の目的のためのオリジナリティは、「その著作物が独自に創作されて、かつ、ある程度の最小限度の創作性を有すること」を意味するか。

(Does originality for copyright purposes mean that the work was independently created and has some minimal degree of creativity?)

- **ヘッドノート**

著作権の目的としてのオリジナリティは、「その著作物が独自に創作されて、かつ、ある程度の最小限度の創作性を有すること」を意味する。

(Originality, for copyright purposes, means that the work was independently created and has some minimal degree of creativity.)

- **裁判上の意見**（Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., U.S.の499巻の340頁以下の345頁（1991年）に基づく。）

著作権において使用される用語としてのオリジナルは、「その著作物が著作者によって独自に創作されて（他の著作物から複製されたのではない）、かつ、それが少なくともある程度の最小限度の創作性を有すること」のみを意味する。

(Original, as the term is used in copyright, means that the work was independently created by the author (as opposed to copied from other works), and it possesses at least some minimal degree of creativity.)



被告は、2243件のヘッドノートを侵害した。

第一審判決

(2) 著作権の有効性 (原文5頁)

著作権の有効性 (copyright validity) は、サマリジャッジメントにふさわしい、事実問題ではない法的問題である。...オリジナリティ (独創性) は、著作権の中心である。...しかし、オリジナリティ (独創性) の敷居 (ハードル) は、「ある程度の最小限度の創造性...なんらかの創作的なひらめき」のみを要求しており、「極めて低い」。

【ヘッドノートについて】

- 長い裁判上の意見から抽出された、短い法律のキーポイント (要点) である。
- 裁判上の意見のテキストは著作権を有しない。
(Banks v. Manchester判決、U.S.の128巻の244頁以下の253-54頁(1888年))
- ヘッドノートは、ある意見の部分を抽出すること、統合すること、または説明することによって、創造性を導入することができ、それによって**著作権を認められる**。

【キーナンバーシステムについて】

- オリジナリティ (独創性) に関する重大な事実についての**問題は存在しない**。



ヘッドノートおよびキーナンバー・システムは、被告による有効性の推定に対する反証を妨げるに十分なほどオリジナルである。

第一審判決

(3) 現実の複製 (原文 1 1 頁)

現実の複製 (actual copying) は、「実際に、被告が、彼の作品を作出するにおいて、その著作権ある著作物を使用したこと」を意味する。

< 専門家の意見 >

- バルクメモはヘッドノートのテキストに類似している。
- ヘッドノートは裁判上の意見のテキストと顕著に相違する。

- 彼女 (専門家) の判断は、「バルクメモの質問群は、意見の要約ではなく、ヘッドノートを複製することで作成された」ことを示唆している。
- 被告の専門家は、「2830件は現実に複製されたこと」を認めていると考える。
- バルクメモの質問が、基礎となった裁判上の意見よりも、ヘッドノートに類似して見えることが、**現実の複製の強力な状況証拠である。**



裁判所は、2243件の現実の複製を認定する。

第一審判決

(4) 実質的な類似性 (原文 13 頁)

実質的な類似性 (substantial similarity) は、「後続の作品が、著しく、著作権ある著作物を盗用しているか否か」で判断する必要がある。

＝「現実に複製された著作物のどの部分が、オリジナルの表現で、著作権によってそのように保護されるのか」を判断する。実質的な類似性は、事実認定に近いいため、陪審での判断がふさわしいが、合理的な陪審がその他の認定をしない場合には、サマリジャッジメントは「適切」なものとなりうる。

- 2243件のバルクメモは、合理的な陪審であれば、他の結論に達し得ないほど明白である。
(そのため、陪審でなくとも判断することができる。)
- 裁判官自身がWest Law (ヘッドノート) のユーザーであることから、実質的な類似性について判断することが可能である。
- ヘッドノートの言語表現は、バルクメモに極めて近似しており、裁判上の意見とは異なっている。



裁判所は、2243件の実質的な類似性を認定する。

第一審判決について

2 フェアユースの成否について（原文 15 頁）

- 中間的判決において、フェアユースについてのサマリージャッジメントを棄却したが、新たな情報と理解により、フェアユースを扱う上記の命令とそれらのセクションおよび、それに伴う意見を取り消す。
- フェアユースに関して、少なくとも4つの要素の考察が必要である。その中でも、第1要素と第4要素は最も重視される。(Authors Guild v. Google, Inc.判決、F.3dの804巻の202頁以降の220頁(第2巡回区、2015年)(Leval裁判官))
- 「フェアユースは、法律問題と事実問題の混合である。」(Harper & Row, Publishers, Inc. v. Nation Enters. 判決、U.S.の471巻の539頁以下の560頁(1985年))。しかし、「本件では、究極的な『フェアユース』の問題は、主として、法律上の作業を巻き込む。」(Google LLC v. Oracle Am., Inc.判決、U.S.の593巻の124頁以下(2021年))
- 本件で、争いのない事実は、真っ直ぐに、本件訴訟を、法律上の領域へと押しやる。本件では、フェアユースは裁判官のための問題であり、陪審のための問題ではない。

第一審判決

2 フェアユースの成否について（原文 15 頁）

（1）第 1 要素（使用の目的および性質）その 1（原文 16 頁）

- 「それが商業的なもの(commercial)か否か、および、それが変容的なもの(transformative)か否か」について考察する。
(Andy Warhol Found. for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith 判決、U.S.の598巻の508頁以下の529-31頁(2023年))

【商業性について】

- 原告及び被告がヘッドノートのような著作権のある素材を、極めて類似する目的のために使用し、かつ被告の使用が商業的である場合、第 1 要素はフェアユースの認定に不利なものとなる。
- 被告の使用は商業的であり、これは被告も認めている。
- 被告は慣習上の対価を支払うことなく、著作権ある素材の利用から利益を上げ続けている。しかし、商業性は、積極的ではないということではない（＝消極要素ではない）。
- よって、商業性については、「この著作物の目的または性質がどれだけ相違するのか」と、比較考量しなければならない。(Warhol判決、U.S.の598巻の525頁)

第一審判決

(1) 第1要素（使用の目的および性質）その2（原文17頁）

【変容性について】

- 変容性は、使用の目的に関係しており、もし、“オリジナル著作物および二次的使用が、同一のまたは高度に類似する目的を共有し、かつ、二次的使用が商業的性質を有する”のであれば、第1要素は、フェアユース認定に反する方向に傾くだろう。
- 被告は、ヘッドノートをWest Lawと競合するサービスを作るためのAIの学習用データとして使用した。
- 被告のAIが生成AI（それ自体が新しいコンテンツを書くAI）ではないことには争いはなく、むしろ、ユーザが法律上の問題を入力する時に、すでに記載された関連する裁判上の意見を吐き出すというプロセスは、「West Lawが、ヘッドノートに適合する裁判例のリストに戻るために、ヘッドノートとキーナンバーを使用するやり方」に似ている。
- しかし、被告の主張通り、複製は中間的段階(an intermediate step)において発生するため、ヘッドノートは被告がユーザーに向けて提供する最終的なものの部分としては出現しない。すなわち、被告は、ヘッドノートをAIに入力する数的データ(numerical data)へと変換したのである。これにより、第1要素の判断は困難になっている。

第一審判決

(1) 第1要素（使用の目的および性質）その3（原文18頁）

【変容性について】（つづき）

- 被告のコンピュータープログラムの分析において、フェアユースの第1要素に基づき中間的複製が許容されているという主張は正しい。

Google判決、U.S.の593巻の30-32頁を参照。

； Sony Comput. Ent., Inc. v. Connectix Corp.判決、F.3dの203巻の596頁以下の599頁、606-07頁(第9巡回区、2000年) (「人々をして、ほかと区別されたソニーのプレイステーションではなく、パソコン上でソニーのゲームをプレイさせる製品を創作するためにソースコードを複製することは、変容性（変容力）がある」と判示している。)

； Sega Enters. Ltd. v. Accolade, Inc.判決、F.2dの977巻の1510頁以下の1514-1515頁、1522-1523頁(第9巡回区、1992年) (「既存のゲームシステムと互換性のあるゲームを創作するためにソースコードを複製することは、変容性がある」と判示している。)

- しかし、上記の裁判例はコンピュータ・コードの複製に関するものであり、本件訴訟はそうではない。著作権において、「コンピュータ・プログラムは、当該プログラムがほぼ常に機能的な目的を提供することにおいて、書籍、フィルムならびに他の多くの文芸の著作物とは相違する。」(Google判決、U.S.の593巻の21頁)。
- そのため、これらのプログラムのためのフェアユースの検討は、いつも、書かれた言語の複製に関する事案に適用されるものではない。

第一審判決

(1) 第1要素（使用の目的および性質）その4（原文18頁）

【変容性について】（つづき）

- 中間的複製に関するこれらのコンピュータ・プログラミングの事案は、本件にはないある要素に依拠している。すなわち、その複製は、競争者がイノヴェート（革新）する上において必要不可欠であった。
- しかし、本件では、その基礎となるアイデアがそれらの表現の複製のみによって到達しうるコンピュータ・コードは存在しない。その「複製は、ユーザの新しい目的を達成するために合理的に必要不可欠ではない。」(Warhol判決、U.S.の598巻の532頁)
- 中間的判決で「私がこの要素を陪審に送らなければならない」と結論したことは誤りであった。
- 被告の使用の広範な目的および性質に注目すると、被告は、ヘッドノートを、同社が競合品である法律調査ツールの開発をより容易にするために取得した。そのため、**被告の使用は変容的ではない。**
- AIの分野（状況）は急速に変化するので、読者のために、「今日、私の前にあるのは非生成AIだけではないこと」を銘記する。



第1要素は、原告に有利である。

第一審判決

(2) 第2要素 (著作権ある著作物の性質) (原文20頁)

オリジナル著作物の性質 (the nature of the original work) を問題にする。それは、「その著作物に固有の創作性の程度 (the degree of creativity) に焦点を当てること」を巻き込む。創作性の高い著作物ほど、より高い保護を受ける。

- West Lawの素材は、著作権の有効性に要求される最小限度のオリジナリティのひらめき(the minimal spark of originality)を超えるものを有している。しかし、その素材は、上記した創作性(that creative)を有しない。
- ヘッドノートは教育的な創作性および判断を要求するが、上記の創作性は、小説家または芸術家がスクラッチから著作物をドラフトする創作性よりも低いものである。そして、キーナンバー・システムは、事実的な編集物であり、そのため、その創作性は限定されている。
- 「ヘッドノートは創作性ある要素を有するが、最も創作的な著作物からはほど遠い」という事実上の争いは存在しない。(付属資料「ヘッドノートの例」を参照)
- 「この要素は、フェアユースの紛争の決定において重要な役割を果たすことは稀であること」を銘記せよ。(Authors Guild判決、F.3dの804巻の220頁)



第2要素は、被告に有利である。

第一審判決

(3) 第3要素（複製の量と実質性）（原文20頁）

「著作物がどの程度使用されたか、そして、全体との比較において、それがどの程度実質的か」に焦点を当て、「その使用が、複製の目的との関係で合理的だったか否か」を問題にする。(Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.判決、U.S.の510巻の569頁以下の586頁(1994年))。裁判所は、「使用された要素の量」(the quantity of the materials used)および「それらの質および重要性」(the quality and importance)の両方を検討する。(同587頁)

- 中間的判決では、判断しなかったものの「被告がエンドユーザーに向けたアウトプットは裁判上の意見であり、ヘッドノートではないため、当該アウトプットはオリジナルのセンスを伝えるものではない」という被告の主張に焦点を当て、被告に有利だと示唆した。
- 被告の最終的なアウトプットにヘッドノートが含まれていない。
- 重要なことは、複製物を作る上で使用される部分の量および実質性ではなく、それによって公衆がアクセス可能（競争的な代替物として提供可能）になるものの量および実質性であるが(Authors Guild判決、F.3dの804巻の222頁)、**被告は、ヘッドノートを公衆が入手可能にしていなかった。**
- 複製された著作物のトータルの著作物に対するパーセンテージは、第3要素を判断するにおいて、必要ではなく、十分でもない。



第3要素は、被告に有利である。

第一審判決

(4) 第4要素（著作物のための市場に対する使用の影響）その1（原文21頁）

第4要素は、フェアユースの最も重要な要素である (Harper & Row判決、U.S.の471巻の566頁)。以下について検討する。

- ① オリジナルのための市場に対する潜在的影響（likely effect of Ross's copying on the market for the original）（Campbell判決、U.S.の510巻の590頁）
- ② オリジナル著作物の創作者が通常発展させまたは発展させるために他者に使用許諾する潜在的・派生的な市場(同592頁)
- ③ 複製が生み出す可能性のある公衆の利益(Google判決、U.S.の593巻の35頁)

- オリジナルの市場は、法律調査プラットフォームであり、潜在的・派生的な市場は、リーガルAIの学習用データである。

【中間的判決の要約】

- 中間的判決は「被告の使用は、変容的であり、West Lawとは相違する目的を提供するまったく新しい調査プラットフォームの創作であるかもしれない」とした。
- これが真実であった場合、被告はWest Lawの市場の代替者とはならない。
- 加えて、中間的判決は「『自社データをAIツール開発に利用したり、自社のヘッドノートを学習用データとして販売したりするか』に関連する重大な事実の争点が存在するのか否か」を懸念した。また、「陪審が『創作者を保護するか、または、複製者を保護するか、どちらが公衆の利益がよりよく提供されるのか』を解決すべきである」とした。
- しかし、これらの懸念は説得力がない。

第一審判決について

(4) 第4要素 (著作物のための市場に対する使用の影響) その2 (原文22頁)

【第一審判決の見解】

- すべての事実を被告に有利に解したとしても、**被告は市場の代替物を開発することによって West Lawと競争することを意図していた。**
- 「原告がそのデータを自社固有の法律調査ツールを学習するために使用していたこと」は重要ではなく、AIの学習データのための潜在的な市場に与える影響で十分である。被告は、「これらの市場が存在しない、あるいは、影響されないこと」を示す立証責任があるが、**証明に十分な事実を提出していない。**
- 法律へのアクセスに公共の利益は存在する。しかし、法律上の意見は自由に入手ができ、重要事実における公共の利益だけでは不十分である (Harper & Row判決、U.S.の471巻の569頁)。なお、一般市民は、原告が分析した法律情報へのアクセス権を有するわけではない。
- 著作権は、良い法律調査ツールのような、社会に役立つものを開発する人々を奨励するために存在し、その開発者は、適切な対価を得る権利がある。
- 本件は、プログラマを含むユーザが単に慣れ親しんでいたことを理由に、APIに価値があるとされたGoogle判決の事案とは区別される。(U.S.の593巻の38頁)



第4要素は、原告に有利である。

第一審判決について

(5) フェアユースに関する結論（原文23頁）

- 第1要素および第4要素は原告に有利であり、第2要素および第3要素は被告に有利である。
- 第2要素は、他の要素に重要性が劣り、第4要素は他の要素よりも重要性が高い。
- 全ての要素を比較考量し、フェアユースについては、原告のためにサマリジャッジメントを認容する。

【著作権の直接侵害について】

- ヘッドノートのための著作権の直接侵害についての部分的なサマリジャッジメントを認容する。
- ヘッドノートのために、責任について唯一残る事実上の問題は、「それらの著作権のいくつかは、消えてなくなったかもしれないか、適時に創出されなかった」ということである。著作権の有効性に基礎を置くこの事実上の問題は、陪審のためのものである。



裁判所は、被告のフェアユースの主張を排斥して、被告による原告のヘッドノートの著作権の直接侵害を認定した。

本件のまとめ

- ✓ 中間的判決では、フェアユースの各要素については陪審が判断すべきとして、フェアユースの成否について**判断を示さなかった**。
- ✓ 第一審判決では、第1要素と第4要素は原告に有利、第2要素と第3要素は被告に有利としながらも、第2要素は他の要素に重要性が劣る、第4要素は他の要素よりも重要性が高いと述べて、すべての要素を比較考量し、**フェアユースは成立しない**と判断。

- ① 第1要素（使用の目的および性質）
- ② 第2要素（著作権のある著作物の性質）
- ③ 第3要素（著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性）
- ④ 第4要素（著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響）

本件のまとめ

論点	中間的判決	第一審判決
フェアユースの成否	判断を示さず。	フェアユースを否定。
第1要素について	被告の行為の認定は、陪審による判断を要する事実上の重大問題である。	被告の使用は商業的であり、中間的複製に関する過去の裁判例とは異なり変容性はないと認定して、原告に有利であると判示。
第2要素について	「ヘッドノート」について、どの程度の保護を受けるかについては陪審の判断を要する。	「ヘッドノート」の創作性は低いと判示して、被告に有利であるとした。他方でこの要素は重要でないとも判示。
第3要素について	被告のAIがどのように動作しているか、それが製作するアウトプットは何かについては陪審の事実認定を要する。	被告のエンドユーザに向けてのアウトプットは「ヘッドノート」を含んでいない、被告は「ヘッドノート」を公衆に入手可能にしていなかったとして被告に有利である。
第4要素について	被告のAI製品がWest Lawの代替物か否かといった市場の影響の問題は陪審の判断を要する。	被告はWest Lawとの競争を意図しており、AI学習データの潜在的な市場に与える影響も十分であるとし、原告に有利と判示。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(1) 2025年6月23日カリフォルニア北地区連邦地裁判決（アンソロピック訴訟）

• 事案の概要

被告アンソロピックは、書籍（適法に購入したもの、海賊版サイトからダウンロードしたものを含む）の内部ライブラリを構築し、その書籍データを利用して対話型AIである「Claude」を提供した。

原告の作家3名は、自分たちの著作権ある著作物が、上記の「Claude」の学習のために無断で利用されたと主張して、著作権侵害訴訟を提起。AI開発における著作物の利用がフェアユースに該当するか否かが争われた。

• 裁判所の判断（○はフェアユースに有利、×は不利、△は中立）

①大規模言語モデル（LLMs）を学習するための使用（複製）について

- 第1要素：新規テキスト生成目的のLLMsの学習は変容的→○
- 第2要素：原告らが著作権を有する書籍は表現上の要素を包含→×
- 第3要素：数十億の言語を学習することは合理的→○
- 第4要素：著作物の需要にとって代わるものではない→○
- 結論：フェアユースとして正当化される。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(1) 2025年6月23日カリフォルニア北地区連邦地裁判決（アンソロピック訴訟）

- 裁判所の判断（○はフェアユースに有利、×は不利、△は中立）

②適法に購入された著作物を利用した集中ライブラリ構築について

- 第1要素：印刷物をデジタル変換することは変容的→○
- 第2要素：①と同様→×
- 第3要素：印刷物からデジタル変換→○
- 第4要素：フォーマットの返還はそれ自体著作者の正当な権利を奪うことにはならない。
市場の毀損を裏付ける証拠はない。→△
- 結論：購入された印刷物の複製物は破壊され、そのデジタル変換物は再分配されない。
フェアユースである。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(1) 2025年6月23日カリフォルニア北地区連邦地裁判決（アンソロピック訴訟）

- 裁判所の判断（○はフェアユースに有利、×は不利、△は中立）

③海賊版を利用した集中ライブラリ構築について

- 第1要素：被告は原告らに海賊版ライブラリ複製物の対価を支払うべきである。→ ×
- 第2要素：①と同様→ ×
- 第3要素： ×
- 第4要素： ×
- 結論：フェアユースは認められない。

- ✓ AI学習のために使用されたのではない、集中ライブラリの複製物から作成される複製物に関しては、フェアユースであるとの判断は示されなかった。
- ✓ この判決後の2025年9月に両当事者は和解案を提出し、地裁はこれを仮承認した。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(2) 2025年6月25日カリフォルニア北地区連邦地裁判決（メタ訴訟）

- 事案の概要

被告メタは、書籍（原告は「海賊版サイトから取得した」と主張するが、認定はされず）のデータを使用して生成AIモデルである「Llama」を開発・提供した。

原告の作家13名は、自分たちの著作権ある著作物が、上記の「Llama」の学習のために無断で利用されたと主張して、著作権侵害訴訟を提起。

上記AI開発における著作物の利用がフェアユース該当するか否かが争われた。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(2) 2025年6月25日カリフォルニア北地区連邦地裁判決（メタ訴訟）

- 裁判所の判断（○はフェアユースに有利、×は不利、△は中立）

- 第1要素：複製の目的はLLM学習であり、「Llama」は革新的なツールで、書籍とは相違し、被告の使用は高度に変容的である。→○
- 第2要素：原告らが著作権を有する書籍は高度に表現的な著作物→×
- 第3要素：（全部複製したとしても）被告が複製した量は変容的な目的との関係で合理的→○
- 第4要素：LLMの学習は、いずれも潜在的市場や価値の影響の根拠にはならない。
原告らは、「Llama」の学習が自らの市場を希釈化したことに関する証拠を提出していない。→○
- 結論：被告の著作物の使用は高度に変容性があるので、原告らは第4の要素で勝つことが必要。そのために原告らは市場の希釈化に関する証拠を提出すべきであったが、それをしなかった。
→フェアユースとして正当化される。

ディスカッションポイント

1. アメリカの状況について

(3) 2025年5月の米国議会著作権局「著作権と人工知能」報告書の第3部「生成AI学習編」のプレ公開版

- AIの訓練における著作物の利用は変容的である場合が多いが、学習自体が中間的利用として直ちに許容されるのではなく、最終的な出力が重要。（例：言語モデルの学習、画像・音声の学習）
- 例えば、著作物であるニュース記事の要約や短縮板を生成することを目的とする利用（RAG）は変容的とはいえない（47頁）。

※RAG：AIモデルの一種で、外部の知識データベースから情報を取得し、それをもとに生成する仕組み。具体的には、質問やタスクに対して、関連する情報をデータベースや文書から検索し、その情報を利用して正確で文脈に沿った回答を生成する。

- 著作権局の観点では、第4の要素は、「特定の著作権ある著作物のための市場に対する損害のみを考慮している」と、せまく読まれるべきではない。
- 第4の要素は、潜在的な市場へのいかなる影響を含む（65頁）。

※「アメリカの状況について」は、福井健策弁護士のコラム「動きはじめた米国AI著作権判決と、控えめにいって大騒動な米国AI著作権法論議の記録帳」（2025年7月11日）（<https://www.kottolaw.com/column/250707.html>）を参考。

ディスカッションポイント

2. 本件についての検討

(1) 第1要素（使用の目的および性質）について

- 被告の行為はどのようなものか（客観面・主観面）
- 被告の製品が原告の「ヘッドノート」の複製物を出力しないことをどう考えるか
- 被告の行為は革新的なものといえるか（過去の中間的複製の裁判例との比較）

(2) 第2要素（著作権のある著作物の性質）について

- 原告の「ヘッドノート」の著作物の性質についてどう考えるべきか
- 創作的な著作物か、それとも情報的な著作物か
- 原告の「キーナンバーシステム」についてはどう考えるか

(3) 第3要素（著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量および実質性）について

- 被告のAIがどのように動作しているか
- 被告が製作するアウトプットは何か
- 被告による「バルクメモ」の量についてどう考えるか
- 被告による「バルクメモ」の実質性についてどう考えるか

ディスカッションポイント

2. 本件についての検討

(4) 第4要素（著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響）について

- 被告のAI製品は「ウエストローの代替物」といえるか
- 被告の製品開発にあたっての意図は重視されるか
- AI学習データのための潜在的な影響も考えるべきか

(5) 結論について

- 上記各要素のフェアユースにとっての有利不利についてどう考えるか
- 上記各要素の重要性について差を設けるべきか
- 本件においてフェアユースは成立すると考えられるか否か

ディスカッションポイント

3. 日本の著作権法との比較

(1) 著作権法第30条の4について

- 「著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合」には、原則として、「その必要と認められる限度において、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる」と規定。
(但書で「著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合」を除外している)
- 非享受利用の例として、同条2号で「情報解析」を、同条3号で「著作物の表現についての人の知覚による認識を伴うことなく当該著作物を電子計算機による情報処理の過程における利用その他の利用...に供する場合」を規定

本件と同様の事案が日本で問題となった場合において、被告による「ヘッドノート」の使用が著作権法第30条の4に該当すると考えられるか。

ディスカッションポイント

3. 日本の著作権法との比較

(2) 著作権法第47条の5の第1項について

- 電子計算機を用いた情報処理により新たな知見又は情報を創出することによつて著作物の利用の促進に資する次の各号に掲げる行為を行う者...は、公衆への提供等...が行われた著作物...について、当該各号に掲げる行為の目的上必要と認められる限度において、当該行為に付随して、いずれの方法によるかを問わず、利用（...軽微なものに限る...）を行うことができる。」と規定。
（但書で「公衆提供等著作物に係る公衆への提供等が著作権を侵害するものであること...を知りながら当該軽微利用を行う場合その他当該公衆提供等著作物の種類及び用途並びに当該軽微利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合」は除外されている）
- 軽微利用として、同条1項1号で情報の検索・結果提供、同項2号で情報解析の実行・結果提供、同項3号で「情報処理により、新たな知見又は情報を創出し、およびその結果を提供する行為であつて、国民生活の利便性の向上に寄与するものとして政令で定めるもの」を規定

本件と同様の事案が日本で問題となった場合において、被告による「ヘッドノート」の使用が著作権法第47条の5の第1項に該当すると考えられるか。

ディスカッションポイント

3. 日本の著作権法との比較

(3) 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」

(令和6年3月15日)

- 同書20頁では、「既存のデータベースやインターネット上に掲載されたデータに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を、生成AIを用いて出力させることを目的として、これに用いるため著作物の内容をベクトルに変換したデータベースを作成する等の、著作物の複製等を行う場合」（具体例としては「検索拡張生成（RAG）」等による回答の生成）は、「生成AIの開発・学習段階における著作物の利用行為における、享受目的が併存すると評価される場合」に該当し、その場合は、著作権法第30条の4は適用されないと述べられている。
- 同書22頁では、上記の想定例において、著作権法第47条の5第1項の軽微利用の適用可能性についても言及されている。

本件は生成AIの事案ではなく、要約などの回答を生成する事案でもないが、「著作物であるヘッドノートの内容を数的データに変換」して既存の著作物を使用している点において、上記の想定例に近いかもしれない。

ディスカッションポイント

3. 日本の著作権法との比較

(4) 日本の参考事案について：東京高裁平成6年10月27日判決

(知的裁集26巻3号1151頁。ウォールストリートジャーナル事件判決)

- アメリカの経済新聞の記事の見出しを（無断で）和訳して、その和訳を契約者にファクシミリで送信した事案において、裁判所は編集著作権の侵害を認定。
- 控訴人（利用者）は、アメリカのフェアユース規定の準用を主張したが、裁判所は、我が国において一般的な公正利用（フェアユース）の法理を認めることはできないとした。
- アメリカ合衆国著作権法107条のような判断指針に基づいて判断したとしても、
 - 控訴人文書の被控訴人新聞の利用が営利目的である
 - 控訴人文書の書く記述は被控訴人新聞の記事等により伝達しようとしている情報の核心的事項を表現している
 - 単に被控訴人新聞の報道するニュースへのアクセスを可能にするといった程度のものでないことなどを理由に、控訴人文書が公正利用に当たらないと判断。

報告者の所感

<栗田>

- AI学習あるいはAI生成と、著作権侵害およびフェアユースという日本では未だ先例に乏しいテーマについて、発表を行った。発表は無事終えたものの、もう少しディスカッションの時間を長く取って、ゼミ生の発言の機会をもっと確保して、自由な意見交換がもっとできればよかったと反省する点もある。
- 議論の中で出た、適法購入物・海賊版・無断複製物などの学習素材の由来が、AI学習ひいては製品の開発・提供の適法性にいかなる影響を与えるのかという先生からの御指摘は興味深く感じた。
- 個人的には、AIと著作権侵害の問題を考察する上では、①AI学習そのものと、それによってなされる製品の開発・提供とに、段階を分けて検討すべきこと、②入力される学習素材の表現と、ユーザに向けて出力される表現との異同の観点、さらには、③開発される製品が素材となる著作物を使用する既存の製品と市場で競合するものであるか否かの観点が、とても重要かと思った。
- AIと著作権に関連する問題は新しい問題であり、本件判決などの訴訟手続は現在も進行中のため、今後の議論の推移に注目していきたいと思う。

報告者の所感

<岩田>

- 本件は、同じ裁判官でありながら中間判決と第一審判決の結論が異なった例であり、特に第一審判決では、どのように検討して判決を下したのか、その経過を意識して資料作成を行った。しかし、私自身を含め、ゼミ生の中にはこれまでアメリカの著作権法（フェアユースの概念）に触れることがほぼなかった方も多かったため、前提となる考え方をより厚く説明し、時間配分を調整すべきだったと思った。
- 発表を通じて、本件は、フェアユースの成否において、元の著作物の比較対象となる複製された著作物をどの時点（ユーザーに提供されたものか、AIが学習したものか等）のものとするか、潜在的市場への影響についての見解が明確に示された判決だったと感じた。
- ディスカッションの中では、アメリカの近時の動向として紹介したアンソロピック訴訟との判決の違いについて疑問を持つ意見がとりわけ多く、その差分については競合であったか否という市場への影響が一つの判断軸になったのではないかと考える。
- 本件についても、現在上訴中であるため決着はついておらず、また、日本国内でも生成AIのサービスが著作権侵害として提訴されるなど、AIの著作権の分野は動きが活発だと思うので、引き続き動向を追っていきたいと思う。