從美國人工智慧擴散模型訴訟案——談生成式 AI 圖像之著作侵權議題

陳家駿

壹、前言

貳、穩定擴散模型之原理運作

參、AI 自動生成結果構成衍生著作之探究

肆、AI 自動生成結果與他人風格相似之侵權探討

伍、生成式 AI 工具提供者或工具使用者：誰需負侵權之責

陸、生成式 AI 與合理使用抗辯之探討

柒、結論

作者現為台灣資訊智慧財產權協會理事長。
本文相關論述僅為一般研究探討，不代表本局及任職單位之意見。

摘要

生成式 AI 最近風起雲湧，尤其是透過擴散模型自動產生圖像夯到不行，但連帶的，新興科技對法律造成前所未有的衝擊，美國這半年內已引起四件訴訟案。而就生成式 AI 圖像，因不見得與原生圖像實質內容近似，自動產生出的結果如僅是風格上的近似是否構成侵權？ AI 工具中間過程的重製是否構成侵權？ AI 工具提供者和使用者究竟誰才是真正的侵權行為人？構成著作侵權時可否主張合理使用的抗辯（尤其是轉化性使用），本文從美國最新的判例包括代理侵權、分工侵權等理論，應用於生成式 AI 進行各面向的探討，而介紹美國案例同時，也順帶兼顧我國法院實務見解之觀察比較。

關鍵字：生成式 AI、擴散模型、衍生著作、風格近似、代理侵權、分工侵權、轉化性合理使用

Generative AI、Diffusion Models、Derivative Works、Style Similarity、Vicarious Infringement、Divided Infringement、Transformative Fair Use

壹、前言

人工智慧（Artificial Intelligence, AI）發展一甲子，其中經過三個階段載沉載浮的發展，每有新突破時，隨即又因算力和數據上的障礙而消沉。直到數年前 AlphaGo 異軍突起，才算開啟了新曙光，而接著在 2022 年底問世的 ChatGPT，則讓 AI 真正具有嶄新突破的落地發展，隨著 ChatGPT 4.0 問世，舉凡人類所需要用到的文字、圖形、影像、聲音、影片甚至程式碼，一切都可透過 AI 演算運作，自動生成各式各樣的內容（Generative AI：生成式 AI）。

然而在此大躍進突破性下，也迎來許多智財爭議，像生成式 AI 內容究竟是否具原創性得享有著作權[1]？AI 非人類可作為創作人或發明人？而在爭議聲中，以科技最發達、官司最多的美國而言，從去年底迄今已衍生數件生成式 AI 著作侵權訴訟案！其中重要的幾件，一是 2022 年 11 月關於開源程式碼[2]，及 2023 年 6 月底起訴關於書籍之語文著作[3]，而中間二件是針對圖形影像（下稱圖像）：一是 Andersen 與多位藝術家 2023 年 1 月控告 Stability AI、Midjourney 和 DeviantArt[4]，二是 Getty Images 於 2023 年 2 月控告美國和英國的 Stability AI[5]。本文擬探討圖像案例尤以 Midjourney 案為主（下稱本案[6]）。

---

1 陳家駿，AI 自動生成內容非人類所寫是否可享有著作權—權利保護資格篇，國實院科技產業資訊室 iKnow 網站，https://iknow.stpi.narl.org.tw/post/Read.aspx?PostID=19616（最後瀏覽日：2023/07/21）。

2 *Doe 1&Doe 2 v. GitHub, Inc., Microsoft Corp. & OpenAI, Inc.*, No. 4:22-cv-06823 (N.D. Cal. Jan 26, 2023), https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/xmvjklzrypr/MICROSOFT%20OPENAI%20LAWSUIT%20openaimtd.pdf (last visited Jul. 21, 2023).

3 *Paul Tremblay and Mona Awad v. OpenAI, Inc. et.al.,* https://llmlitigation.com/pdf/03223/tremblay-openai-complaint.pdf (last visited Jul. 21, 2023).

4 *Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al*, Docket No. 3:23-cv-00201 (N.D. Cal. Jan 13, 2023), https://ipwatchdog.com/wp-content/uploads/2023/02/Andersen_et_al_v._Stability_AI.pdf (last visited Jul. 21, 2023)；至於 OpenAI 開發的 DALL-E 可能是最著名的 AI 圖像生成工具，但未在本案中被告。

5 *Getty Images (US) Inc. v. Stability AI Inc.*, No. 1:23-cv-00135 (D. Delaware, Feb. 3, 2023), https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/byvrlkmwnve/GETTY%20IMAGES%20AI%20LAWSUIT%20complaint.pdf (last visited Jul. 21, 2023).

6 其他 AI 重要訴訟如 2023 年 7 月：J.L., C.B., K.S., et al., v. Alphabet, Inc., et. al.; Silverman, et al. v. OpenAI, Inc.; Kadrey, et al. v. Meta Platforms, Inc.; 2023 年 6 月：P.M., K.S., et al. v. OpenAI LP, et al.; Walters v. OpenAI LLC; 2023 年 4 月：Young v. NeoCortext, Inc.; 2023 年 2 月：Flora, et al., v. Prisma Labs, Inc. 本文雖探討圖像而非文字或聲音方面，其生成式 AI 技術背景不太一樣，但針對中間過程大量複製、自動生成內容是否構成衍生著作、有無實質相似性以及是否可構成合理使用等法律議題，有其相通之處而得互相參照。

由於不論是在工作、生活或娛樂都會用到各種圖像，其 AI 技術係透過高斯分布或噪聲（Gaussian noise）為基礎的擴散模型（Diffusion Model）運作，自動生成內容，經生成式 AI 運作展現出與傳統不同之著作權爭議型態，使得既有法制得否繼續適用產生困境？本文即聚焦於擴散模型圖像所產生之著作侵權爭點[7]。

本案被告等都是用穩定擴散（Stable Diffusion）工具，係 Stability AI 基於擴散模型發布的 AI 產品，將圖像生成引擎（image-generating engine）嵌入軟體，包括由 Stability AI 公司開發的 DreamStudio、Midjourney 公司開發的 Midjourney 產品和由 DeviantArt 公司開發的 DreamUp。在談生成式 AI 侵權議題前，先簡介穩定擴散運作模式，因被告等皆賴其運作。

貳、穩定擴散模型之原理運作

一、擴散模型之加噪去噪過程

所謂「擴散」（diffusion），係以演算法用於生成與其訓練數據中圖像的技術，擴散分為二個階段：第一階段是攝取原始圖像，透過系列步驟逐漸向其添加「噪聲」（add noise 或稱雜訊，即加噪），噪聲是一種隨機波動（random fluctuations）的訊號。在每個步驟中演算法會透過加噪來改變原始圖像；到最後原始圖像，本質上已被「擴散」為一種隨機噪聲（random noise），簡言之，該原始圖像已變成一種幾乎看不清原始圖像為何的模糊影像。第二階段，即演算法針對包含該隨機噪聲的模糊圖像，進行與第一階段相似但次序相反逆向執行去除噪聲（denoises，即去噪）的步驟，使該模糊圖像能逐漸重新還原回復成清楚原始圖像[8]。

---

[7] 在這一波生成式 AI 發展，擴散模型已取代造成 Deep Fake 之生成式對抗式網路（GAN）。本案原告除控告著作權直接侵權和代理侵權外，還告違反 DMCA 數位千禧年著作權法、肖像權和不正當競爭等。

[8] *Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al,* 關於擴散模型，參陳家駿 & 許正乾，Midjourney 與 Stability AI 擴散模型自動生成引爆著作侵權疑雲—圖形影像篇，科技產業資訊室 iKnow 網站，https://iknow.stpi.narl.org.tw/Post/Read.aspx?PostID=19796（最後瀏覽日：2023/07/21）。

二、關於擴散技術三個內涵

茲再引申擴散模型技術之三個內涵[9]。

（一）擴散模型提取特徵重建原始圖像

擴散是機器學習中重建其訓練圖像的方式，對每個訓練圖像，擴散模型找到去噪步驟的順序來重建原始圖像，然後儲存這些步驟的序列。該訓練針對數百萬或數十億的圖像重複進行，然後擴散模型重建訓練圖像副本。故主要目標是根據訓練圖像來重建訓練數據的副本，以提高模型的準確度與穩定性。

（二）重建圖像與原始圖像不完全對應

但是，為了要回應特定文本提示而提供穩定擴散輸出圖像，一般來說這些重建後的 AI 圖像，不會與訓練數據中之特定原始圖像完全相對應匹配，這是因為使用條件資料補充插入多個潛在圖像（latent images），使生成的混合圖像不會與複製到潛在圖像中的任何訓練圖像看來一樣。亦即，其可做到不和原始圖像內容相似，而僅是風格近似。會發生這樣的狀況，是電腦科學中「損失副本」（lossy copy）所致，其隨著數據被壓縮成更小的尺寸，會丟失不重要的細節。許多數位化的數據格式（digital data formats），包括 MP3 和 JPEG 皆由於省略無關緊要的細節，來製作高度壓縮的數位資料副本，這種技術稱為「損失壓縮」（lossy compression），而擴散模型就是應用於訓練圖像的一種有損壓縮形式，犧牲不重要細節來換取圖像重建。

（三）擴散模型訓練仰賴海量數據

擴散模型可能訓練數量達數十億個圖像副本，因此可將擴散模型視為存儲這些圖像副本的另一方式，但擴散模型使用統計和數學方法，以更有效和壓縮的方式來存儲圖像。潛在擴散圖像的品質，完全取決於訓練

[9] *Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al.*

圖像的廣度和品質，AI 自動生成的訓練圖像來源非常重要，根據 Stability AI 自己的說法，穩定擴散已「壓縮超過 100TB 圖像的知識」，穩定擴散能迅速成功，部分依賴於電腦科學的大躍進，但其更依賴於重製具有著作權之海量圖像來成就其工具。

參、AI 自動生成結果構成衍生著作之探究

原告指控，Stability AI 未經授權透過網路爬蟲（web scraping），下載包括原告圖像在內之數十億受著作權保護之圖像[10]，用此訓練其穩定擴散模型，並製作壓縮副本存儲併到穩定擴散中。當使用者輸入提示時，透過軟體運作生成看似「新」的圖像，但這些新圖像完全基於使用穩定擴散訓練圖像，因此原告指控被告未經授權，非法大量重製權利人著作為非法之衍生著作（derivative work）[11]。

一、「衍生著作」之定義

依美國著作權法，衍生著作指基於既有作品，重新塑造、轉化或改編成而形成如翻譯、音樂、戲劇、小說、電影、錄音、藝術複製或濃縮成任何形式的作品。其經由編輯、修改、註釋、闡述或其他修改組成的作品，只要具作者人格屬性之原創性，即得構成「衍生著作」[12]。本案原告主張被告讓使用者輸入指令產出圖像構成衍生著作，理由在於此必須建立在原作基礎上，該衍生之二次創作（下稱

[10] 被告 Stability AI 付費給 LAION 創立 LAION-5B，是一個包含 58.5 億張訓練圖像的新數據集。LAION-Aesthetics 數據集大幅依賴從商業圖像託管（image-hosting）服務中複製圖像。據研究，數據集中 47% 的圖像從 100 個網域中抓取。其中一些抓取的來源是庫存圖片網站，包括像 Getty Images、Shutterstock 和 Adobe Stock，以及購物網如 Shopify、Pinterest、Wix 和 Squarespace，以使用者生成內容為特色的網站是圖像的重大來源，包括 Smugmug、Flickr、Wikimedia、Tumblr 和 DeviantArt 等網站。參 Blog at WordPress.com, Jan. 15, 2023, https://chatgptiseatingtheworld.com/2023/01/15/the-trial-of-ai-preliminary-thoughts-on-the-copyright-claims-in-sarah-andersen-v-stability-ai-midjourney-deviantart/ (last visited Jul. 21, 2023).

[11] *Andersen et al v. Stability AI Ltd. et al.*

[12] 17 U.S. Code § 101 – Definitions: A "derivative work" is a work based upon one or more preexisting works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which a work may be recast, transformed, or adapted. A work consisting of editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications which, as a whole, represent an original work of authorship, is a "derivative work". 即衍生著作包括「任何可以重鑄、轉化或改編作品的其他形式」。

二創）之脈絡及組成係源於原作，因此衍生著作不論有何新的呈現，法律上乃歸因於原創所賦予之內涵並在此基礎上再創作，故衍生著作雖是獨立創作卻仍須得到原作者授權。

二、衍生著作和原作間之對應和脈絡承接

其次，依著作權法之「概念和概念表達二分法」原則，參考他人的著作只要能掌握其概念，並以完全不同的方式表達新的內容，則此獨立創作即非衍生著作[13]。但前提是，該新創內容不能包含有原作任何之具體表達。因此，只要內容完全脫胎換骨即非衍生著作！反之，衍生著作不論多麼創新，它和原創之間卻仍存有明顯互相對應之脈絡上承接關聯。在此理解下，衍生著作形式上係奠基於原創基礎上，在結構和內容等表達層面上，包含足夠之原作元素或成分在內，並添加足夠含量的實質性改變轉化，再度呈現原作的精髓。換言之，衍生著作是以原創為基礎，添加具有原創性的新意成為獨立的二創[14]，但卻仍能讓人清楚知道係源自於原創。

三、生成式 AI 得否構成「衍生著作」

本案原告指控被告生成式AI構成衍生著作，但是否屬於原作之「衍生著作」，需檢視擴散模型自動生成圖像，如何具有衍生著作特質？按畫作之間要建構衍生著作，其取決點不在於二畫作是否構成實質相似，因為這已是侵權議題的層次[15]，其重點在於，如何認定二創之圖畫是源於原作而來？二者彼此間究竟有何種對應或脈絡關係可循？從技術角度言，生成式 AI 自動產生圖像於結構和內容上，是否包括原作在質量上足夠之元素或成分在內，如僅係「感觀風格上近似」而非「添加新內容或元素近似」，則 AI 生成二創是否落入衍生著作的範疇，即非無疑。

---

13 所謂「改作」，指以翻譯、編曲、改寫、拍攝影片或其他方法就原著作另為創作。惟改作而成之衍生著作，仍應有原著作之成分在內。反之，利用原著作創作出不同之著作，此時所完成之作品，非著作權法上所稱之衍生著作，而係另一全新創作，自無侵害原權利人改作權可言，參智慧財產法院（下稱智財法院）103 年民著上字第 12 號、107 年台上字第 776 號民事判決。最高法院 106 年台上字第 1635 號民事判決亦認為，若獨立著作已具有非原著內容之精神及表達，且與原著作無相同或實質相似之處，則該著作即與改作無涉，而為單純之獨立著作，要無改作權之侵害可言。

14 智財法院 107 年民著上字第 18 號民事判決參照。

15 倘實質相似而無新創意者，應屬重製行為並非改作之獨立著作，智財法院 107 年民著上字第 18 號民事判決參照。

原告主張被告的 AI 穩定擴散模型，擷取原告至少上萬張的圖像做出二創，未經授權構成衍生著作，但從著作權法角度認定該自動生成圖像，就是由原告數萬張圖像所「衍生」而得？二者間之脈絡，似無法像一般衍生著作例子如語言翻譯、小說改編成電影或電視劇等，可明確探尋出彼此間之相連脈絡！再者，圖像在何種情況下可構成衍生著作[16]？如何就一幅畫所表達的內容，將其轉換衍生成另一幅畫？這些相對地較難認定[17]。如確實建構出這種關係，理論上即可能構成衍生著作，若未得到原作者授權即有侵權爭議，惟此係事實問題尚待法院證據開示。

肆、AI 自動生成結果與他人風格相似之侵權探討

原告迄未指控任何由被告自動產生之 AI 圖像（非其中間訓練過程之重製），構成直接侵權，於起訴中亦承認：其為穩定擴散輸出圖像，通常不會與訓練數據中的原生圖像具互相匹配之相似，但指控被告生成式 AI 產出圖像，與其原生圖像在市場上競爭，使用者輸入包含原告等藝術家名稱及作品作為指令提示，便能生成符合該「藝術家風格」（in the style of artists）之衍生著作，卻不支付任何授權費用，且 AI 工具係倚賴特定藝術家的原作，創作出看似該藝術家的作品，所以這些輸出的圖像都是冒充藝術家原作的贗品構成侵權[18]。然而，做出風格相近的作品，在法律上會構成著作權之侵害嗎？殊值探究。

一、作品中「總體風格和感覺」

一般而言，每位藝術家都想發展出其作品之獨特風格，得與其他作家區隔，但相對於作品中特定表達之實質內容，作家能否對其作品中的「風格」或「總體風格或感覺」，而非該作品中所表達的具體元素與內容，來主張著作權？基本上，著作權保護作者創作思想所表達出的具體內涵，而不保護該抽象之思想、風

16 至少二創所呈現的內容，如何界定是脫胎於原作，需要進一步的具體證據來支撐，而不能僅泛泛的因為是技術的運用出來，即認定是法律上的衍生著作。

17 智財法院 103 年民著上字第 8 號民事判決曾謂，衍生著作係以內面形式存有原著作之表現形式，而在外面形式變更原著作之表現形式。所謂以其他方法就原著作另為創作，如將 1 張或多張照片、圖片使用電腦程式裁切加工後製合成或在其上繪畫等均屬之。

18 Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

格或流派等，否則將會限制他人創作出更多作品，並扼殺人類的創作能力。然而，風格難於定義且其和表達間的界限常常是模糊的，況且實質近似（substantial similarity）[19] 本係一不確定法律概念，其內外形式是否保有原作的表現形式，此均有待實務上進一步釐清 [20]。

二、生成式 AI 有無實質近似性—擴散模型與風格上之近似

依上所述，因為並非係直接複製貼上原素材中的具體表達，生成式 AI 結果所呈現的圖像內容，基本上雖可以做到與原訓練素材不相同或近似（惟不排除因 AI 黑盒子理論或因機率分布而與原素材相似），但因為是透過擴散模型訓練，於去噪過程中「提取原素材之特徵」再創出圖像，導致不免仍殘留有原作「某些相似之風格」，而非基於圖像中具體部分「相對應」之相似，故所謂「整體感覺上」展現之風格近似，其是否構成侵權是本案的重點！

也正因如此，實際上原告在起訴狀中迄未具體指控，被告 AI 工具生成圖像中，哪張畫之哪部分與原告哪一作品的哪部分構成實質相似，此事實問題仍取決於二造作品之具體比對，但原告尚未舉證，而只是抨擊被告讓使用者提供畫家姓名輸入指令，AI 就自動生成抄襲原告風格的作品內容，這種風格上的相似在新興科技之下，對著作權保護範圍提出了一大挑戰。一般畫作是否造成實質相似會進行客觀比對來判斷，但對生成式 AI 作品，因風格上的模仿較抽象，不易從其中何項元素或內容係相同類似來判斷比對，況且風格是否受著作權保護，在各國司法實務上存在不確定性。

---

[19] Stephen Wolfson, The Complex World of Style, Copyright, and Generative AI, Mar. 23, 2023, https://creativecommons.org/2023/03/23/the-complex-world-of-style-copyright-and-generative-ai/ (last visited Jul. 21, 2023)；第九巡迴上訴法院將實質相似性分析分為獨立的「外在測試」和「內在測試」。外在測試評估二作品相似之處，關注原告表達之可保護元素，將原告作品不可保護部分予以過濾。然後與被告作品的相應元素進行比較，以評估作品在客觀細節方面的相似性。內在測試則是「主觀」和「整體性」的，其涉及將原告作品可保護部分與被告作品進行比較，並確定兩者在「整體概念和感覺」方面是否具實質相似性。並關注「一般人對作品間相似性的主觀印象」，原告必須在外在測試和內在測試下都能證明存在實質相似性。DLA Piper, Substantial similarity in copyright: It matters where you sue, https://www.dlapiper.com/en/insights/publications/intellectual-property-and-technology-news/2022/ipt-news-q4-2020/substantial-similarity-in-copyright (last visited Jul. 21, 2023).

[20] 我國最高法院 103 年台上字第 73 號民事判決即認為：比對原作圖形繪製之身體共同特徵、輪廓、造型、動作、姿態等與原創並無差異，在造型、色澤、意境之呈現上均如出一轍，「整體觀念及感覺」屬實質近似，其圖形內外形式均保有原著作的表現形式，並非就原著作加以改作之衍生著作。

按各國著作權法均有類似規定，即人類思維的概念本身不受保護，僅作者具體呈現出來之作品表達才受保護，至於思想、程序、製程、系統、操作方法、概念、原理、發現皆不包括[21]。對於所謂之風格，有論者認為落入不受保護的概念，然而，風格僅是抽象之描述，可否將其全部打入不受保護的範疇，有待商榷！

三、風格上近似之著作侵權議題—司法見解

（一）美國案例實務見解

美國案例法曾承認藝術風格（artistic style）可能受著作權保護，1980年之 *Malden Mill. v. Regency Mills* 案中，第二巡迴上訴法院認為，二造之二種設計作品在主題內容、表現風格、陰影、構圖、組件的相對尺寸和放置位置以及氛圍等各方面都非常相似，明顯具有實質相似性[22]；而 1987年 *Steinberg v. Columbia Pictures Indus.* 案中法院也認為，風格是「表達」的要素之一[23]；而在 1991 年 *Jewelry 10 v. Elegance Trading* 案中，法院則認為，一項詳細的複製不僅採用風格上的理念想法，還包括執行方式或細節，這將被認定為侵權[24]。類似情況，第九巡迴上訴法院在 *Williams v. Gaye* 案中認定被告的歌《Blurred Lines》，抄襲原告 Marvin Gaye 的歌《Got to Give it Up》。被告曾提到，其直接受到原告歌曲的啟發，多數決法官對音樂風格予以著作權保護[25]。當然，對於有些風格平常、缺乏原創性，則只是不受保護的觀念而已[26]。

況且，即使一項風格可能受保護，其保護的範圍也是關鍵所在。本案如被告讓其使用者輸入指令，創作「以畫家或其他藝術家風格」的作

---

21 參美國著作權法第 17 U.S.C. § 102(b) 條、我國著作權法第 10-1 條，與貿易有關的智慧財產權協定（TRIPS）第 9 條第 2 項。

22 *Malden Mills, Inc. v. Regency Mills, Inc.,* 626 F.2d 1112 (2d Cir. 1980).

23 *Steinberg v. Columbia Pictures Indus*., 663 F. Supp. 706 (S.D.N.Y. 1987).

24 *Jewelry 10, Inc. v. Elegance Trading Co.*, 1991 WL 144151 (SDNY 1991).

25 該案持反對意見的法官認為：「本案二首歌在旋律、和弦和節奏上都不同，客觀上並不相似。然而，多數法官拒絕比較這二首歌，卻對一種音樂風格予以著作權保護，此開創一個危險的先例，對世界各地未來的音樂家和作曲家造成毀滅性的打擊。」值得注意的是，該案中的多數決法官否認異議者的這些主張，並特別回應，該判決並未對音樂風格授予著作權保護。Wolfson, *supra* note at 19.

26 Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

品，從而產生結果相似的作品風格，或許可能存在侵權的表面證據（prima facie）。但最終，法院仍需將原告具體作品與被告所生成的所謂衍生著作進行比對，解析二造作品間的相似程度，只有在實際比對後才能確定侵權是否存在[27]。

（二）我國案例實務見解

我國法院除少數曾直接表達不保護風格外[28]，大都未直接單就「作品風格」是否受保護表達見解，在判斷是否構成侵權時，法院對兩造爭議著作進行之比對，仍以個案中其他許多背景事實因素認定是否近似，以下任舉數例民事判決。

1、攝影著作方面

（1）智慧財產及商業法院（下稱智商法院）111 年民著訴字第 59 號民事判決

攝影著作之取景、燈光、角度及風格呈現，係基於攝影師專業技巧，客戶會評估攝影師所呈現之風格是否符合需求。

（2）智商法院 110 年民著訴字第 119 號、111 年民著上字第 15 號民事判決

就照片編排方式呈現照片之風格、特色、美感，可感受到作者獨特之個性及創作性，堪認系爭檔案屬編輯著作；呈現寫真主角之風格、特色、美感，顯現編輯作者創作性。

（3）智財法院 109 年民著訴字第 93 號民事判決

系爭攝影著作係依花藝作品之大小、色彩、風格等特徵，……拍攝後再以修圖軟體調整照片亮度、對比、飽和度等

[27] 原告 Andersen 在紐約時報的文章中，提供一個她使用 AI 生成工具創作出 AI 生成圖像的例子，該圖像在風格上與她的作品非常相似。Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

[28] 智財法院 108 年民著訴字第 124 號民事判決曾謂：建築著作係保護其藝術表現形式不被非法使用，並不保護建築之風格、技術、施工方法等項目，但此為少數例子。

參數，藉以強調花藝作品的風格。故已展現獨特個性為著作權法所保護[29]。

2、藝術圖案與設計方面

（1）智財法院 107 年民著上易字第 6 號民事判決

不同之創作人在繪製圖案時，以何種姿態、構圖、風格來表現圖案整體之美感，仍可能存在不同之表達方式，……為著作權法所保護之美術著作。

（2）智財法院 107 年民著上字第 4 號民事判決

兩造之使用者介面雖均以相同風格而設計，但其中描繪圖案設計細節及所表達給予體驗者之整體感受均具有明顯差異，二者並不構成實質近似。

（3）智商法院 110 年民著上更（一）字第 1 號民事判決

搭配充滿新藝術（Art Nouveau）風格之鏡子，讓客人感受整個空間之新藝術氛圍，具有原創及獨特性。

（4）智財法院 107 年民著上字第 16 號民事判決

對一般設計者而言，常有其處理之慣例，故實際運用之特別物件、相對抽象之風格呈現方式、物件擺設位置及其餘各物件之相對位置與關係，成為判斷是否成立抄襲之重要因素（此與前述美國 *Malden Mill* 案觀點相似）。

3、語文著作方面

（1）智財法院 109 年民著上字第 19 號民事判決

系爭侵權著作製作方式並非單純將紙本掃描，而是以文字編輯重新繕打而成，經比對兩者在著作整體風格、特定段落之編輯方式均相同。

[29] 其他民事判決如智商法院 110 年民著訴字第 95 號、第 143 號民事判決：此與系爭照片之拍攝方式、風格特徵大致相同；智商法院 110 年民著訴字第 86 號民事判決：系爭攝影照片所呈現之軟裝設計風格既非由原告所設計，……仍將呈現該設計風格之系爭攝影照片提供。

（2）智財法院 104 年民著上更（一）字第 2 號民事判決

文字風格內涵與原告其他作品迥異，……此部作品文風丕變若不選錄，無法了解作者完整的創作風格。

（3）智財法院 104 年民著上字第 15 號民事判決

有關表達內容之繁簡、使用之辭藻、文字之編排等，由不同教育及經驗背景之人撰寫，表達風格各有不同，藉此表現個人文筆及個性，倘以具有原創性表達方式呈現，即得受著作權法保護（參最高法院 104 年台上字第 1251 號民事判決）。

由以上美台案例可知，所謂風格本屬抽象，實務上從未單純將風格獨立當作判斷之標的，而必須就個案事實中，二造作品間各項元素如構圖、特色、美感、搭配、角度、氛圍、特徵、色彩、段落、整體感受等不同細節之參考因素綜合判斷，依不同的情況評估論定，絕不能簡單的僅就「風格」二字來做評價。亦即，不能單以「風格」評斷是否侵害，也不能輕易地認為風格就屬於不受著作權保護的構想或概念。而必須依具體個案的實際情況，由原告提供相關證據，判斷哪些風格之內涵與被指控侵權作品存在實質相似性，進而評估是否侵權。

伍、生成式 AI 工具提供者或工具使用者：誰需負侵權之責

一、誰才是實際的侵害人：生成式 AI 責任歸屬認定困境

針對生成式 AI 自動生成的圖像，假如最終生成結果構成侵權，究竟誰才是真正的行為人？是下指令的使用者還是工具供應商？誰應負責？本案原告僅起訴工具供應商，而未告實際的最終使用者，一方面可能是為了避免得罪消費大眾，但另一方面，也凸顯最後產生侵權結果，究竟誰才應被歸責的取捨考量。

從實際運作看，認定生成式 AI 誰是真正侵權行為人有責任歸屬不明的困難。蓋使用者因侵權作品最後是在其手中產出，表面上看似是實際侵權者，但這又未必，因其不過是輸入指令來啟動 AI 工具而已，其本身並未畫出最終圖像。依美

國最高法院 *Metro-Goldwyn-Mayer Studios v. Grokster* 案[30]，P2P（peer to peer）的使用者將具有著作權的音樂或電影透過鏈接（linking）下載到自己電腦，是有意識的從事侵權重製，所以被視為是直接侵害者，但 AI 工具的使用者只是想輸入指令得到圖案，其主觀上未必想進行複製，因此違法性的意識可能與 P2P 不同！但另一方面，AI 工具供應商應被咎責嗎？其固然在訓練時複製眾多具著作權的圖像，但就最終產生的結果而言，僅提供資源和工具讓使用者經手產出，故最終圖像之形塑仍取決於使用者下的指令如何而定，並非由其直接完成。

因此觀念上，最後產生可能構成侵權的圖像，既非工具供應商也非使用者任一方，可單獨完成而須雙方合力，因二者都各自有其參與或貢獻！沒有哪一方係單獨實施侵權的主體而應承擔責任。因此，透過擴散模型之生成式 AI，在因果關係是否具備和責任歸屬認定上，和傳統侵害有所差異[31]！而在工具供應商與使用者彼此間，就違法侵權所需的意思連絡和行為分擔亦非明確，此時，傳統之單一侵權主體或共同侵權行為理論，就面臨極大挑戰。

二、網路時代下智財案例法中之代理侵害

智財領域裡一般侵權態樣有直接侵害和間接侵害，而間接侵害又包括輔助侵權（Contributory Infringement）、引誘侵權（Inducing Infringement）[32] 和代理侵權（或稱替代侵權 Vicarious Infringement）。就被告之中間訓練過程所為之重製，

---

30 *Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. v. Grokster, Ltd.,* 545 U.S. 913, 125 S. Ct. 2764, 162 L. Ed. 2d 781 (2005).

31 針對 AI 相關責任的探討，其實不只生成式 AI 而已，其他不論智慧交通（如無人駕駛）、或智慧醫療診斷或開刀（如達文西）、甚或是智慧金融如 AI 機器人代客操作金融產品，凡此等所衍生的問題，基本上都會面臨有關 AI 工具提供者、實際操作者（如醫生、駕駛者、或銀行理專）歸責的問題。因為在非人為產生的故意過失時，傳統民刑法的歸責理論將難以適用，因而只能在舉證責任分配或轉換來處理，除非有相關立法或修法，否則 AI 黑盒子難題或是像 ChatGPT 等 AI 自動產生的結果究竟最後誰應負責，將會一直是 AI 發展糾纏難解的問題！

32 35 U.S.C. §271(a) 直接侵權：任何人在專利期間內，在美國境內未經授權製造、使用、要約銷售或銷售任何專利發明，或進口任何專利發明，都侵犯該專利。§271(b) 間接侵權中之引誘侵權：任何故意引誘他人侵犯專利的行為者，將被視為侵權者並承擔法律責任。§271(c) 間接侵權中之輔助侵權：任何人在美國境內提供出售、銷售或進口至美國一項具專利機器的組件，……或者用於實施一項專利方法的材料或設備，其構成該發明的重要組成，且知悉該物品特別為侵犯該專利而製造或適用，且非具有實質非侵權用途的主要物品或商品，將被視為輔助侵權者而承擔法律責任。

性質上固屬於直接侵權（如果構成的話[33]），但對於最後 AI 自動生成之結果假如構成侵權，基於其畢竟是經由使用者之手而生，就會衍生工具提供者是否構成間接侵權。目前美國幾個生成式 AI 的著作權訴訟中，原告都主張被告 AI 工具構成「代理侵害」。此理論源於美國案例法中，即使沒有雇傭關係，如行為人對他人侵害行為能監督，且從該侵害行為當中直接獲有經濟利益者，即應負「代理侵害」的責任[34]。

特別是在網際網路興起後，對非直接侵權之網路中介平台業者（Online Intermediaries，譬如 peer-to-peer file sharing，下稱平台業者），是否應承擔代理侵害之責引起許多討論。蓋某人如有權利和能力控制（right and ability to control）侵權活動並得以監督，而又從其中直接獲得經濟利益，就需對他人實施的侵權行為負責。間接侵權的成立雖需要有直接侵權之存在，但對規模大或難於監控託管所有內容的平台業者而言，並不需實際了解侵權行為或知悉他人之侵權情況，該種監督直接侵權者的能力才具有決定性關鍵[35]。至於平台業者從直接侵權行為中獲得利益，則侵權活動與獲益之間，必須存有因果關係[36]。

代理侵權的議題在網際網路興起後變得尤其重要，平台業者是否有能力監督直接侵權人是具體事實的問題，重點在於直接侵權人和潛在次級侵權人之間的關係，關鍵案例如 *Gershwin Publishing v. Columbia Artists Management*[37]，該案平台業者被認為有能力監管直接侵權人；另一案例 *Fonovisa v. Cherry Auction Inc.*[38]，跳蚤市場的供應商因侵權銷售而被追究責任；還有 *A&M Records, Inc. v. Napster,*

---

33 日本 2019 年修訂著作權法第 30 條之 4 與 47 條之 7，某些情況下 AI 進行資料訓練不屬於侵害，陳家駿 & 林宜柔，ChatGPT 自動生成文字著作權議題，月旦律評第 15 期，頁 84，2023 年 6 月。

34 源於英美代理法中「雇主負責理論」（respondeat superior doctrine of agency law，原意 let the master answer），其需對他人之直接侵權承擔間接侵權之次要責任（secondary liability）的一種形式。Adam Holland, Chris Bavitz, Jeff Hermes, Andy Sellars, Ryan Budish, Michael Lambert, and Nick Decoster, Intermediary Liability in the United States, https://publixphere.net/i/noc/page/OI_Case_Study_Intermediary_Liability_in_the_United_States (last visited Jul. 21, 2023).

35 Holland et al, *id*.

36 參 *Arista Records LLC v. Lime Grp. LLC,* 784 F. Supp. 2d 398, 435 (S.D.N.Y. 2011). 然而，由於平台業者附帶許多不同的收入來源，例如平台業者託管第三方內容，且通常在該內容旁邊提供廣告，平台業者為此收取費用，於相關內容被證明侵犯著作權時，則來自廣告的收入很可能足以使其負責。參 *Columbia Pictures Indus. v. Gary Fung,* 710 F.3d 1020; Holland et al, *id*.

37 *Gershwin Publishing Corp. v. Columbia Artists Management, Inc.*, 443 F.2d 1159 (2d Cir. 1971).

38 *Fonovisa v. Cherry Auction Inc.,* 76 F. 3d 259 (9th Cir. 1996).

Inc.[39] 案，將平台業者視為具有監管其用戶活動的能力；但美國最高法院在 *Metro-Goldwyn-Mayer Studios v. Grokster* 案中，強調因平台業者未能佈署「過濾工具或其他機制來減少使用系爭軟體的侵權活動」，遂被認定故意協助促成其客戶下載構成侵權[40]。

現代網際網路中的基本特徵是鏈接，各類型的平台業者是否僅因單純提供鏈接到侵權素材，而需承擔次要侵權責任通常不明確，有待個案事實認定。一般而言，當鏈接的內容被證明為侵權時，平台業者之責任備受關注，美國法院於濫用著作權索賠案例 *Online Policy v. Diebold* 中指出，因為沒有複製，超鏈接本身雖然不構成直接侵權（hyperlinking per se does not constitute direct copyright infringement because there is no copying），但在某些情況下可能存在輔助侵權或代理侵權[41]；但美國第九巡迴上訴法院在 *Columbia Pictures v. Fung* 之 P2P 檔案共享案中，因業者對系統上侵權活動有危險信號認知（red flag knowledge），遂否定得落入數位千禧年著作權法（Digital Millennium Copyright Act, DMCA）安全港條款，就他人侵權構成引誘或輔助侵權[42]；歐洲法院（ECJ）於 *Svensson, et al, v. Retriever Sverige AB* 案，認為鏈接到公開可用的素材不構成侵權，但向新的公眾（即除了因權利人的行為而能近用作品之外的其他人）傳遞作品的連結可能構成侵權[43]，總之以上需視實際不同案例事實各別論斷。

回到生成式 AI，從代理侵害案例角度觀察，其本來屬於間接侵害型態，代理侵害者本身非直接侵害者，因此仍必須倚賴直接侵害者作為前提，直接侵害者的行為必須具體明確，然而在生成式 AI 的情況下，最後產出結果的固然是使用者，但其卻只是單純輸入指令，形式上非侵害重製或衍生著作構成要件的行為人，恐

---

39 *A&M Records, Inc. v. Napster, Inc.*, 239 F.3d 1004, 1023 (9th. Cir., 2001).

40 *Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. v. Grokster, Ltd.,* 545 U.S. 913, 939, 125 S. Ct. 2764, 2781, 162 L. Ed. 2d 781 (2005)*;* Holland et al, *supra* note at 34.

41 *Online Policy Grp. v. Diebold, Inc.,* 337 F. Supp. 2d 1195, 1202 n.12 (N.D. Cal. 2004).

42 *Columbia Pictures Indus., Inc. v. Fung,* 710 F.3d 1020, 1036-1038 (9th Cir. 2013), https://casetext.com/case/columbia-pictures-indus-inc-v-fung (last visited Jul. 21, 2023).

43 *Nils Svensson and Others v Retriever Sverige AB* (Case C466/12, 13 Feb. 2014), https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=147847&pageIndex=0&doclang=EN&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=7778 (last visited Jul. 21, 2023); https://wilmap.stanford.edu/entries/european-court-justice-nils-svensson-et-al-v-retriever-sverige-ab-c-46612 (last visited Jul. 21, 2023); Holland, et al, *supra* note at 34.

非可單獨成為所謂之直接侵害者，此觀諸目前的幾件訴訟案中，權利人皆未將使用者列為直接侵害可見端倪。因此，代理侵害理論本身，究竟可否作為生成式 AI 侵權之請求依據尚待釐清。但針對此難題，令人想到專利上的「分工侵權」，與生成式 AI 行為人情形更為類似而值得借鏡。

三、專利分工侵權責任判斷原則之借鏡

一般專利侵害中，基本是由行為人實施請求項中的所有行為，或是引誘、教唆甚至幫助他人實施專利中全部之請求項。然而，在專利侵權案中衍生一種新型態的侵權態樣，在美國知名的 *Akamai Techs v. Limelight Networks* 案例中發生一個難題，因為該案中實際上侵權，並非由一人獨力完成專利中所有之步驟，而是由數個不同的行為人，分別各自實施請求項中一部分的步驟，而沒有任何單一行為人完成全部的構成要件，這種眾人集合完成型態在專利領域中，稱為分工侵權（divided infringement、分離侵權、分別侵權或共同侵權（joint infringement））。

（一）*Akamai Techs v. Limelight Networks* 案

在 *Akamai v. Limelight* 這個代表性的分工侵權案例中[44]，原告 Akamai 起訴的專利係使用「內容傳遞網路」（content delivery network, CDN），涉及一種內容分送方法[45]，而被告 Limelight 經營 CDN 執行方法專利中各步驟，但係由其顧客執行專利請求項之「標記」（tagging）之步驟。Limelight 與其客戶間，沒有任一方單獨執行所有的步驟，而是由數人各自分別完成一部分，最終合起來完成所有的請求項。在此多數人參與實施的情況下，由於沒有任一方被指控執行所有侵權步驟需單獨負責，因此如何確定侵權責任是個難題[46]。

---

[44] *Akamai Technologies, Inc. v. Limelight Networks, Inc.*, 797 F.3d 1020 (Fed. Cir. 2015). 系爭美國專利號 6,108,703 發明人原是 MIT 麻省理工學院的教授和其學生，他們將該專利權轉讓 MIT，MIT 將獨家授權予 Akamai Technologies, Inc。

[45] US 6,108,703 專利係傳遞電子數據的方法，包括複製一組標記頁面之嵌入標的，回應請求並提供服務予來自內容提供者專有領域之給定頁面；以及從領域中的給定內容伺服器提供予給定頁面嵌入對象的服務。參李森堙，美國最高法院 Limelight v. Akamai 案判決—釐清誘使侵權責任認定原則，https://iknow.stpi.narl.org.tw/Post/Read.aspx?PostID=9738（最後瀏覽日：2023/07/21）。

[46] 李森堙，同前註。

Akamai 於 2006 年起訴 Limelight 侵犯其方法專利，在最高法院和聯邦巡迴上訴法院 CAFC（Court of Appeals for the Federal Circuit）間不斷來回、經 CAFC 戲劇性發展之四次判決後才定論。2009 年地院陪審團先認定 Limelight 直接侵權，但地院根據「依法判決」（judgment as a matter of law, JMOL）推翻陪審團改判不侵權。2010 年 CAFC 適用 *Muniauction* 與 *BMC* 二案[47]，認為要成立方法專利之直接侵權，被告須執行全部步驟才構成，遂判 Limelight 不需負責（即 *Akamai I* 案[48]），但稍後 CAFC 依全院聯席會審，將 §271（b）條引誘侵權提升得以「獨立引誘理論」（independent inducement theory）代之，認為即使沒有單一方為直接侵權負責，亦得獨立論以引誘侵權歸責（即 Akamai *II* 案[49]）。

但美國向來實務見解，引誘侵權必須依附直接侵權之基礎上，欠缺此從屬關係即無法單獨成立，而 Akamai *II* 可獨立存在引誘侵權之觀點太過偏離，因此遭最高法院廢棄，認為分工侵權仍需先依專利法 §271（a）直接侵權負責為前提，故發回 CAFC 要求其修正直接侵權之認定[50]。基於此項指示，CAFC 嗣作出 Akamai *III* 案判決（Fed. Cir. 2015）[51]，改變分工侵權之立場，回歸支持並補強早先地院觀點，這次 CAFC 適用一項分工侵權之限制標準，判定 Limelight 因為並未實際指引或控制其客戶執行專利中步驟，而客戶亦非 Limelight 之代理人，且客戶和 Limelight 又未構成或「聯合事業」（joint enterprise）關係等理由，仍舊判 Limelight 不構成侵權。

（二）放寬嚴格之分工侵權歸因理論

但 *Akamai III* 判決於 2015 年中，竟又遭 CAFC 自家全院聯席會審判決廢棄，這次 CAFC 終於完全逆轉，放寬責任標準首度判決 Limelight

---

47 *Muniauction, Inc. v. Thomson Corp.*, 532 F. 3d 1318 (Fed. Cir. 2008); *BMC Resources, Inc. v. Paymentech, L.P.,* 498 F.3d 1373, 1379 (Fed. Cir. 2007). 如實際行為人是被告的代理人、或受合約拘束情況下進行侵權行為，法院很可能認定被告係控制和指導該其他人侵權。

48 *Akamai Technologies, Inc. v. Limelight Networks, Inc.*, 629 F.3d 1311, 1316-1317 (Fed. Cir.2010).

49 *Akamai Technologies, Inc. v. Limelight Networks, Inc.*, 692 F.3d 1301, 1319 (Fed. Cir. 2012) (en banc).

50 *Limelight Networks, Inc.* v. *Akamai Technologies, Inc.*, 134 S. Ct. 2111 (2014).

51 *Akamai Technologies, Inc.* v. *Limelight Networks, Inc.*, 786 F.3d 899 (Fed. Cir. 2015).

侵權應負直接侵權之責，Akamai 獲最後勝訴（此即 Akamai *IV* 案）[52]，Limelight 申請上訴最高法院失敗。這次認定標準，只要別人的行為可歸因於由被控訴侵權者所導致，就可支持構成分工侵權之直接侵權責任，放寬過去 CAFC 案例中所建立嚴格之侵權歸因理論[53]。

總結 Akamai *IV* 案中鬆綁後之歸因原則（principles of attribution），被控訴侵權者參與活動，引導或控制他人執行方法專利中的步驟以獲取某項利益，且能建立執行所用方法和時點時，該侵權責任即得以成立，此原則得依具體事實，將別人所從事之執行方法步驟，歸因於單一行為人，此放寬標準改變甚劇而導致被告最終敗訴。依 *Akamai IV* 判斷原則，只要參與活動或接受利益為條件，執行專利中步驟即足以形成歸因要件。因此針對被告行為是否落入 *Akamai IV* 所揭櫫「條件參與標準」（conditions participation standard）與「獲利」測試（“conditions or benefits” test），而將分工侵權判定單方需負直接侵權責任，凡此仍應根據案件具體情況來支持歸責之認定[54]。

四、生成式 AI 工具提供者分工侵權之責任建構

簡言之，分工侵權是在眾多行為主體中，雖然缺乏一獨立完整的執行者，但在整個實施過程中，法律上將眾多行為主體擬制為一個聯合事業，然後從眾多主體中找出某單一的行為主體，其因相對能使其他主體受其引導或掌握，再由多數主體分別執行各步驟，形成該行為主體中可被歸因而具有「控制或引導」（control or direction）的能力，且其在參與活動中獲得實質上的經濟利益。在這種情況下，基於擴大替代責任的範圍，法院乃建構出應由該行為者來承擔對所有其他多數行為者的責任[55]。

---

52 *Akamai Technologies, Inc. v. Limelight Networks, Inc.,* 797 F.3d 1020 (Fed. Cir. 2015)

53 除前述之 *Muniauction* 與 *BMC* 二案外，尚有 *Aristocrat Technologies Australia Pty Ltd. v. International Game Technology*, 709 F.3d 1348 (Fed. Cir. 2013).

54 Hunter Keeton & Susmita Gadre, Considerations in Divided Infringement Based on Recent Case Law, https://ipwatchdog.com/2022/12/02/considerations-divided-infringement-based-recent-case-law/id=153690/ (last visited Jul. 21, 2023).

55 李森墰，同註 45。

那麼，專利法的情形可適用於著作權嗎？答案是可能的[56]！回到生成式 AI，一般使用者輸入指令讓 AI 自動產出圖像，基本上或許無侵權認知，但就最後產生的結果，畢竟不是使用者自己畫出的，因此單純下指令的行為似非侵權行為，但使用者的行為即使非實施侵害行為之構成要件，但畢竟參與其中，而工具提供者因具引導或控制能力，並在活動中獲得實質的經濟利益，基於上述之歸因模型理論，得比擬前開專利領域中的分工侵權，作為本案的參考或判斷基礎，不過仍待法院進一步釐清。

陸、生成式 AI 與合理使用抗辯之探討

雖然迄今為止，ChatGPT 還沒宣布係如何建構其龐大的語料庫，訓練其聊天機器人，但一般認為是透過網路爬蟲，擷取所有可能出現於公開網路的資料加以訓練。因此，任何生成式 AI 進行機器學習，都需要複製相當龐大的資料，此時當然產生是否係非法重製之議題。

一、生成式 AI 擴散模型與合理使用判斷原則

傳統著作權法中，要合法重製他人著作必須透過明示或默示授權，如未取得授權直接使用他人著作，是否就構成著作權侵害？那也未必，此時尚須檢視該行為是否構成著作權法中合理使用原則的四個評估判斷因素：一、利用目的及性質，係商業目的或非營利教育目的。二、著作之性質。三、所利用之質量及其在整個著作所占之比例。四、利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響—即「市場替代」效果[57]。

生成式 AI 工具提供者，是否得援用合理使用抗辯，有二個觀察層面：一是其所進行訓練過程中的大量複製，能否主張合理使用；另一則是將工具提供給使

[56] 美國最高法院在 2014 年 *Petrella v. Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.,* 572 U.S. 663 案中曾判定，於著作權法之請求權消滅時效內，不得再援引權利怠惰 laches 作為抗辯，*Petrella* 案係著作權而非專利，嗣最高法院在 2017 年 *SCA Hygiene Products Aktiebolag v. First Quality Baby Products, LLC,* 137 S. Ct. 954 案中認為，權利怠惰於專利請求權消滅時效內得否適用，著作權與專利權間不應有差別待遇，以免不同案例間有所扞格。

[57] 參美國著作權法第 107 條及我國著作權法第 65 條。

用者輸入指令後，所自動生成之圖像結果假如構成重製或衍生著作之侵權，並且如依前述分工侵權工具提供者必須被歸責時，其是否也能主張合理使用；這二個層次其實互為表裡，但在法律判斷上有邏輯上的糾葛（即生成式 AI 如構成侵權，究竟誰是行為人）。

二、生成式 AI 中間過程之複製與轉化性合理使用

針對中間過程的複製，斟酌合理使用的四項判斷因素中，第一個因素：生成式 AI 供應者利用之目的和性質，應屬商業上而非教育目的；第二個因素：權利人的著作性質，本案集中在與文字、美術與攝影有關的著作；第三個因素：基本上，工具提供者中間複製所利用到的質量都是 100% 而且是大量複製，然而和傳統侵權型態不太相同的是，第三個因素所謂利用之後在整個著作所占的比例，因為利用後所呈現出的作品，其實已非原貌，因此在審酌所謂整個著作所占的比例這點而言，基本上有其困難；第四個因素：利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響，由於生成式 AI 新圖像，其利用或僅基於「風格相似」，是否可直接取代原作而產生市場替代的效果或有爭論，但絕無法排除：使用者會嘗試利用 AI 生成出與原作風格相似之作品，確有可能造成原作者商業利益之流失，因此經濟上不利之影響可能被實際證明。

以上四項判斷中各項因素之輕重權衡拿捏，最後由哪個因素勝出，經常取決於法院之心證，而某些因素在某些個案具體事證之情況下，可能比在其他因素更重要[58]。因此基於上述，特別是第一和四因素都可能對 AI 工具提供者不利，基於尚待事實面之證據開示，在此雖無法直接下定論，但如果是對工具商不利，接下來則進而檢視其是否具有「轉化性之合理使用」來抗辯[59]。針對此，不妨先觀照美國歷來重要之案例，作為生成式 AI 判斷參考。

[58] *Campbell* v. *Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U. S. 569, 577.

[59] 關於轉化性的美國相關案例，參 Richard Stim, Fair Use: What Is Transformative? https://www.nolo.com/legal-encyclopedia/fair-use-what-transformative.html (last visited Jul. 21, 2023).

三、Google Search Engine 與書本搜尋資料庫案例

向來未經授權的重製須受嚴格審視，但隨著科技大幅進步，動輒要使用大量資料，因此重製他人資料也衍生不同的法律風貌，某程度上逐漸放寬判斷標準，以因應科技對人類帶來之正面效益。未經授權大量複製他人有著作權的資料，雖有違法風險但不一定即屬違法而需進一步檢驗，關鍵在於使用者對他人素材的再利用後，需依最終呈現的內容來判斷是否構成侵權。

像是多年前為了要創造搜尋引擎為例，Google 在網路上大量擷取資料，然後透過 URL 連結方式之提供，將瀏覽者導入特定網站查找出特定資訊。此運作模式雖然在中間過程涉及大量重製，但因最終呈現之搜尋工具本身並未保留任何具著作權之「表達內容」，且實際上有助於網友得以迅速有效瀏覽到其內容，此有益於資訊擴散之公共利益得構成合理使用！類似的情況也出現在資料探勘中，使用者收集各種資料，但最終的呈現方式，同樣可能不會導致著作權侵犯。

建構機器學習語料庫之重製是否違反著作權法？美國作家協會在紐約聯邦地院控告 Google，指控其書籍搜尋資料庫（Google Book Search Database）未經授權，重製數百萬有著作權的書籍，以增強其 Google Books 自然語言處理功力，透過顯示關鍵字搜尋的“Snippet View”運作，展示出原書中與搜尋詞相關的內容片段讓讀者閱覽，構成著作權侵害。然而，2015 年美國第二巡迴上訴法院全體法官一致認為[60]，Google Books 創設的書籍搜尋引擎功能，雖然未經授權亦未付費，且某程度傷害到作者之利益，但其協助讀者找到原書，不僅擴散資訊促進公共利益，更隱含為作者提供連結增加讀者數量，可能促銷該書為作者帶來回饋（亦即促進公益外仍兼顧到著作權人的利益雙向考量）。因此，這種複製行為屬於「高度轉化性目的」，遂認定係「非侵權之合理使用」[61]。可見，只要結果屬於合理使用，該中間過程的複製即不構成侵權[62]。

---

[60] *Authors Guild v. Google, Inc.,* 804 F.3d 202 (2015), https://cases.justia.com/federal/appellate-courts/ca2/13-4829/13-4829-2015-10-16.pdf?ts=1445005805; https://www.scotusblog.com/wp-content/uploads/2016/01/Authors-Guild-v.-Google.pdf (last visited Jul. 21, 2023).

[61] 關於本案，參陳家駿，AI 人工智能 vs 智慧財產權，二版，頁 125~130，2022 年。

[62] 其實法院已意識到，未經授權複製作品以創建用於一項轉化目的之內部資料庫，像 Google 的圖像搜索（image search）、Google 的快取系統（cache system）、Google 的圖書搜索（Google Book Search）、Turnitin 的抄襲檢測軟體（Turnitin's plagiarism detection software）— 皆構成被允許的合理使用，此可將 AI 使用的學習數據集與過去的資料庫案例進行類比。Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

四、美國最高法院三件轉化性合理使用之判例參照

以上合理使用原則之四個判斷因素，歷經美國長久實務探討，最終衍生出另一項重要的原則：轉化性合理使用（transformative fair use，姑不論其屬性上係獨立因素抑或僅是附屬補強性質），而最著名的案例就是最高法院 1994 年的 *Campbell v. Acuff-Rose Music* 案，以致之後實務上轉化性的探討盛極一時。然而迄今過了 30 年，這其間最高法院似未再置喙，一直到這兩年才又作出二個判例，重新審視並詮釋當初 *Campbell* 案之真諦，一件是 2021 年 *Oracle* 案，另一件則是 2023 年 5 月 *Andy Warhol Foundation* 案，在探討生成式的 AI 可否主張轉化性的合理使用時，得參考美國最高法院最新的見解。

（一）Campbell v. Acuff-Rose Music 案

本件是最高法院就轉化性合理使用之開山祖師案[63]，原告 Acuff Rose Music 起訴說唱音樂團體 2 Live Crew 及其公司，抄襲 Roy Orbison 的電影歌曲“Oh, Pretty Woman”，創作饒舌版的衍生著作“Pretty Woman”，被告則抗辯其係透過添加新的歌詞和音樂元素，來改造原作歌曲，使得“Pretty Woman”具有與“Oh, Pretty Woman”不同之訊息和美學，最高法院就第一項合理使用判斷因素深入分析，認為必須確定 2 Live Crew 的轉化，是否上升到戲謔模仿的程度，並以明顯目的去評論或批評原作。*Campbell* 案闡述幾個重要觀點，首先，使用係商業性質（而不是非營利性）只是第一項判斷因素的附加要件—而非決定性的要件，故仍應根據使用是否具有「進一步之目的或不同性質的程度」來權衡。其次，涉及使用的正當性理由，戲謔模仿本質上即需要使用或模仿原作，才能進而表達自己的觀點[64]。

最高法院認為，諷刺作品的核心是引用先前著作的某些元素，以評論作出新作品。即使對原作的第一句歌詞和特有的開場低音節奏的抄襲涉及原作核心，但該核心也最容易引起對歌曲的諷刺效果。此外，被告歌

63 *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.* 510 U.S. 569 (1994).
64 *Campbell*, at 579, 580–581.

曲之後的發展也偏離原曲，並添加新的歌詞和音樂元素產生獨特之音樂，而展現出不同的訊息和美學，因而相當大程度具轉化性。至於純粹諷刺作品，不太可能成為原作的替代品，因為該二作品通常具有不同市場功能。考量系爭歌曲之諷刺目的和性質，以及轉化元素和潛在的市場替代考量，構成合理使用[65]。*Campbell* 案核心判斷是：系爭使用是否「僅是取代原來創作標的……，或已添加一些新的東西，而具有更進一步的目的或不同的性質」，確實已轉化為「用新的表達方式、意義或訊息改變原作」[66]。

（二）Google LLC v. Oracle America, Inc. 案

爭訟長達 11 年的 *Google v. Oracle* 電腦程式著作權案[67]，是開放原始碼著作權指標型的案件，緣於 Google 早期創建 Android 作業系統設計平台時，使用 Oracle 擁有之應用程式設計介面（Java API）程式碼。Oracle 起訴指控 Google 侵犯其 API 著作權進行違法之 Android 銷售和使用。下級法院分別就 Google 智慧手機 Android 系統抄襲 Java 程式語言中 37 個 API 套件、以及 Google 複製 Java 程式碼高達 11,500 行是否構成合理使用來審酌[68]，地院陪審團判 Google 不侵權，但遭聯邦巡迴上訴法院兩次推翻，認為 API 受保護且 Google 不符合理使用原則，最終在 2021 年 4 月由最高法院以 6 比 2 判定，Google 構成合理使用的範疇，推翻聯邦巡迴上訴法院的判決[69]。

---

65 *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.,* https://www.law.cornell.edu/supct/html/92-1292.ZS.html (last visited Jul. 21, 2023).

66 510 U. S., at 579. 受 *Campbell* 案之啟發，我國司法實務也引進轉化性之合理使用，像智財法院 106 年民著上更（一）字第 1 號民事判決認為，著作權法為鼓勵著作物之使用與流通，係鼓勵轉化性之使用至另為創作之表現，亦即雖鼓勵利用他人著作，但必須利用後之著作，其創作精神及表現已可與他人著作相區別，……其利用後之著作必須轉化至有另有創作之程度，否則仍僅屬再次重現他人著作之內容，即難認為係合理使用。其他參智財法院 100 年民著訴字第 55 號、103 年民著上更（一）字第 2 號、104 年民著訴字第 50 號、107 年民著訴字第 68 號、107 年民商訴字第 1 號、智財商業法院 111 年民著訴字第 38 號、最高法院 106 年臺上字第 775 號等民事判決。

67 *Oracle America., Inc. v. Google Inc.*, 872 F. Supp.2d 974, 976 (N.D. Cal. 2012); *Oracle Am., Inc. v. Google Inc.*, 750 F.3d 1339 (Fed. Cir. 2014); *Oracle Am., Inc. v. Google Inc.,* No. C 10-03561 WHA (N.D. Cal. Jun. 8, 2016); *Oracle Am. Inc. v. Google LLC.*, 886 F.3d 1179 (Fed. Cir. 2018); *Google LLC v. Oracle America, Inc.*, 593 U.S. __ (2021), 141 S. Ct. 1183, 209 L. Ed. 2d 311 (2021).

68 *Id*. 為了讓數百萬熟悉 Java 編程語言的程式使用者可利用其新的 Android 平台，Google 從 Java SE 程式中複製應用程式編程介面（API）工具的一部分。

69 *Google LLC v. Oracle America, Inc.,* 593 U.S. __ (2021), 141 S. Ct. 1183, https://www.supremecourt.gov/opinions/20pdf/18-956_d18f.pdf (last visited Jul. 21, 2023).

Google 對 API 的複製是否構成合理使用，最高法院審閱以下四個指導因素[70]。

1、探究「使用之目的和性質」

此因素很大程度上，取決於所涉及之複製是否具有「轉換性」，亦即，判斷其是否「添加新的東西，具有進一步之目的或不同的性質」[71]。因 Google 之複製能讓程式設計師，在不同運算環境中工作提供所需要的內容，故其目的是為不同的智慧手機運算環境，建立一個不同任務的系統，並創造出 Android 平台來幫助實現該目標。而重新實現一個介面，亦可進而促進電腦程式開發的多種方式。因此，Google 對 API 的複製具轉換性之使用[72]。

2、審酌「受保護之著作性質」

系爭複製之程式碼是「使用者界面」（user interface）的一部分，其係為程式設計師提供一種透過使用簡單指令，預先編寫電腦程式碼的一種方法。因此，該程式碼不同於其他如實際指示電腦執行任務的程式碼。作為界面的一部分，該複製碼本質上與不受著作權保護的觀念（如 API 之整體組織），建構出新的創意表達（Google 自己獨立編寫的程式碼）來互相結合。因而與許多其他的電腦程式不同，被告複製程式碼的價值很大程度上，係來自於了解 API 系統的使用者（即程式設計師）的投入。有鑑於這些差異，涉案著作的性質有利於合理使用，而不致破壞電腦程式之一般著作權保護。

---

70 以下四項分析均參 *Google LLC v. Oracle America, Inc.,* https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/18-956 (last visited Jul. 21, 2023).

71 *Campbell*, 510 U. S., at 579.

72 法官認為 Google 使用 Oracle 的代碼有助於用 Java 組織程式，在第一項因素下具有轉化性之目的，如阻止此種利用將嚴重限制電腦程式功能環境中合理使用範圍，但在確定某種用途是否具有「轉化性」時，需進而檢驗該複製具體之「目的」和「性質」所在。Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

3、考量「整體所使用受著作權保護相關之數量和實質性」

因 Google 從 API 複製大約 11,500 行聲明程式碼（declaring code），這幾乎相當於呼叫調用（call up）數百種不同任務所需之所有的聲明程式碼。然而，這 11,500 行僅占了整個 API—共 286 萬行的 0.4%，故 11,500 行程式碼應被視為，只是在相當大之整體程式中的一小部分而已。這些複製的程式碼作為介面的一部分，其實是和其他被程式設計師所使用的程式碼緊密交織。Google 的複製並非因為創造力或美觀，而是因為可以讓程式設計師，將其技能帶到新的智慧手機的運算環境中，在這種情況下，「實質性」因素足以支持合理使用，因為複製的數量與一有效且具有轉化性目的產生關聯。

4、衡量「複製使用對受保護作品之潛在市場或價值的影響效果」

就「受著作權保護作品的市場或價值」的「效果」，因 Google 的新智慧手機平台在市場上並非 Java 的替代品，且 Java 著作權人亦受益於將其介面重新實現到另一不同的市場中，因此如否定此種使用，反而可能使相關創造力尤其對公眾利益均造成傷害，故考慮市場效果，利於構成合理使用。

總之，最高法院認為，電腦程式主要因其具功能性，使得傳統的著作權概念有時難以在技術領域中適用。法院的結論是，Google 複製 API 來重新實現使用者界面，僅針對讓使用者能將其累積的技能，應用於新興而具轉化性之電腦程式（transformative program）所需的部分，且著作權人將受益於介面被增廣利用，構成對該判斷因素成立合理使用，法院強調其並未推翻或修改先前涉及合理使用的判例[73]。

[73] Google 用 Sun Java API 係為了創造新產品，目的在擴大基於 Android 智能手機的實用性。其新產品為程式設計師提供一種適用於智能手機環境極具創意和創新的工具。就 Google 使用 一部分的 Sun Java API，來創造讓程式設計師可以輕鬆使用的新平台而言，其使用與創造性之「進步」是一致的，而創造性之「進步」是著作權本身之基本憲法目標（著作權的主要目標不是獎勵作者的勞動，而是「促進科學和實用技術的進步」（美國憲法第一條 (Art. I, §8, cl. 8)）。Blog at WordPress.com, *supra* note at 10. 關於本案其他重要評論參 Mark Lemley and Pamela Samuelson, *Interfaces and Interoperability After Google v. Oracle,* August 4, 2021, Stanford Law and Economics Olin Working Paper No. 562, https://ssrn.com/abstract=3898154 (last visited Jul. 21, 2023).

（三）Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith 案

攝影師 Lynn Goldsmith 於 1981 年，為新聞周刊拍攝知名歌手 Prince 照片而擁有著作權；1984 年 Goldsmith 授權《浮華世界》（Vanity Fair）時尚雜誌使用其照片，而浮華世界再委託普普藝術大師安迪·沃荷（Andy Warhol，下稱沃荷），根據 Goldsmith 拍的 Prince 照片創作網版印刷插畫，沃荷很大程度使用了 Goldsmith 的攝影，但 Goldsmith 僅授權一次之使用。嗣沃荷在未告知原作者的情況下，用該照片另創作一系列該歌手圖像（Prince Series），沃荷 1987 年死後作品由沃荷基金會（Andy Warhol Foundation，下稱基金會）管理；而當 Prince 2016 年去世後，《浮華世界》出版商 Condé Nast 集團取得基金會的授權，將沃荷 16 幅畫作的其中一張《橙色王子》（Orange Prince）圖像，用作紀念歌手專輯雜誌的封面時，Goldsmith 才知悉此事[74]。

Goldsmith 遂在紐約南區聯邦法院起訴該基金會，指控對其照片之再利用構成侵權，地院考量四個合理使用判斷因素，於 2019 年以簡易判決判基金會勝訴，認為沃荷作品對 Goldsmith 的原作，具有足夠轉化性得成立合理使用，但嗣遭第二巡迴上訴法院推翻，裁定所有四個合理使用因素均對原告有利，經上訴後最高法院於 2023 年 5 月，法官以 7 比 2 比例判定沃荷對照片使用不構成合理使用[75]。

被告抗辯沃荷使用原告照片所作的二創，因新增不同的含義或訊息，添加新的表達方式，已進行足夠之轉化性故構成合理使用。但最高法院則認為，本案焦點應放在第一個合理使用判斷因素：「使用之目的和性質，包括是否具有商業性質或用於非營利教育目的」。其側重於考量複製者使用原作的原因和性質，是否具有「進一步之目的或不同的性質」，且該差異程度必須與其他考慮因素一例如商業性因素進行權衡。儘管被告加入新的表達方式、含義或訊息，與該使用具足夠獨特之目的或性質有

[74] https://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol_Foundation_for_the_Visual_Arts,_Inc._v._Goldsmith (last visited Jul. 21, 2023).

[75] *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith*, (598 U.S. ___, 2023).

關，但其並不是第一項因素之決定性的關鍵。而且，因被告的使用具有商業性質，因此儘管《橙色王子》為原告的照片增添若干新的表達內容，依第一個合理使用判斷因素仍不利於被告[76]。

引伸而言，由於實務上許多複製都帶有一些進一步的目的，使得二創往往會添加一些新的東西，因此第一個因素亟需探究「是否以及在多大程度上」，所涉及的使用具有與原創「不同之目的或性質」；而「轉化性」使用原創內容所需要改造程度，必須超出衍生著作的要求方可。因而如差異越大，第一個因素越有可能支持合理使用；同理，越具有進一步目的或不同性質的用途，其有「轉化性」可能性也越高。反之，當複製使用和原作具有相同或高度相似之目的時，將會導致取代原作的情況，加上二次使用如係商業性質時，第一個合理使用因素即傾向不利於合理使用[77]。

本案由於被告對原告照片的複製圖像，再授權給為紀念 Prince 製作特輯雜誌，法院認為此與原告之照片使用，二者實質用途都具有相同商業用途之性質和目的，因此考量使用之特定背景，不足以支持有利被告的認定，否則勢將大開方便對原告攝影進行各種商業性複製之大門，因而被告之「商業性質的使用」，顯得「更加突出」，況且基金會對其未經授權使用，未提供其他具說服力的理由。因此，僅因複製照片有作出新的含義或訊息，尚不足以構成合理使用[78]。

---

[76] *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith,* https://www.supremecourt.gov/opinions/22pdf/21-869_87ad.pdf; https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/21-869 (last visited Jul. 21, 2023).

[77] *Id.*

[78] *Id.* 我國智商法院 110 年民著訴字第 129 號民事判決認為，利用人是否將他人著作予以轉化使用，亦應納入考量，易言之，利用人利用原著作時若賦予與原著作不同之其他意義與功能，若與原著作差異性越高，轉化性越大，則可主張合理使用之空間則越大。……原著作亦無任何轉化性使用，就此觀之可主張合理使用之空間不大。……系爭照片不僅具原創性，亦具有一定程度之價值，而被告利用之性質與目的為商業使用，並無任何轉化性可言，且所利用之質量比例為 50%，利用結果對潛在市場與現在價值有所影響，無法通過合理使用之檢驗。此恰與 *Goldsmith* 案有異曲同工之意。另智財法院 104 年民著上字第 5 號、107 年民著訴字第 68 號民事判決皆認為，轉化性越大則可主張合理使用之空間越大。但我國法院對轉化性合理使用，相對欠缺針對可能產生公共利益或為了促進著作權文化目的較深入的案例探討。

最高法院特別指出，*Campbell* 案不應解讀為，只要有任何添加新的表達方式、含義或訊息的用途，就當然得予豁免侵權。否則，「轉化性使用」將吞噬著作權人對原作和衍生著作的專屬權利，因為許多「重鑄、轉化或改編」原作的衍生著作，都是在添加某種新的表達方式之下完成。所以應於必要範圍內考量二創的含義，以確定其使用的目的和性質是否與原作不同來判斷[79]。

不過，本判決就藝術中轉化價值設限觀點，也引發藝術界批評其後續將造成對「挪用藝術」（Appropriation Art）[80]之隱憂，此最高法院的裁決將限制藝術家借鑒他人的作品，造成藝術創造不利的影響。

五、生成式 AI 合理使用判斷初探

回到生成式 AI，有論者認為，AI 生成工具提供一種高度創造性的工具，在 AI 幫助下得以培養更多使用者之創造力，作為新作品的創新平台，因此如果 AI 出於非表達（non-expressive）目的，而使用受著作權保護的作品來進行機器學習，應被視為合理使用；但也有論者反對，認為與其他如圖像搜索、快取、書籍搜索和抄襲檢測等資料庫不同，因 AI 生成工具其實係基於受著作權保護作品生成新的作品，法律上欠缺合理使用支持的理由[81]；生成式 AI 之內容盛行對原作市場，確有可能提供其將產生使銷量減少或替代性的證據，而縱使無法證明直接替代性，使原作失去授權機會或被告透過衍生利用獲利傷及原作利益的機會也確實可能存在，這使得法院傾向對原告產生有利之認定[82]。

---

[79] 像 *Campbell* 案法院考慮衍生歌曲中傳達的訊息，以確定該首歌是否具有戲謔模仿之目的。但合理使用係就使用者對原作品做了什麼客觀加值，而不是對使用者的主觀意圖的探究，或是對評論者或法官從作品中得出之意義或印象來探究。*Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc. v. Goldsmith,* https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/21-869 (last visited Jul. 21, 2023).

[80] 「挪用藝術」或稱佔用藝術，利用已存在之標的或圖像，幾乎沒有或只是做少許的轉換，將其用於另一創作的一種精神呈現。在視覺藝術領域，挪用藝術意味著對人造視覺文化的整體或部分進行適當採用或循環利用，如 20 世紀實驗藝術的先驅杜尚（Marcel Duchamp）的現代藝術作品（如一個馬桶取名為噴泉（Fountain）或是將達文西的經典名畫蒙娜麗莎貼上鬍子）。

[81] 學者 Mark Lemley 和 Bryan Casey 認為，可構成合理機器學習（fair machine learning），但也承認法院可能「不會那麼同情機器複製」。Blog at WordPress.com, *supra* note at 10.

[82] Lucas Coughlin, Compliance and Alignment: Ensuring Generative AI Stays Within the Bounds of Fair UseMay 12, 2023, https://studentorgs-kentlaw-iit-edu.translate.goog/ckjip/compliance-and-alignment-ensuring-generative-ai-stays-within-the-bounds-of-fair-use/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc (last visited Jul. 21, 2023).

以上美國案例，法院著重在被告具有轉化性的使用，但針對生成式 AI 這種型態，其轉化性的使用比較彰顯不出，蓋所謂的轉化性，不但在新的二創本身必須增添新的內涵和意義，而更重要的是究竟該利用是否具不同之目的和性質，並帶來可能之公共利益，但被告生成式 AI 之圖像技術應用所帶來便利性，不當然等同於營造出公共利益，因此採用進步技術本身，不應被當成是構成轉化性合理使用的論據基礎，重點應在於生成式 AI 創造內容，是否能提升人類科技人文進一步的目的和意義，因此，欲認定生成式 AI 具轉化性使用，法律上還需更深層的理論來支撐，否則即有困難。

從上述最高法院判例可知，不論什麼新興科技的應用，其複製後工具產出結果，之所以能成為轉化性合理使用的重要條件：產生「公共利益效果」最重要，如能兼顧「回饋權利人利益」非僅圖單方好處則更易於成立。尤其最高法院在最新的沃荷案判例表示，「使用之性質和目的」係構成轉化性使用之關鍵判斷因素！而非僅問是否添加新的東西而已，必須是問：是否用於不同之目的和性質。回到 AI 工具提供者，相當程度使用上與原告有近似之目的或性質，基於此，本案似欠缺如 *Oracle* 案在技術上所得產生之公共利益，且被告大量複製亦未見對原作之回饋，故要主張轉化性的合理使用恐面臨相當之法律障礙！

柒、結論

生成式 AI 技術的發展，在文字、圖形、聲音、影像和程式碼等各層面進行準確的分析和預測，使其真正進入人類生活的各個領域。然而，這種便利對現實社會中的法律產生重大衝擊，特別是在著作權方面。新興科技的快速發展，常常讓現有的法律顯得捉襟見肘，目前各國著作權法都是在資訊傳輸爆炸前制定，生成式 AI 的出現僅再次驗證科技發展不斷衝擊法律的現實，除非進行立法或修法，否則現有的著作權法仍得舊瓶裝新酒來適用。惟因涉及的議題很多，特別是本案才剛開展不久，很難立即有確定的答案。

本文試圖透過 AI 擴散模型的運作，從各個不同的角度分析和探討著作權體系下可能存在的議題，引發人們面對蓬勃發展的新興科技的嶄新思考，而未來司法案件的發展以及科技進步下 AI 可能的立法新趨勢，更值得吾人之關注和期待。