

## 美國新訊 / 由恐慌走向制衡：美國生成式人工智慧法治浪潮

觀察員：萬書昀

截稿日期：2026/1/12

回望剛結束的 2025 年秋冬，美國當代藝術產業在生成式人工智慧 ( Generative AI ) 相關法規的爭議中，於本季出現了結構性的轉折與重塑；針對當代藝術家、表演者以及視覺創作者最為關注的數位肖像權與風格模仿問題，從 2023 年以來的恐慌性訴訟階段，如今正轉往制度化與利益重組的方向發展。這一轉變的核心動力，源自於加州州長加文·紐森 ( Gavin Newsom ) 於 2024 年 9 月所簽署的 AB 2602 與 AB 2013 兩項關鍵法案。這兩項法案的實質影響力在 2025 年第四季度達到了頂峰，因為該季度是企業在 2026 年正式合規期限前的最後調整空檔。

AB 2602 法案全名為《合約違反公共政策：個人或專業服務：數位複製品》( Contracts against public policy: personal or professional services: digital replicas )，其核心價值在於解決權力不對等的合約談判現狀。在過去，許多視覺藝術家為了爭取工作機會，往往被迫簽署包含廣泛且條款模糊的合約，授權委託者在未來無限期使用其作品甚至個人名義生成 AI 內容。根據 AB 2602 的規定，若合約中包含使用生成式 AI 創建數位複製品的條款，必須對於其預期用途給予具備合理明確性的描述，不能以模糊的「所有媒體形式」( All Media ) 概括帶過，否則該合約將被視為違反公共政策而無效<sup>1</sup>。這項法案為仰賴個人品牌與獨特視覺風格生存的藝術家提供了首道具有實質約束力的法律防線，迫使委託方在 2025 年第四季的談判中，必須具體列出 AI 的使用場景，從而保障了視覺藝術創作者對其個人品牌與數位分身的控制權。

而 AB 2013 法案，全名為《生成式人工智慧：訓練數據透明性》( Generative artificial intelligence: training data transparency )，強制要求在加州境內營運的生成式 AI 系統開發者，必須公開其用於訓練模型的資料集摘要，內容需涵蓋數據來源、數據是否包含受版權保護的藝術作品、是否包含個人資訊等關鍵細節<sup>2</sup>。雖然該法案簽署於 2024 年，但由於其對數據揭露的要求具有追溯性 ( 需回溯至 2022 年 1 月之後發布的所有生成式 AI 系統 )，Midjourney、Stability AI 等圖像模型開發商在 2025 年第四季投入了大量資源，進行圖像數據庫的審計與清理，試圖在 2026 年法規全面生效前完成合規準備。這項法案打破了科技巨頭長期以來將訓練圖像來源視為最高商業機密的黑箱操作，並且為

---

<sup>1</sup> [https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill\\_id=202320240AB2602](https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB2602)

<sup>2</sup> [https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill\\_id=202320240AB2013](https://leginfo.legislature.ca.gov/faces/billNavClient.xhtml?bill_id=202320240AB2013)

視覺藝術家與權利人組織<sup>3</sup>日後主張權利、索賠，甚至是建立授權收費機制提供了必要的證據基礎與談判籌碼。以上兩條法案雖然目前僅生效於加州，但由於絕大多數生成式 AI 巨頭的總部都設在加州（例如：OpenAI、Google、Meta、Anthropic、Stability AI），其產業的高度集中化，使得這兩項法案已迫使全美的科技公司進行合規調整，成為了事實上的全國通則。

目光轉向美國聯邦層級的最新動作，2025 年第四季的立法焦點鎖定在參議院司法委員會針對《NO FAKES Act》（培育原創、促進藝術與維護娛樂安全法案）的攻防上。該法案旨在建立聯邦層級的智慧財產權，保護個人形象免受未經授權的 AI 數位複製<sup>4</sup>。對於視覺藝術家而言，這項法案的重要性在於保護其作為公眾人物的身分不被 AI 濫用。然而，截至 2025 年底，這項法案仍遭遇了來自科技利益團體與部分公民自由組織的強烈反彈，引發了關於智慧財產權與言論自由的憲法辯論。矽谷遊說組織 Chamber of Progress<sup>5</sup>在先前發布的反對聲明中指出，《NO FAKES Act》對於數位複製品的定義過於廣泛，可能會把涉及藝術家傳記的視覺作品、挪用藝術以及政治諷刺漫畫納入處罰範圍，進而威脅憲法第一修正案所保障的創作自由<sup>6</sup>。該組織持續主張應採取類似於《數位千禧年著作權法》（Digital Millennium Copyright Act）的「通知與移除」機制，平台在收到投訴後移除侵權圖像即可，而非建立高額法定賠償的嚴格責任制度。此一攻防戰顯示出，儘管社會共識傾向於保護創作者免受深偽（Deep Fake）技術的侵害，但在具體的法律執行細節上，視覺藝術家的權益仍面臨著科技產業以創新與言論自由為名的巨大壓力。

隨著 2026 年合規期限的逼近，美國正經歷一場聯邦與地方政府在數位視覺產業治理權責上的再分配。此一 AI 法治化趨勢若持續落實，對美國視覺藝術社群的長期影響預期將有兩個面向：一是封閉化——高品質的 AI 創作不再依賴開放網路抓取，而是轉向使用藝術家自有的、受控制的圖像數據集進行訓練；而這勢必將影響 AI 藝術的普及性——也就是第二個面向——具備完整權利鏈<sup>7</sup>與人類協作證明<sup>8</sup>的作品才得以在高端市場存續，反之則難以獲得藏家與機構的認可<sup>9</sup>。現下正是觀察美國視覺藝術體系在法律規範和技術倫理下，如何尋求權利保護與創作自由之間的平衡的關鍵時刻。

---

<sup>3</sup> 代表創作者（版權擁有者）進行集體談判、授權管理、法律訴訟或政策遊說的團體或協會。

<sup>4</sup> <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/4875>

<sup>5</sup> 科技行業貿易協會與政策遊說團體，該組織的合作對象包括 Amazon、Apple、Google、Meta（Facebook）等企業。該組織在華盛頓被普遍視為大型科技公司（Big Tech）的代理人。

<sup>6</sup> <https://mgaleg.maryland.gov/cmtetestimony/2025/fin/16E8qnHXhQWazXy9WRxdcrDbv33KQTOI-.pdf>

<sup>7</sup> 指確認一個作品從誕生至今，每一個環節的權利轉移都是合法且連續的。

<sup>8</sup> 指創作者必須提出證據，證明在 AI 生成的過程中，人類是主導性的創意角色，而非僅輸入簡單指令（Prompt）讓 AI 自動運算。

<sup>9</sup> 美國著作權局（USCO）於 2025 年 1 月裁定，純 AI 自動生成的作品沒無法獲得著作權。