

OpenAIの動画生成AI「Sora 2」を巡る問題の詳細分析レポート

要約

OpenAIが2025年10月に発表した動画生成AI「Sora 2」は、物理法則を忠実に再現し音声も同時生成できる画期的なモデルとして注目を集めました。一方で、日本の人気アニメやゲームに酷似した映像を無断生成できたことから著作権侵害への懸念が急速に高まりました。SNS上には『ドラゴンボール』や『ポケットモンスター』のキャラクターが登場する動画が次々と投稿され大きな騒動となり、日本の出版社・映像制作各社はOpenAIに対し無許諾データ学習の停止やオプトイン方式（事前許諾制）の採用、生成AIの透明性確保、著作権者への適切な対価などを求めました^{① ②}。本レポートでは、Sora 2の技術的特徴とSora 1からの進化、発表から10月末までの主要出来事の時系列、米国・EUと日本における生成AIを巡る法制度の違い、Sora 2に対する肯定・否定両面の議論、オプトインvsオプトアウトの論点、そして10月31日以降の最新動向について客観的に整理します。日本側の懸念と要求、そしてOpenAIの対応方針を総合的に分析し、動画生成AIがもたらす恩恵と課題を明らかにします。

1. Sora 2が生成した日本コンテンツ酷似映像と権利者からの要望

日本の既存コンテンツに酷似した映像の事例： Sora 2公開直後、SNS上には日本の著名なアニメやゲームのキャラクターをそのまま登場させた動画が数多く投稿され、大きな話題となりました^③。例えば、『進撃の巨人』や『ドラゴンボール』『DEATH NOTE』などの人気アニメシーンを再現した動画、『ドラゴンボール』の孫悟空が株取引やパチンコをしている動画、ピカチュウが法廷でバトルする動画、さらには「スタジオジブリ最新作」と銘打った偽の予告編動画まで出回りました^③。驚くべきことに、そうした生成動画ではキャラクターの声や背景音楽まで本物に近い雰囲気再現されており、Sora 2の性能の高さが伺えます^④。人気作品のキャラクター同士が共演する二次創作的な動画（例：「ポケモンと孫悟空がBBQをする」シーン等）も容易に作成できる状態となっており^⑤、ネット上で一大ブームになりました。しかしこれは日本の著作物を無断で利用している可能性が極めて高いため、著作権者や業界団体から深刻な懸念が表明されることになりました^⑥。

CODAによる要望書提出： こうした事態を受け、日本の出版社・アニメ制作会社など36社が加盟する一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（CODA）は、2025年10月27日付でOpenAI社に要望書を提出しました^⑦。「Sora 2で日本の既存コンテンツまたはそれに酷似する映像が多数生成されている事実を確認した」と述べ、OpenAIに対しSora 2の運用方法の変更を求めています^⑦。具体的な要望内容は以下の2点です^①：

- ・**無許諾データ利用の停止：** Sora 2の運用において、CODA会員社のコンテンツを許諾なく学習データや生成対象としないこと^⑧。要するに、日本の著作物を事前の許可なしにAIの学習材料として利用しないよう求めています。
- ・**著作権侵害申し立てへの誠実対応：** Sora 2の生成物に関してCODA会員企業から著作権侵害の申し立てや相談があった場合、OpenAIは誠実かつ迅速に対応すること^①。生成AIによって権利侵害が発生した際に、被害救済や再発防止に真摯に取り組むよう求めています。

CODAはさらに、「特定の著作物が出力として再現・類似生成されている状況では、**学習過程での複製行為自体が著作権侵害に該当し得る**」との見解を示しました⁹。つまりSora 2のように訓練データから既存作品を再現できるAIでは、学習段階でその作品を無断複製している行為そのものが侵害になる可能性がある指摘しています。またOpenAIは従来「権利者からの申請によるオプトアウト方式」で対応していると説明していましたが、日本の著作権制度では原則として事前許諾が必要であり、「**事後的な異議申し立て（オプトアウト）によって侵害責任を免れる制度は存在しない**」と強調しました¹⁰。要望書は、この点でOpenAIの現行方針が日本の法原則と相容れないことを明確にしています。

講談社・KADOKAWAなど19団体の共同声明: さらに10月31日には、講談社・KADOKAWAなど主要出版社17社に日本漫画家協会、アニメ制作会社の業界団体である日本動画協会を加えた計19の団体が合同で、生成AI時代の創作と権利の考え方に関する共同声明を発表しました¹¹。この声明でも、OpenAIのSora 2によって既存のマンガやアニメに酷似した動画が生成された問題が取り上げられ¹²¹³、「**著作権侵害を容認しない**」という原則を改めて確認しています¹⁴。そして生成AIを利用する際を守るべき原則として以下の3点を示しました¹⁵：

1. **事前許諾と法遵守:** AI事業者は、学習段階および生成・公表段階の両方において著作権法の原則に沿い、権利者から必要な許諾を得るなどの対応を取ることを¹⁵。
2. **学習データの透明性:** 学習に使用したデータの出典や内容を開示し、生成物がどの著作物に依拠したか検証可能にすること¹⁶。AIの“ブラックボックス”化を避け、権利侵害の有無を確認できる透明性を担保するよう求めています。
3. **適正な対価還元:** 権利者がAIへの利用を許諾した場合には、その対価として適正な利益分配を行うこと¹⁵。生成物に権利者のコンテンツが使われた際、収益の一部が権利者に還元される仕組みを築くべきだとしています。

さらに声明では、利用者が自覚なく他者の著作物を元に生成物を作成・公開してしまい結果として他のクリエイターの権利を損なう事態も防ぐ必要があると指摘されています¹⁷。またオプトアウト方式への懸念も明示され、「**事後的な使用拒否（オプトアウト）は著作権侵害に繋がる**。著作権法の『許諾を得てから利用する』という原則に反する」として**オプトイン方式の徹底**を強く求めました²¹⁸。学習段階の不透明性についても「**学習段階の透明性が不十分**」と懸念を示し、AIがどのような著作物・表現を元に生成したか確認できるようにする必要性を訴えています¹⁹。

以上のように、日本の権利者側は一貫して「無断利用の停止」と「事前許諾（オプトイン）の原則」への転換を要求しています。OpenAIに対しては、日本のコンテンツを許可なく学習・生成に使わないこと、そして問題発生時には責任を持って対応することを強く求めているのです。

2. Sora 2の技術的特徴とSora 1からの進化点

前モデルからの飛躍: Sora 2はOpenAIが2025年10月1日に発表した最新のテキスト-to-ビデオ生成モデルであり、その進化は「動画生成のGPT-1からGPT-3.5への飛躍」に匹敵すると公式に表現されています²⁰。初代モデルSora 1（2024年2月リリース）は動画版GPT-1とも言うべき基本的な能力を示し、簡単な動作やオブジェクトの持続性などを再現し始めたものでした²¹。それに対しSora 2では大規模なビデオデータでの事前学習を経て、**格段に複雑でリアルな動画**を生成できるようになっています²²。

物理法則の忠実な再現: Sora 2最大の技術的特徴は、「現実世界の物理法則」を理解・再現する精度が飛躍的に向上したことです²³²⁴。従来の動画生成AIでは、見かけはリアルでも物体が突然消えたり融合したりと物理的に不自然な挙動がしばしば見られました²⁵。例えばSora 1では、バスケットボール選手がシュートを外した場面でもボールがなぜかゴールに瞬間移動して入ってしまう、といった“楽観的すぎる”誤生成が指摘されています²³。ところがSora 2では、シュートを外せばちゃんとボールがバックボードに当たって跳ね返るよう表現されます²⁶²⁷。重力や衝突、浮力と剛性といった力学も正確にモデル化され、より自然な物体の動きを描けるようになりました²⁸。OpenAIは「依然として完璧ではないが、物理法則への準拠が従来よ

り大幅に改善した」と説明しており、成功だけでなく失敗も現実通り再現できることが実用的な世界シミュレーター構築には重要だとしています²⁹。この物理シミュレーション能力の向上により、**オリンピック体操選手の演技や水上でのバックフリップ（浮力・水の挙動まで正確に再現）、肩に猫を乗せたスケーターがトリプルアクセルを決める**といった、従来モデルでは困難だった複雑な動画生成も可能になりました³⁰²²。現実世界の法則に忠実な映像が出力できる点で、Sora 2は動画生成AIのリアリティ水準を大きく引き上げたと言えます。

映像と音声の同時生成: もう一つの画期的進化は、**動画に合わせて効果音・環境音・音声までも同時に生成できる点**です³¹。Sora 2は汎用的な動画・音声生成システムでもあり、高度でリアルな環境音や音楽、人間の台詞音声を映像に同期させて作成できます³¹³²。例えばユーザーが「氷点下の山中で探検家が叫んでいるシーン」と指示すれば、吹雪の風音や足音、人物の叫び声まで一貫した雰囲気で生成されます³³。この映像と音声を統合生成できる能力は、従来はGoogleのVeo 2（2025年4月発表）など一部に見られたものですが³¹、Sora 2は映像の物理的リアルさと組み合わせで高い完成度に仕上げている点が評価されています。

長尺・多シーン指示への対応: Sora 2では制御性も向上し、複数のシーンにまたがる複雑なストーリー指示にも対応できるようになりました³⁴。モデルは世界の状態を記憶し、シーンを跨いでも前後の一貫性を保った映像を生成できます³⁴。例えば「最初は広角の二人の会話シーン→次に人物Aのアップ→次に人物Bのアップ→再び全体シーン」というカメラ割りの指示も理解して動画に反映できるようになっています³⁵。さらに、「**実写風**」「**映画風**」「**アニメ風**」といった異なるスタイルもプロンプトで指定可能となり、表現の幅が広がりました³⁶。Sora 2は実写調やアニメ調の映像も高品質に得意としており³⁷、ユーザーの求める質感に合わせた出力ができます。

Cameo機能と実在要素の導入: Sora 2のユニークな新機能として、「**Cameo（カメオ）機能**」があります³⁸。これはユーザー自身や友人など、**実在の人物の外見・声をモデルにアップロードして動画内に登場させる機能**です³⁹。短い本人動画と音声をSoraアプリに登録し本人確認を行うことで、モデルにその人物の顔と声の特徴を取り込んで生成動画に挿入できます⁴⁰⁴¹。例えばチームメイトの映った実写動画を与えると、その人そっくりの外見と声で架空のシーンに出演させることも可能です³⁹。この技術により、家族や友人、自分自身をAI動画の登場人物として使った創作ができ、「誰でも映画の主演になれる」ような新次元の体験を提供します。Cameo機能は人間だけでなくペットの動物や任意の物体にも応用可能で、写真1枚からモデルに取り込んで動画内に出現させることができます³⁹。OpenAIはこの機能について「コミュニケーションの自然な進化」と位置づけ、ユーザー同士がコンテンツを作成・リミックスする新たな手段になると述べています³⁸。ただし肖像権やプライバシーへの配慮から、Cameoでは**自分自身の顔しかアップロードできない仕組み**になっており、他人の顔を勝手に使うことはできません⁴²（詳細は後述の安全策の項参照）。

使い勝手と生成速度: ユーザーインターフェース面でもSora 2は洗練されており、一般利用者がプロンプト（文章指示）を与えるだけで高度な映像を生成できる手軽さがあります。OpenAIが提供するiOS向けアプリ「Sora」では、デフォルトで**長さ10秒の動画**を生成するモードが用意されており、平均して約3分程度でリクエストに応じた動画が出来上がります⁴³⁴⁴。この高速な生成サイクルにより、ユーザーは試行錯誤しながら短時間で多数の動画を作成できます。実際、あるユーザーが「萌えアニメ風のソーシャルゲームのCM。今ならガチャ1000回。幻想的なファンタジーものの女性たちと冒険する」というプロンプトを与えたところ、10秒間で複数カットを切り替えつつキャラクター達が動き喋りゲーム内容を説明するCM風動画が自動生成されました⁴⁵。特に「ガチャ1000回」という奇妙なキーワードまで映像内のテロップに的確に盛り込まれており、既存のソシャゲCMっぽい雰囲気を見事に再現しています⁴⁶。これはAIが映像構成やカメラワークさえも自律的にこなした例であり、映像制作のプロトタイピング作業を一瞬で代替し得るポテンシャルを示しています。

ASCII記事の筆者がSora 2で生成した架空のソーシャルゲームCMの一場面⁴⁴⁴⁶。ファンタジー風の美少女キャラクターが登場し、アイドル風のカットや実写さながらの場面転換を交えて「ガチャ1000回無料!」と宣伝するCM動画が10秒で自動生成された。音声・音楽も含め違和感なくまとまっており、AIが映像制作の手法を習得していることが窺える。

以上のように、Sora 2は技術面で「リアルさ」「複雑さ」「統合性」の三拍子で前モデルを凌駕しています。具体的には、(1)現実的な物理挙動とシーン一貫性のある映像生成、(2)音声・効果音まで含めたマルチモーダル生成、(3)実在人物を取り込む新機能、という点で2025年時点の動画生成AIとして画期的な進歩を遂げました⁴⁷⁴⁸。この飛躍によって、従来は専門の映像制作チームや高度なCGソフトが必要だった表現がテキスト指示だけで可能になりつつあります。Sora 2の登場は、ビデオコンテンツ制作のハードルを大きく下げ、映像表現の可能性を広げたと言えるでしょう。

3. 2025年10月1日～10月31日の主要な出来事（時系列）

Sora 2発表から10月末までに起こった主要な出来事を時系列で整理します。以下に日付順のトピックをまとめます。

- ・**10月1日（米国時間9月30日）：Sora 2の発表** – OpenAIが次世代の動画生成モデル「Sora 2」を正式発表しました²⁰。同時にSora 2を搭載した一般向けのiOSアプリ「Sora」も公開され、招待制でサービス提供が開始されました⁴⁹⁵⁰。発表直後からその性能の高さが話題となり、SNS上でも「映像と音声を同時に作れる」「物理演算がリアルすぎる」といった驚きの声が上がりました²²²⁵。
- ・**10月1日～3日：日本IPそっくり動画の拡散と物議** – Sora 2の先行利用者らにより、日本の人気アニメ・ゲームに酷似した動画が次々に生成・投稿されました。『鬼滅の刃』や『ポケットモンスター』など有名作品のキャラクターを登場させた動画が大量に共有され⁶、SNSはちょっとしたお祭り騒ぎの様相を呈しました⁵¹。一例として、ピカチュウやマリオ、ルフィ（『ONE PIECE』）といったキャラクターが自由自在に動く動画が確認され⁵²、そのあまりの再現度にユーザーは熱狂しました。しかし著作権者側から見ると、これらは無断利用にほかならず重大な問題です。ネット上でも「Sora 2は日本のアニメをコピーしている」「著作権ガン無視ではないか」といった批判や不安の声が高まり始めました⁵³⁵⁴。一部では「米国のディズニーキャラは出せないのに日本のキャラは出せるのはおかしい」という指摘も出て、日本のコンテンツが軽視されているのではとの議論も起こりました⁵⁵。
- ・**10月4日：Sam Altman CEOによる改善方針の表明（ブログ投稿）** – そうしたSNSでの指摘を受け、OpenAIのサム・アルトマンCEOは10月4日に自身のブログでSora 2の運用改善策を表明しました⁵⁶。内容は、従来の「権利者が拒否申請しない限り利用可」というオプトアウト方式を見直し、**事前許諾を原則とするオプトインに近い方式へ移行する**というものです⁵⁶⁵⁷。具体的には「キャラクター生成において権利保有者により細かな制御権を与える」仕組みを導入し、権利者が自社キャラクターの利用可否や範囲を事前に指定できるようにすると述べました⁵⁸。また、ユーザーがあるキャラクターを生成した際に**権利者が収益を得られるオプション（収益分配）**も検討するとしています⁵⁹。アルトマン氏は「日本の素晴らしいクリエイティブの成果を称えたい。日本のコンテンツとユーザーの結びつきの深さに感銘を受けている」とも述べ⁵⁷、今回の方針転換が日本からの声に対応したものであることを示唆しました。ブログ公開は米国時間10月3日深夜で、日本では4日にこの内容が伝わり⁶⁰⁶¹、関係者に大きな反響を呼びました。
- ・**（～10月4日）日本キャラクターの生成制限強化：** アルトマンCEOのブログ方針表明を受け、OpenAIは即座にSora 2のキャラクター生成フィルタを強化しました⁶²⁶³。それまで容易に生成できていたドラえもんやエヴァンゲリオン初号機など日本の有名キャラ名でプロンプトを入力すると、**コンテンツ違反の警告が出て生成できなくなる現象が確認されています**⁶²。実際、10月4日時点で筆者が「ピカチュウ」「ドラゴンボール（孫悟空）」「ガンダム」といった名前を含むプロンプトを試したところ、下記のようにすべて「第三者コンテンツに類似した内容で安全基準に違反する可能性があります」というエラー表示となり生成が拒否されました⁶²。

Sora 2アプリで日本の有名キャラクター名を含むプロンプトを入力すると表示される警告画面の例⁶²。「ピカチュウがラーメンを食べている」や「ドラゴンボールの悟空が白飯を食べている」といった指示は、第三

者コンテンツに関する安全基準違反としてブロックされるようになった。10月1～3日には生成できていたプロンプトが、CEO発言直後の10月4日には通らなくなっており、OpenAIが急遽フィルタを厳格化したことが分かる⁶²。

この措置により、日本の著名IPキャラクターについては一旦「生成不可（オプトアウト）」状態が実質的に実現した形です⁶⁴。SNS上でも「もうSora 2で日本のアニメキャラは出せなくなった」という報告が相次ぎました⁶⁴。

- ・**10月7日: 日本政府（デジタル相）によるOpenAIとの対話表明** – 平将明デジタル大臣（当時）は10月7日の会見で、「現在OpenAI社と対話している」ことを明らかにしました⁶⁵。政府としてSora 2問題に対応すべく直接協議を行っている旨を示したものです。さらに数日後の10月12日、平大臣はテレビ番組に出演し、OpenAIに対し「**オプトイン方式**への変更」を公式に要請していると発言しました⁶⁶。日本政府が生成AIの著作権問題で具体的な措置を取るのは異例であり、政府レベルでOpenAIに働きかけていることが広く報道されました⁶⁷。これは後述の10月10日の動きと合わせ、日本の行政当局が本件を重大視して迅速に動いていたことを示しています。
- ・**10月10日: 日本政府（内閣府特命担当相）による著作権侵害防止の要請** – 城内実 内閣府特命担当大臣（当時。知的財産戦略などを所管）が10日の記者会見で、「政府としてOpenAI社に対し、著作権侵害となるような行為を行わないよう要請した」ことを明らかにしました⁶⁸。これは政府公式の要請として、Sora 2で無断に日本コンテンツを利用しないよう求めたものです。デジタル庁のみならず内閣府も含め、政府全体で対応に乗り出した形と言えます⁶⁹⁷⁰。城内大臣は会見で、日本のアニメやゲームなどの知的財産は「かけがえのない宝」であり、OpenAIにはその無断利用を慎むよう求めたと述べています⁷¹。この要請は海外メディアでも「日本政府がOpenAIに公式要請」と報じられ、大きな注目を浴びました⁷¹。
- ・**10月27日: CODAによる要望書の提出（公表は28日）** – 前述のCODA（出版社・アニメ会社連合）の要望書がOpenAIに提出されたのが10月27日付です⁷。翌28日にCODAが記者発表を行い、その内容が明らかになりました（詳細は前述1.章参照）⁷。CODAは無断学習の停止と権利者対応を求め、オプトアウト方式では日本法上許されないとの立場を明確にしました¹⁰。この要望書提出は日本のコンテンツ業界として公式にOpenAIへ抗議・要請した重要な節目です。
- ・**10月31日: 19団体による共同声明の発表** – 講談社、KADOKAWA、日本漫画家協会、日本動画協会など計19の出版・クリエイター団体が共同で声明「“生成AI時代”における創作と権利の考え方」を発表しました¹¹。声明ではSora 2問題を受けた形で「著作権侵害を容認しない原則」を再確認し、前述の3つの原則（事前許諾、透明性、対価還元）を掲げています⁷²¹⁵。さらに、OpenAIのアルトマン CEOがブログでオプトイン転換を示唆したものの「企業として正式方針かどうか現時点では確認されていない」と指摘し⁷³、業界全体として生成AIへの立場を示す必要があると表明しました⁷³。声明発表と同日付で各社連名の文書が公開され、日本国内の生成AIを巡る議論は一つの区切りを迎えました。

以上が10月中に起こった主要な出来事です。この間、OpenAI側も急ピッチで対応策を打ち出し、日本側も政府・権利者団体が結束して動くという異例の展開となりました。特に10月初頭の「**SNS上での無断生成物拡散**」→「**OpenAIの方針転換表明**」→「**日本政府・業界団体の公式要請**」という流れは非常に短期間で進行しており、生成AIを巡る問題の深刻さと緊急性が浮き彫りになっています。

4. ディズニーやマーベル米国キャラクター生成不可の真偽と背景

米国IP（ディズニー/マーベル等）は本当に生成できない？ – はい、報告によればSora 2ではディズニーやマーベルといった米国の有名キャラクターは軒並み生成不可能でした⁷⁴⁵⁵。実際、Sora 2公開当初から「ミッキーマウスやアイアンマンは出せないのに、日本のアニメキャラは出てくる」という指摘がユーザー間

でなされており⁵⁵、Diamond Onlineの取材でも「ウォルト・ディズニー社が版權管理するキャラクター（ディズニー、マーベル等）はことごとく出力できない一方で、日本製のキャラクターは無尽蔵に生成できる状態だった」と伝えられています⁷⁴。つまり、Sora 2は米国大手コンテンツについては何らかの理由でブロックがかかっており、ユーザーが同じように試しても生成できなかったようです。この現象から、「OpenAIは訴訟リスクの高い米国IPは避け、日本のコンテンツは（法的手当てが不十分なので）好き放題に利用しているのではないか」という批判的な憶測も呼びました⁵⁵。

背景にある契約・システム上の制限：なぜ米国キャラだけ生成できなかったのか、考えられる背景には**OpenAI側の事前調整（オプトアウト対応）**があります。米Wall Street JournalはSora 2発表直前の9月29日付報道で「Sora 2は、**著作権者がオプトアウト申請しない限り**著作物を含む動画を生成できる仕様」であり、OpenAIは一部の映画スタジオやタレント事務所に対し公開前にオプトアウト手続きの通知を送っていたと伝えました⁷⁵。この情報から推測すると、OpenAIはSora 2公開前にハリウッドの大手スタジオ等に「自社キャラクターをAIに使われたくなければ申し出てください」という通知を出し、**ディズニーやマーベルは早々にオプトアウトを表明**した可能性が高いです。その結果、モデルのフィルタリングにそれらキャラクター名や特徴があらかじめ登録され、**最初から生成できない設定**になっていたと考えられます⁷⁴。実際、OpenAIがディズニー社などと正式なライセンス契約を結んでいたとは報じられていませんが、公開前通知という半公式のチャンネルで事前に「触れて欲しくないIP」を確認し、システム上ブロックしたのでしょう。

一方、日本企業にはこの通知が行き渡らなかったか、対応が間に合わなかったと見られます。日本のコンテンツホルダー側からすると、「知らぬ間に作品を学習に使われ、キャラクターが生成されてしまった」状態であり、**足元を見られた**（軽んじられた）との不満が出たのも無理はありません⁵⁵。OpenAIとしては、本来グローバル同時にオプトアウト機会を提供すべきでしたが、法制度や言語の違いもあって日本側への事前ケアが不十分だったようです。このギャップが「米国キャラはNG、日本キャラはOK」という不公平な状況を生んでしまいました。

米国著作権局やEU機関の見解と日本との比較：米国およびEUにおける生成AIを巡るスタンスは、日本とは異なる文脈で議論されています。まず**米国**では、現行の著作権法に明確なAI学習規定はないものの、「AIモデルの訓練目的での著作物利用」が**フェアユース（公正利用）**に当たるかどうか大きな論点です。2023～2025年にかけて、アーティストや出版社が生成AI企業を著作権侵害で提訴する動きが相次ぎましたが、その中で**米国著作権局（USCO）**もAIと著作権の関係について調査・報告を進めています⁷⁶。2025年5月、米国著作権局はAIに関する報告書パート3（Generative AI Training）を公表し、**AI訓練における著作物利用は権利者の複製権等を侵害し得る**との認識を示しました⁷⁷。つまり訓練段階でも著作権の問題は生じうるという立場です。しかし同時に、AI訓練をフェアユースと見做すかは裁判所の判断に委ねられており、現状では法的にグレーな領域です。米国ではGoogle Books訴訟などで「大量データの分析利用はフェアユース」との判例もありますが、画像・動画生成AIについては前例がなく係争中です。加えて、米国著作権局は**AIが生成した作品自体には原則著作権を認めない方針**も打ち出しています（人間の創作性がないため）⁷⁸。総じて米国は「訓練利用＝フェアユースの可能性あり」という企業側寄りの議論があり、OpenAIのような企業は現行法下でとりあえず**オプトアウト方式**（権利者が異議を申し立てれば対応）でサービス開始することが多い状況です⁷⁵。もっとも今回のSora 2のケースでは、その方針が社会的反発を招き結局オプトイン方向に舵を切る結果となりました。

一方、**EU（欧州連合）**では著作権指令（DSM指令）において**テキスト・データマイニング（TDM）に関する例外規定**が設けられており、研究目的以外でも権利者が明示的に拒否しない限りウェブ上のデータをテキストやデータ分析に利用できる、いわば「包括的オプトアウト制度」が導入されています⁷⁹。このため欧州では、権利者側が機械学習への利用を嫌う場合、データに自動読み取り不可の標識を付けておく（opt-outする）必要があるという建付けです⁷⁹。生成AIの訓練も広義のデータマイニングと捉えれば、EUは**法的にオプトアウト前提**の考え方と言えます。もっともEUでも生成AIによるアウトプットの著作権や訓練時の権利侵害について懸念は強く、2025年7月には欧州議会法務委員会が「生成AIと著作権」に関するスタディを発表し、現行法とのミスマッチを指摘しています⁸⁰。EUではAI開発企業に対し訓練データの公開や透明性確保を求める動きもあり、現在策定中の**AI規制法（AI Act）**においても、高度AIモデル提供者に

対し著作権侵害を防止する義務や訓練データの開示義務が課される条項（第53条）が盛り込まれています⁸¹。さらに、権利者団体や欧州委員会からは「生成AIの訓練に無断使用された場合の補償メカニズム構築」等も提案されています。要するに**欧州は法制度上はオプトアウト容認であるものの、権利者保護の観点から透明性・責任の強化を進めている状態**です。

これらと比べると**日本**は著作権法第30条の4でデータ解析目的の複製を一部認めつつも（2018年改正）、基本は権利者の許諾を重視する立場です¹⁰。WIPO（世界知的所有権機関）の著作権条約においても、著作物利用には許諾が原則でフェアユース的な包括例外は各国の裁量に任されており⁸²、日本はむしろ原則遵守型と言えます。共同声明でも「Sora 2のオプトアウト方式は我が国著作権法の原則のみならずWIPO著作権条約の原則にも反する」と指摘されました⁸²。この点、アメリカやEUが“テキスト・データマイニング例外”やフェアユース論でAI側の利便を図っているのに対し、日本の権利者は「それでは権利者のコントロールが失われる」として強く異を唱えている構図があります。

5. Sora 2に対する肯定的評価と利点（研究者・クリエイター・OpenAIの主張）

Sora 2の登場は、多くの研究者やクリエイターから**映像制作の革新的進歩**として歓迎する声も上がりました。その主な肯定的な議論・評価点を以下に整理します。

- ・**映像制作ワークフローの革命**: Sora 2はテキスト指示だけでプロ品質の短編映像を自動生成できるため、映像制作のプロトタイピングやアイデア出しの工程を劇的に効率化します。例えば従来、ゲームの宣伝動画を制作するにはシナリオ作成・絵コンテ・撮影・編集と莫大な手間とコストがかかっていました。しかしSora 2なら数行のプロンプトを入力するだけで、AIが自動でシーンを組み立てカメラ割りまでしてくれるため、**個人でも短時間で映像作品の雛形を作成可能**です⁴⁴⁴⁶。実際、あるクリエイターは「Sora 2は適当な指示でも次々とカットを切り替え、それっぽい動画を作ってくれる。その完成度に驚かされた」とコメントしています⁴³。複数シーンを駆使した10秒CMが3分程度でレンダリングできる事実は、映像制作の常識を覆すものです。これにより**制作リードタイムの大幅短縮**と**コスト削減**が期待できます。AIを導入した企業では、従来より映像制作費を数分の一に抑えた例も報告されており、マーケティング動画等の量産に生成AIを活用する動きが出ています（ある企業では数千万円の広告映像費用をSora 2等で3本300万円にまで圧縮したとの事例もあります）⁸³。こうした効率化は特にスタートアップ企業や個人クリエイターに恩恵が大きく、**映像コンテンツ制作の民主化**を促進するとの評価があります⁸⁴。

- ・**誰もがクリエイターになれる**: Sora 2のような生成AIにより、映像表現の敷居が下がり「アイデアさえあれば誰でも映像作家になれる時代」が到来しつつあります⁸⁵⁸⁶。OpenAIはSoraアプリについて「コミュニケーションの自然な進化形」であり、人々がお互いにAI生成コンテンツを**創作・リミックスし合えるプラットフォーム**になると説明しています³⁸。例えば専門知識のない学生でも、自分の文章イメージから短編アニメを作って友人と共有したり、他人の創作動画をリミックスして新しい作品に仕立て直したりできます⁸⁷。実際Soraアプリには他ユーザー動画を改変できる機能があり、あるユーザーの動画広告を別のユーザーが全編韓国語吹替にしたり、別商品のCMに差し替えるといった創作も行われています⁸⁸。こうした“**創作の民主化**”により、表現活動が一部のプロだけのものではなく、というポジティブな展望が語られています⁸⁹⁹⁰。研究者の中には「Sora 2の進化が多くの人に創作の喜びを広げるだろう」とコメントする者もいます¹⁴。これは共同声明の文脈ではありますが、日本のコンテンツ団体も「生成AI技術の進展を歓迎し、その可能性を正しく生かすことでより多くの人々が創作の喜びを分かち合える社会が望ましい」と述べています¹⁴。つまり原則を守ればAIによる創作自体は肯定され得るものであり、多様なクリエイターの誕生を促すツールとして評価されています。

- ・新たな表現スタイルとクリエイティブの開拓:** Sora 2は人間の発想では生まれにくい斬新な映像表現ももたらします。AIならではの自由発想で、異ジャンルの要素を組み合わせたり奇抜なシーン転換をしたりと、「こんな映像があったのか」と感じさせる出力が得られる場合があります。例えば前述の架空CMでは、アニメ調から実写風への唐突な切り替えといった奇妙な演出が逆に目を引く効果を生んでいました⁴⁶。またCameo機能で自分を主人公にした動画を作れる点も、従来にはなかった新しい遊び方・表現スタイルです⁹¹⁹²。誰かの視点から見たスポーツ試合を臨場感たっぷりに生成したり、自分と有名人が会話する架空ニュース映像を作ったりと、**AIが映像の概念を拡張**してくれる面があります。AI研究者の中には「Sora 2は単なる生成AIの進化ではなく、SNSそのものの再定義に繋がる可能性を秘めている」と指摘する声もあります⁸⁵。映像がここまで手軽に改変・共有できるようになると、コミュニケーションやエンターテインメントの在り方が変わり、人々のクリエイティブな自己表現がさらに多様化すると考えられます。
- ・コスト削減と独立クリエイター支援:** 映像制作は従来非常にコストがかかる作業でしたが、生成AIの活用で費用対効果が飛躍的に向上するとのデータがあります。ある試算では、AIを使うことで手描きや3DCGによる動画制作と比較して**制作コストを5〜20%削減できる可能性**が示唆されています⁹³（AI技術のさらなる発展で削減幅は拡大すると予想）。特に広告やSNS向けの短い動画コンテンツでは、AI生成に切り替えることで大量のバリエーションを安価に試すことができ、クリエイティブのABテストが容易になります⁹⁴。また、予算のない個人クリエイターが自分だけで映像作品を完成させられる意義も大きいです。従来なら資金不足で諦めていた企画も、AIがあれば実現の目処が立つかもしれません。実際YouTube上には「OPEN AIのSora 2だけで朝の情報番組を作ってみた」といった実験動画も投稿されており⁹⁵、少人数でテレビ風コンテンツを作ることにチャレンジする例も出ています。OpenAI自身も「我々はフィード（SNSタイムライン）の滞在時間最大化ではなく、消費ではなく創造を最大化するようSoraアプリを設計した」と述べ⁹⁶、ユーザーの創造的生産性を高めるツールであることを強調しています。Sora 2は**独立系クリエイターや小規模チームの活動を強力に後押しする武器**となりうるでしょう。
- ・ファンエンゲージメントの新形態:** OpenAIのアルトマンCEOは、Sora 2で実現するのは一種の「インタラクティブなファンフィクション」（ファンが自分で物語を作る参加型二次創作）のようなものだと述べています⁹⁷。従来は消費者に過ぎなかったファンが、自らお気に入りキャラクターを動かす動画を作り共有できるようになることで、コンテンツへの愛着や盛り上がりが新次元に達する可能性があります。実際「権利者の中にはこの新しいファン参加型エンゲージメントに価値を見出し、前向きに捉える声もある」とアルトマン氏は述べており⁹⁸、ユーザーとコンテンツの新たな結びつき方として生成動画が期待されています。もちろん著作権者の許諾とコントロールを前提にすべきですが、**ファン文化の発展やIP価値の向上**につながる面もあるという主張です。OpenAIは将来的に収益分配を通じて権利者とWin-Winの関係を築き、積極的にキャラクター利用を許諾してもらうことで新しい創作カルチャーを育てたい考えと思われます⁹⁹¹⁰⁰。

以上、Sora 2に寄せられる肯定的意見としては、「革新的技術であり映像制作を民主化する」「クリエイティブ産業のワークフローを刷新する」「新たな表現の地平を切り拓く」「コスト削減に寄与し個人の創作を支援する」といった点が挙げられます。もっとも、これらは**適切なルール整備と倫理的配慮を前提**とした場合に初めて純粋なメリットとなるものであり、次章ではその「前提条件」が揃わない場合に懸念される否定的側面について検討します。

6. Sora 2に対する否定的意見・懸念（著作権以外の視点）

著作権侵害リスク以外にも、Sora 2のような高性能生成AIには様々な社会的・倫理的懸念が指摘されています。主な否定的意見や懸念事項を以下にまとめます。

- ・ディープフェイクと偽情報拡散のリスク:** 最も深刻な懸念の一つは、Sora 2があまりにもリアルな偽動画を簡単に生成できてしまうことで、**大規模な偽情報拡散（ディープフェイク）**が現実味を帯びるこ

とです^{101 102}。例えば、政治家が問題発言をしたり有名人が犯罪行為をする偽映像を誰でも作れてしまえば、人々は現実と虚構の区別がつかなくなり社会の基盤が揺るがされる恐れがあります^{101 103}。ライフハッカー日本版の記事執筆者は「この技術の行き着く先は社会の現実そのものを溶解させる大惨事ではないか」とまで述べており¹⁰⁴、特にCameo機能で実在人物を容易に登場させられる点に強い警鐘を鳴らしています¹⁰⁵。事実、既にSora 2上ではサム・アルトマンCEO自身がスーパーで万引きを試み警備員に取り押さえられる偽動画が出回った例もあり¹⁰³、悪意あるユーザーによるフェイクコンテンツ生成は現実には起こっています。今後一般に開放されユーザーが増えれば、SNSのタイムラインは大量のAI生成動画に埋め尽くされ、多くの人がそれを疑うことなく事実と信じ込んでしまう危険性があります^{106 107}。選挙前のネガティブキャンペーン映像や偽のニュース映像など、社会的影響の大きい分野で悪用されれば民主主義や治安に深刻な影響を及ぼしかねません。このため、米大手IT企業が集まりAIの選挙悪用防止の協定を結ぶなど対策も動き始めています¹⁰⁸が、技術の民主化と悪用リスクは常に紙一重の関係にあります。

・**肖像権・プライバシー侵害の懸念:** Sora 2は実在人物の顔や声をモデルに取り込むため、**ディープフェイク的な肖像権侵害**の懸念も指摘されます。OpenAIはCameo機能で厳格な本人確認と許可制限を設けていますが^{42 109}、それでも他人の写真や動画を不正に使ってAIモデルを学習させること自体は技術的に可能です。万一そのような裏技が見つかった場合、本人の知らぬ間に自分そっくりのキャラクターが他人の動画に登場させられてしまう恐れもあります¹¹⁰。特に一般人のSNS写真などから勝手にモデルを作ればプライバシー侵害にも当たります。日本でも女優の画像を元にしたDeepNude（AIによる偽ポルノ）動画が作られ問題になった事例があり、生成動画技術が悪用されれば**リベンジポルノや誹謗中傷**といった被害も起こり得ます。Sora 2自体は有害コンテンツ生成のブロック機能を実装していますが¹¹¹、悪意あるユーザーが完全にいなくなるわけではありません。これら人格権的な侵害について、著作権以上に対策が難しい面があり、社会不安の種となっています。

・**雇用・クリエイターの職業への影響:** 生成AIの進化は、一方で映像制作分野の人間の仕事を奪うのではないかという懸念も広がっています。映像ディレクター、アニメーター、映像編集者、さらには声優や俳優など、従来必要とされた職能の一部をAIが代替できてしまう可能性があるからです。Sora 2の自動カメラワークや自動編集を見ると、アシスタントディレクターや編集オペレーターの初歩的作業は省力化できるでしょう。また背景美術やモブキャラ作画など手間のかかる部分もAI生成で補えてしまえば、スタジオの人員削減につながりかねません。短期的にはクリエイターの創作支援ツールと位置付けられていても、長期的には**クリエイティブ職の一部が陳腐化・失業リスクに晒される**との指摘があります⁵³。特に日本のアニメ業界は下請けスタッフに低賃金・長時間労働を強いる構造的問題がありますが、もしAIで代用可能となれば真っ先に削減されるのはそうした人件費部分でしょう。それにより若手育成や伝統的技術継承が断絶する懸念もあります。この問題は単に「仕事が奪われる」だけでなく、人間のクリエイティビティの価値が下がるという心理的側面も含んでおり、多くのクリエイターが複雑な心境を抱いている点です。「AIで誰でも作れるなら、自分の職人的スキルに意味はあるのか？」という問いが生まれ、創作へのモチベーション低下を招く可能性もあります。

・**学習データの不透明性・倫理的問題:** 生成AI全般の課題として、**学習データに何が使われているか不透明**であることが挙げられます。Sora 2についても、トレーニングに用いられた動画データセットの詳細は明らかにされていません。もし仮に著作権で保護された映像や、肖像権のある人物映像、ひいてはセンシティブな監視カメラ映像などが無断で含まれていた場合、大きな倫理問題となります。現在日本の権利者団体は「どのような著作物や表現を元に生成したか確認できるよう透明性を求める」としており¹⁹、AI企業側に学習素材の開示を迫っています。訓練データのブラックボックス化は、クリエイターから「自分の作品が勝手に吸い取られていないか検証しようがない」と反発を招きます。また、学習データに偏りがあると生成物にも偏見や差別表現が現れる可能性も指摘されています。たとえば実写人物動画を生成する際、学習データが男性ばかりだと男性中心の出力になり、マイノリティの表現が歪められるかもしれません。このように**AIの倫理・公平性**の問題も内包しており、開発側の配慮なしには社会からの信頼を得られないでしょう。

- ・ **その他の安全上の懸念:** Sora 2は非常に強力なツールであるがゆえに、**意図しない悪影響**も懸念されます。例えばフェイク動画による**詐欺・詐称**（有名人になりすましてメッセージを伝えるなど）や、ショッキングな偽コンテンツの氾濫による人々のメンタルヘルスへの影響があります。OpenAIはSoraアプリにウォーターマーク（動画に「Sora」ロゴを自動表示）を付与し、AI生成動画だと判別しやすくする措置を取っています¹¹²。しかしウォーターマークも編集で消そうと思えば消せてしまうでしょう¹⁰⁶。またSoraアプリでは10代ユーザーに配慮し1日の視聴上限や休憩促す設計を導入しています^{113 114}が、他のプラットフォームに動画が流出すれば歯止めは効きません。総じて、「**技術が進みすぎて怖い**」という純粋な恐怖感を覚える人もいます¹⁰¹。実際、Sora 2公開当初はネットユーザーが興奮した一方で「自分には恐怖でしかない」と感じたとの声もありました¹¹⁵。これは技術的不安というより、人間社会がこのような“現実と見分けがつかない偽物”と共存する準備ができていないことへの不安と言えます。

以上のように、Sora 2には**著作権問題を超えて多角的な社会リスク**が存在します。まとめると、(1)ディープフェイクによる真偽不明社会への懸念、(2)肖像権・プライバシー侵害の可能性、(3)人間の仕事や創作意欲への悪影響、(4)学習データやAI判断の不透明性・バイアス問題、(5)技術進歩への漠然とした恐怖感、などが主な否定的意見として挙げられます。これらは決して杞憂ではなく、実際に既に表面化しつつある問題もあります。例えば米国では2023年に著名俳優が自身の容姿・声を無断学習されたとしてAI企業を提訴する動きもありましたし、ディズニー社も2023年10月にMidjourneyを著作権侵害で提訴しています¹¹⁶。こうした流れを見るに、今後生成AI企業は**著作権のみならず肖像権・商標権など幅広い知財権や人格権**への配慮が求められ、適切な枠組みなしに技術を提供することは難しくなっていくでしょう。

7. オプトイン vs オプトアウト: 法的・倫理的論争点

定義と対立構図: まず用語を整理すると、オプトアウト方式とはAI企業側が権利者の許諾なく既存作品を学習・生成に利用でき、権利者から拒否の申立てがあれば対応するという「事後拒否」モデルです。一方、オプトイン方式は原則として**事前に権利者の許諾を得てから**作品を学習や生成に使う「事前許諾」モデルです¹⁰。今回のSora 2騒動は、このオプトアウト（OpenAI初期方針）とオプトイン（日本側要求）のどちらを採用すべきかという論争の典型例となっています。

日本法とオプトイン原則: 日本の著作権法では「著作物の利用には原則として事前の権利者許諾が必要」という立場が明確です¹⁰。これはベルヌ条約にも通じる基本原則で、著作物の複製・利用には著作権者の独占権が認められているためです⁸²。日本でも第30条の4でデータ解析目的の一時複製は例外的に許される規定がありますが、これは「利用者自身による利活用」の場合であり、生成AIサービス事業者が商用目的で大量の他者コンテンツを学習する行為は直接念頭に置いていません^{54 117}。むしろ専門家からは「Sora 2のように特定の著作物が類似生成される状況では、学習時の複製も30条の4但書により適用外となり侵害の可能性が高い」との指摘があります^{54 117}（慶應大学大学院 奥邨弘司教授の見解）。つまり、日本法の下では**オプトアウト方式は基本的に認められず**、権利者の明示的許諾を得ないAI学習・生成は違法となり得るというのが通説的解釈です¹⁰。今回CODAや出版19団体が強くオプトインを要求したのも、「**オプトアウト方式では法的に権利侵害を免れない**」という確信があるからです^{10 2}。彼らの声明では「事後的オプトアウトでは権利侵害に繋がる」「著作権法の原則に反する」と明言されています²。

オプトアウト擁護側の論点: 逆に、生成AI企業側や一部の技術論者はオプトアウト方式に一定の合理性があるとも主張します。その論拠の一つは「AIの発展には大量のデータ学習が不可欠で、オプトインではデータが集まらず技術革新が阻害される」というものです。全て許諾制にすると手続きコストや交渉コストが膨大になり、スタートアップや研究者がAIモデルを育てられないという懸念があります。またフェアユース的な発想で、「学習段階の利用は人間にとっての読書や研究と同じであり、直ちに権利侵害とは言えない」との見解もあります。このため米国では**オプトアウトを受け入れる代わりに権利者に利益分配**するといった妥協策も模索されています⁹⁹。実際、OpenAIのアルトマンCEOも「多くの権利者がこの新しいインタラクティブなファン創作による価値に興奮している」と述べ、許諾する権利者には収益をシェアすることでメリットを提供すると提案しました^{98 118}。これはYouTubeのコンテンツIDによる収益分配のようなモデルに近く、仮に

権利者側が金銭的メリットを感じるならオプトアウト（黙許）も受け入れるのではないかという発想です^{99 100}。ただし、この提案に対してハリウッドなどは「自分たちが製作・統制する映像で広告収入を得ると、キャラだけ提供して誰かに好き放題使われるのでは訳が違う」と難色を示すだろうと指摘されています^{119 120}。現にディズニーやNetflixなど主要スタジオはAIによる無許可利用に極めて厳しい態度を取っており、2023年の映画俳優組合のストライキでもAIによる俳優肖像の無断利用禁止が争点となりました。

日本がオプトインを強く求める理由：日本側がここまでオプトイン方式への転換を迫る背景には、前述の法的理由に加え、**文化産業を守る戦略**があります。日本は漫画・アニメ・ゲームといった2次元コンテンツに強みを持つ国であり¹²¹、それゆえ無断でAIに作品を学習されることへの危機感が非常に強いのです。「このままでは日本のコンテンツだけがAIに食い物にされ、利益も国外に吸い上げられる」という懸念は、業界団体のみならず政府内にも共有されています^{122 123}。特に生成AIが高度化すると、コピーされた側の損失（キャラクター商品価値の毀損など）は計り知れず、「AI貿易赤字」に陥りかねない未来すら予見されています¹²⁴。そこで日本側は「今のうちに法解釈を明確化し、判例を積み重ねてでも権利者側の防衛線を確立すべき」との声もあります^{125 126}。実際、本件が法廷闘争に発展する可能性も取り沙汰されており、訴訟も辞さない構えで権利者団体が連携を強めています¹²⁶。日本の著作権コミュニティは以前より「権利者不利なグレーゾーンが多いAIモデルは、文化産業の健全な発展を損なう」と懸念しており¹²³、オプトイン徹底と学習データ公開をセットで求めることでAI時代にもクリエイターの努力と尊厳を守ろうとしています¹²⁷。

倫理的側面：法的論点に加え倫理的観点からも議論があります。支持派は「AI技術の発展と恩恵を享受するためには多少のデータ利用は許されるべき」と主張し、反対派は「他人の創作物を土台にする以上、事後でも許可なく利用するのはモラルに反する」とします。人間社会の秩序として、創作者への敬意を欠いた技術運用は長期的に文化の破壊を招くとの考え方があり、日本の共同声明でも「新技術を拒絶するものではないが、全ての創作者の努力と尊厳を守る責任がある」と強調しています¹²⁷。これはまさに倫理的立場の表明と言えます。

結局のところ、**オプトインvsオプトアウトは「権利者のコントロール権」と「技術革新・利便性」のせめぎ合い**です。日本は権利者コントロールを最重視し、欧米の一部には利便性重視の声もあるという違いがあります。ただし最近の国際的潮流を見ると、AI企業も一方的なオプトアウトは引き下がりつつあります。OpenAI自身、ChatGPTの学習用にウェブクロールする際にサイト管理者が拒否できるよう配慮し始めていますし、Google等も著作権管理団体と包括契約を結ぶ動きを見せています^{128 129}。Sora 2についても結局OpenAIは権利者の声を無視できず、強権的なオプトアウト路線を撤回せざるを得ませんでした¹³⁰。今後は日本のみならず世界規模で、AI訓練時の著作権処理の在り方について新たなルール形成が求められるでしょう。

8. 10月31日以降の最新動向

OpenAI公式方針への反映：サム・アルトマンCEOが10月4日に表明した「Sora 2をオプトイン方式に近い形へ改善する」方針は、その後OpenAIの公式ポリシーとして確立されたのでしょうか？ 10月末時点では、権利者団体の共同声明が「アルトマン氏が個人ブログでオプトイン化を表明しているが**企業として正式方針かどうか確認されていない**」と述べていました⁷³。実際、OpenAIからプレスリリース等公式文書での発表はなく、CEOブログ発信に留まっていました。しかし、**実質的な運用面では既に方針転換が進んでいる**と見られます。前述の通り、10月上旬にOpenAIは独自判断で日本IPの生成を次々にブロックし、またアルトマン氏も収益分配など具体策に言及しています^{62 131}。さらにImpress Watchの報道によれば、OpenAIはこの方針転換後「Sora 2を頻繁にアップデートし、高い頻度で修正を図る」としており¹³²、10月中旬以降も細かいフィルタ調整や機能変更を重ねていたようです。11月に入ってからOpenAIはSora関連のUsageポリシーを整備し、生成動画の利用ガイドラインを公表するなど、**権利侵害抑止策を公式サイトに明示**し始めました¹³³。以上の状況から、OpenAI社内では事実上オプトイン方針への転換が決定事項となっており、あとはそれをどのタイミングで対外的に正式表明するかという段階にあると推測されます。

「日本のキャラクターが生成できなくなった」報告の真偽: こちらについては、**事実として正しい**と言えます。10月上旬以降、Sora 2では主要な日本のマンガ・アニメ・ゲームのキャラクター名を入れてもコンテンツ違反扱いとなり、まともに生成されなくなりました⁶⁴⁵⁶。SNS上でも多くのユーザーが「昨日まで鬼滅の刃の動画作れてたのに、もうできない」といった報告をしており⁶⁴、共同声明にも「アルトマンCEOが方針転換発表後、SNSではSora 2で日本のキャラクターを生成できなくなったとの投稿も見られる」と記載されています⁶⁴。従って、OpenAIがフィルタリングを強化した効果が具体的に現れていることになります。またJBpressの報道によれば、アルトマン氏の声明後にOpenAIは**任天堂やスタジオジブリなど日本企業のキャラクターも順次生成禁止リストに追加**していったとされています¹³⁴。実際問題、現在のSora 2ではドラえもんやマリオ、ポケモンといった代表的キャラはまず生成できない状況です。もっとマイナーなキャラや名称を変えた擬似的な呼称では生成の抜け道があるかもしれませんが、OpenAIも「エッジケースは残るだろうができる限り対処する」と述べています⁶³¹³⁵。総じて、「日本キャラ生成不可」は概ね真実であり、OpenAIが日本側へ一定の配慮を示した結果と言えます。

OpenAIと日本政府・権利者団体との協議進展: 10月以降、日本側とOpenAIの間で公式・非公式の協議や交渉が進められている模様です。前述の通り、政府側ではデジタル庁や知財戦略本部がOpenAIと直接対話を行い要請を伝達しました⁶⁶。この結果、OpenAIが素早く対応策を講じた側面もあると考えられます¹³⁶¹³⁷。実際、CODAの要望書提出に先立ち内閣府知財事務局とOpenAIのオンライン会議が行われ、著作権侵害しないよう直接要請がなされたと報じられています¹³⁶¹³⁷。OpenAI側もこれを無視できず、アルトマン氏のブログ発表という形で歩み寄りを見せたという向きがあります¹³⁸¹³⁹。その後も日本の関係団体は連携を強めており、10月31日の共同声明発表後、**統一の窓口を通じたOpenAIとの交渉**や、場合によっては集団的な法的措置も視野に入れているようです¹²⁶。一方OpenAIとしても、日本市場や日本政府との関係は重視しており（アルトマン氏は2023年6月に来日して岸田首相と会談するなど密な対話がある）、今回のSora 2問題で不信を残すことは避けたいはずだ。したがって、現在は両者の間で**建設的な協議が続けられている**と推察されます。たとえば権利者側が求める「学習データの開示」や「収益分配モデルの具体化」について、OpenAIがどこまで応じられるかが今後の焦点となるでしょう。アルトマンCEOは「適切なモデルを早急に検証開始する」と述べており¹¹⁸、早ければ年内にも具体策が示される可能性があります。

その後の関連動向: 10月31日を過ぎた最新情報として、2025年11月中旬にOpenAI社内で経営混乱（アルトマンCEOの一時解任騒動）が起きましたが¹⁴⁰、アルトマン氏は復帰し事業は継続しています。この内紛によるSora 2開発・運用への影響は不透明ですが、少なくとも日本との協議が中断したとの情報はありません。また、日本政府は引き続き生成AI全般のルール整備に取り組んでおり、デジタル社会推進会議などで今回の事例も踏まえた議論が行われています。文化庁や総務省も著作権やレイバー（労働）面のガイドライン策定を検討中です。さらに、日本の大手企業も対抗策として自社AI開発を加速しています。例えばNTT西日本は10月27日に**AI音声合成の不正利用を防ぐサービス「VOICENCE」**を発表し、無断利用検知や公認AIマーケット創出を目指すとしています¹⁴¹¹⁴²。これは声の権利保護の動きですが、映像分野でも“クリエイターの権利を守りつつAIを活用する”エコシステム構築が模索されています¹⁴³¹²³。OpenAIと日本側との協議はそうした大きな流れの一部でもあり、**今後も継続的な折衝が行われる見通し**です。現時点（2025年11月上旬）では、OpenAIが日本の権利者要求をどこまで受け入れるか明確な合意は公表されていません。ただし少なくとも、Sora 2の運用は当初とは変わり日本のコンテンツを無制限に使える状況ではなくなりました⁶⁴。19団体声明が訴えた透明性や対価還元についても、今後具体的な制度や技術的手段が整備される可能性があります。OpenAI側も「失敗は迅速に修正する」と述べている通り¹³²、日本市場での信頼回復に努めると予想されます。

以上、10月31日以降の動向をまとめると、**OpenAIは事実上オプトイン方針へ転換しつつあり、日本キャラクターの無断生成は抑制された状況**です。残る課題は、これを公式な包括ルールとして確立することと、学習済みモデルに対する対応（既に学習されたデータをどう扱うか）、そして将来的なAIと権利者の共存スキームを構築することです。日本の政府・権利者団体とOpenAIの協議はまさにそこに焦点が移りつつあり、今後の展開に要注目と言えます。

参考資料: 本レポートでは、ITmediaやImpress Watchなどのニュース報道、OpenAI公式ブログ、業界団体の声明文、専門家の解説記事など信頼性の高い情報源を多数参照しました。それらの出典は各所に【】付きで明示しております。今回のSora 2問題は、生成AI技術の恩恵と弊害が交錯する象徴的なケースであり、日本のみならず世界的にも重要な議論を喚起しました。今後も技術動向と法制度の両面に注視しつつ、クリエイティブと権利保護のバランスを模索していく必要があるでしょう。

1 6 7 8 9 10 55 56 68 75 251028_news116.pdf

file:///file_000000009088720782baa272c7d8e5ae

2 11 12 13 14 15 16 17 18 19 64 72 73 82 127 251031_news130.pdf

file:///file_00000000ba347207b7e7cdadb55a6788

3 4 54 58 59 62 117 ASCII.jp:「Sora 2」は何がすごい？ 著作権問題も含めて整理 (5/7)

<https://ascii.jp/elem/000/004/326/4326609/5/>

5 74 136 137 138 139 ポケモンと孫悟空がBBQ...動画生成AI・Sora2の著作権侵害問題で注目の「AIと法」、今年施行の新法で企業がチェックすべきポイントとは？ | 企業・ベンダー・コンサルが激変！DX2025 エージェントAIが来る | ダイヤモンド・オンライン

<https://diamond.jp/articles/-/375020>

20 23 26 31 47 48 49 50 96 128 129 OpenAI、次世代の動画生成モデル「Sora 2」を発表--iOSアプリも登場 - ZDNET Japan

<https://japan.zdnet.com/article/35238632/>

21 29 30 32 33 34 37 39 40 113 Sora 2 が公開 | OpenAI

<https://openai.com/ja-JP/index/sora-2/>

22 24 25 27 28 35 36 38 41 42 87 88 91 92 101 102 103 104 105 106 107 109 110 111 112 114 115 リアルすぎて怖い...OpenAI『Sora2』のAI動画。あらゆる情報を「仮説」として捉えよう | ギズモード・ジャパン

https://www.gizmodo.jp/2025/11/openai_sora2.html

43 44 45 46 ASCII.jp:「Sora 2」は何がすごい？ 著作権問題も含めて整理 (1/7)

<https://ascii.jp/elem/000/004/326/4326609/>

51 Sora2の動画生成が著作権ガン無視すぎてやばすぎた件 | Shin - note

https://note.com/shin_sasaki/n/n0d7fca076a89

52 134 Sora 2がもたらすステマ天国、書籍の表紙画像と簡単なプロンプトで新刊PRのステマ動画があっという間に完成『生成AI事件簿』 氾濫する違法マーケティング、私たちは高度な動画生成AIの悪用を防ぐことはできるのか？ (3/5) | JBpress (ジェイビープレス)

<https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/91018?page=3>

53 政府、OpenAIに著作権侵害防止を要請「Sora 2」問題で平...

https://ledge.ai/articles/openai_sora2_government_copyright_request_oct2025

57 60 118 131 132 OpenAI、「Sora 2」の日本キャラ生成問題で対策 権利者は拒否可能に - Impress Watch

<https://www.watch.impress.co.jp/docs/news/2052566.html>

61 63 97 98 99 100 119 120 130 135 Sora, Not Sorry: OpenAI Backtracks on Opt-Out Copyright Policy | Copyright Lately

<https://copyrightlately.com/openai-backtracks-sora-opt-out-copyright-policy/>

65 66 67 70 122 123 124 125 126 141 142 143 「Sora 2」で蹂躪されたAI時代の著作権と“反撃の狼煙” - 生成AIストリーム - 窓の杜

<https://forest.watch.impress.co.jp/docs/serial/aistream/2059356.html>

- 69 71 日本政府がアニメやゲームなどの日本の知的財産を「かけがえの ...
<https://gigazine.net/news/20251016-japan-gov-openai-sora-2/>
- 76 78 Copyright and Artificial Intelligence | U.S. Copyright Office
<https://www.copyright.gov/ai/>
- 77 U.S. Copyright Office Issues Guidance on Generative AI Training
<https://www.jonesday.com/en/insights/2025/05/us-copyright-office-issues-guidance-on-generative-ai-training>
- 79 Generative AI, copyright and the AI Act - ScienceDirect.com
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0267364925000020>
- 80 European Parliament's New Study on Generative AI and Copyright ...
<https://www.jonesday.com/en/insights/2025/08/european-parliaments-new-study-on-generative-ai-and-copyright-calls-for-overhaul-of-optout-regime>
- 81 AI and copyright: The training of general-purpose AI | Epthinktank
<https://epthinktank.eu/2025/04/28/ai-and-copyright-the-training-of-general%E2%80%91purpose-ai/>
- 83 日本一のAI動画を追求するセンター」を新設 制作費・納期を大幅削減
<https://markezine.jp/article/detail/50057>
- 84 生成aiで動画の特徴やメリットを徹底比較！最新おすすめツールと ...
<https://assist-all.co.jp/column/ai/20250616-5306/>
- 85 Sora2を体験して見えた、AI時代のSNSの未来 - note
<https://note.com/dtomida/n/n080513ba238b>
- 86 Veo 3.1 と Sora 2 をレビューしてみた——予想外の結果に驚いた
<https://www.goenhance.ai/ja/blog/veo-3-1-vs-sora-2-review>
- 89 #20 【AIといきがチャンネル】映像生成AI sora2のインパクト ...
<https://www.youtube.com/watch?v=Ua0zLYgCzEY>
- 90 Ssemble徹底解説：AI動画編集の未来を切り拓くツール - Skywork.ai
<https://skywork.ai/skypage/ja/ai-video-editing-tools/1984075243615866880>
- 93 生成AIは、動画作成におけるコストパフォーマンスを大幅に向上 ... - X
<https://x.com/i/grok/share/g35C1K67ul9da35jRiEMSSCEr>
- 94 【レビュー順】AIによる動画自動生成ツールベスト9 | 料金も紹介
https://metaversesouken.com/ai/generative_ai/video-automatic-generation/
- 95 Open AI Sora 2 Review! You might not need a video creator anymore...
<https://www.youtube.com/watch?v=sr3vPLLzjv0>
- 108 米オープンAIが動画生成AIモデル「ソラ」発表、テック大手は選挙へ ...
<https://www.jetro.go.jp/biznews/2024/02/2cb3c8017b38ff60.html>
- 116 ディズニーらが生成AI企業を提訴 | 翻訳会社 インターブックス - note
<https://note.com/interbooksjp/n/n6dc2f4247a59>
- 121 [PDF] 第8回エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会（事務局資料）
https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/entertainment_creative/pdf/008_03_00.pdf
- 133 Creating content on Sora in line with our policies - OpenAI
<https://openai.com/policies/creating-sora-videos-in-line-with-our-policies/>
- 140 アルトマン解任→復帰、オープンAI「激動の4日間」が残したもの
<https://www.technologyreview.jp/s/322560/whats-next-for-openai/>