

OpenAIの動画生成AI「Sora 2」問題の総合調査レポート

1 背景と問題の概要

1.1 Sora 2とは

OpenAIが2025年10月1日に発表した動画生成AI「Sora 2」は、テキストから高精度な動画を自動生成するサービスである。前身のSora 1が静止画レベルの動画出力であったのに対し、Sora 2は物理法則や物体の運動を考慮した映像生成が可能となり、解像度やシーン継続性も大きく向上した^①。ユーザーは短いテキストプロンプトを入力するだけで最大10秒以上の動画を生成でき、音声を同期させたマルチショット映像や自身の顔を挿入する「カメオ」機能も搭載される^②。

1.2 なぜ問題が起きたのか

発表直後からユーザーはアニメ『ポケットモンスター』『ドラゴンボール』『ワンピース』、ゲーム『スーパーマリオ』など日本の知的財産（IP）に酷似した動画を生成し、SNS上で拡散させた。ITmediaの記事では、Sora 2が既存の日本アニメ作品に“非常に似た映像”を生成しているとして、権利者団体やネットユーザーから「日本の作品が無断利用されているのではないか」と批判の声が上がったことを指摘している。特に、米ディズニーやマーベルなど一部の海外キャラクターがSora 2で出力できないのに、日本の人気キャラクターは生成できるという報告があったため、OpenAIが日本コンテンツを重点的に学習させているのではないかという疑念が広がった。

日本では著作物の利用には原則として事前許諾が必要であり、後から拒否する権利（オプトアウト）は認められていない。Sora 2は当初、権利者からの申請がなければ学習データから除外されない「オプトアウト方式」を採用していたため、日本の権利者団体はこの方式が日本の著作権法やWIPO条約に反すると主張した。この法制度の違いが、OpenAIと日本の権利者団体の間に摩擦を生んだ。

2 添付資料（日本の権利者団体による主張）の分析

2.1 CODAの要望書（2025年10月27日）

内容海外配信促進機構（CODA）は10月27日、OpenAIに対し、Sora 2が日本の既存コンテンツに類似した映像を生成している問題について要望書を提出した。添付されたITmedia記事によると、CODAはOpenAIに対して次の具体的な要求を突き付けた：

- 無許諾学習の停止** - 会員会社（スタジオジブリ、バンダイナムコ、スクウェア・エニックス等）の著作物を許諾なく学習に利用しないこと。
- オプトイン方式への変更** - 権利者が事前に許諾した作品のみを学習データとして利用する仕組みを採用すること。日本ではオプトアウトによる後からの拒否は認められず、先行する許諾が必要と強調した。
- 透明性の確保** - どの作品が学習データに含まれているかを開示し、権利者が適切な判断を下せること。
- 適正な対価還元** - 学習や生成で利用された著作物に対して、権利者に公正な報酬を支払うことを求めた。

5. 権利侵害の申し立てに誠実に対応すること - 不正利用の指摘があった場合に迅速かつ誠実に調査・対応することを求めた³。

CODAは、Sora 2がディズニーやマーベルのキャラクターを生成できない一方で、日本アニメのキャラクターを生成できるという報道に言及し、OpenAIのデータ取得が日本の作品に偏っている可能性に懸念を示した。要望書は、Sora 2の現行のオプトアウト方式が日本の著作権法およびWIPO著作権条約に反していると批判し、オプトイン方式への移行を強く求めている。

2.2 19団体共同声明（2025年10月31日）

10月31日には講談社、KADOKAWA、日本映像ソフト協会、日本漫画家協会など計19団体が共同声明を発表し、生成AIの発展を歓迎しつつも、以下の3原則を掲げた：

1. 学習段階・生成段階の双方で権利者の許諾を得ること。共同声明は、AIの学習だけでなく生成・公開段階でも権利者の許諾が必要であると強調し、仮に学習段階の利用が著作権法に抵触しなくとも、生成物が権利を侵害する場合は認められないと訴えた。
2. 学習データの透明性を確保すること。どの作品が学習に利用されているか、どのような方法で学習しているかを明示し、権利者が確認可能な仕組みが必要であるとした。
3. 権利者への適正な対価支払。AIの学習・生成によって収益が上がる場合、権利者に正当な報酬を分配する制度を求めた。

共同声明は、Sora 2のオプトアウト方式が日本の著作権法やWIPO著作権条約の「事前許諾の原則」に反すると批判し、サム・アルトマンCEOが10月4日のブログでオプトインへの方針転換を示唆したものの、公式な会社方針にはなっていないと指摘した。19団体は、権利者が事前に許諾する「オプトイン方式」を採用しない限り、違法状態が続くと訴えた。

3 Sora 2の技術的特徴とSora 1からの進化

3.1 物理法則への忠実さと映像品質

多くの技術評価ではSora 2の映像品質向上が高く評価された。Gensparkは、Sora 2が「物理世界を模したワールドシミュレーター」に近づき、ボールが壁で跳ね返る様子などの物理法則やオブジェクトの持続性(object permanence)を再現できると解説した¹。以下が前モデルからの主な進化点である。

進化点	説明
物理的リアリズム	Sora 1では物体が不自然に消える、動きがぎこちないといった問題があったが、Sora 2では物理法則に従った自然な動きや光の反射が再現される ¹ 。
オブジェクト恒常性	動画内のオブジェクトが撮影中に消失したり別の物に変化したりする問題が大幅に改善され、ストーリー性のあるシーンを構築できる ¹ 。
長尺化	出力可能な動画の長さが最大10秒以上となり、複数シーンをつなぐ「マルチショット」映像が生成可能になった ¹ 。
音声の同期	映像と同期した音声出力が追加され、短いストーリー動画を1本で作れる ¹ 。
カメラ機能	ユーザーの顔を本人確認の上で挿入できる。自身を登場させた物語を制作できる ² 。
プロンプト制御の改善	プロンプ通りの構図や雰囲気がより忠実に反映されるとされ、長編・複数ショットでもシーンのつながりを維持しやすくなった ¹ 。

これらの進化により、AI研究者や技術系メディアは「ゲームチェンジャー」「映像制作の民主化を進める」と称賛した^④。また、カジュアルなクリエイターやインディーズ映画制作にとってコスト削減や表現の幅の拡大につながるとの期待も高い^⑤。

4 Sora 2問題の時系列

以下に主要な出来事を時系列に整理する。

日付 (2025 年)	出来事	主な内容・関連出典
9月29 日	報道: Sora 2は オプトアウト 方式採用	Reutersは、OpenAIがSora 2をリリースする際、権利者が申請して初めて学習から除外されるオプトアウト制度を採用すると報じ、ディズニーは既に除外申請していると伝えた ^⑥ 。
10月1 日	Sora 2正式発 表	OpenAIが動画生成AI「Sora 2」を発表。高度な物理シミュレーションや音声同期など進化点を備えた。発表直後から日本アニメに似た動画がSNSに多数投稿され、著作権侵害疑惑が浮上。
10月4 日	サム・アルト マンCEOのブ ログ	アルトマンはブログで、権利者に“よりきめ細かなコントロール”を提供し、収益を分配する方針を表明した。従来のオプトアウト制度ではなく、権利者が自ら参加するオプトイン制度へ転換する意向を示唆した ^⑦ 。
10月7 日	日本政府が注 意喚起	デジタル相平井卓也は、Sora 2が日本の規制を遵守する必要があると述べ、政府はAI推進法などを通じて適切な対応を求める考えを示した ^⑧ 。
10月10 日	日本政府が OpenAIに要請	記者会見で河野デジタル相はアニメ・漫画は「かけがえのない宝」であり、知的財産の無断使用を防ぐようOpenAIに正式要請したと述べた。要請は内閣府知的財産戦略推進事務局を通じて行われた ^⑨ 。
10月27 日	CODAの要望書 提出	CODAがOpenAIに対し、日本のコンテンツを無許諾で学習に利用しないこと、オプトイン方式の採用、学習データの透明性確保、適正な対価還元等を求める要望書を提出 ^⑩ 。
10月31 日	19団体の共同 声明	講談社、KADOKAWA、漫画家協会等19団体が声明を発表し、学習と生成の両段階で許諾を求め、データの透明性と公正な報酬を要求。オプトアウト方式は日本法およびWIPO条約の原則に反すると批判。
11月初 旬	OpenAIが方針 転換を実施	サム・アルトマンのブログを踏まえ、Sora 2は実質的にオプトイン制度へ移行。TechCrunchやCopyright Latelyの記事によると、特定の著作物やキャラクターが生成できないようブロックされ、権利者が事前に参加同意しなければならなくなつた ^⑪ 。 ^⑫
10月～ 11月上 旬	ディープフェ イク問題とさ らなる規制	Sora 2でマーティン・ルーサー・キングJr.など歴史的人物の偽動画が大量生成され、NewsGuard調査では80%が偽ニュースだった ^⑬ 。この批判を受け、OpenAIは有名人の声や姿を無許可で生成できないようにガイドラインを強化した ^⑭ 。

この時系列は、Sora 2の発表から日本政府・権利者団体の行動、OpenAIの方針転換までの流れを示す。特に、サム・アルトマンが10月4日にオプトイン制度への転換を示唆し、その後具体的なブロックや権利者の参加制度が実施されたことが大きな節目である。

5 「ディズニーやマーベルは生成できない」は本当か – 出力禁止措置とその背景

日本のSNSでは「Sora 2でディズニーやマーベルのキャラクターは生成できないが、日本アニメは出力できる」という投稿が広まった。調査では次の事実が判明した。

- **Disney作品のブロック** – Reutersは、9月29日時点でのディズニーがSora 2の学習データから除外されていると報じた。OpenAIは権利者が申請すると学習データから除外するオプトアウト制度を採用しており、ディズニーは早期に申請してキャラクターの生成を禁止した⁶。
- **一部キャラクターの出力不可** – 著作権ブログCopyright Latelyの検証では、10月初めの時点でミッキーマウスやバットマンなどは生成できない一方、同じディズニー傘下の「ファミリーガイ」や「キング・オブ・ザ・ヒル」は生成できるなどブロックが不完全で、「パッチワーク状態」であると評された¹⁴。これは権利者が個別のキャラクターごとにオプトアウト申請をする必要があり、包括的な除外措置が取られていなかったためである。
- **日本キャラクターの出力制限** – サム・アルトマンが10月4日にオプトイン制度への転換を表明した後、SNS上では「日本キャラクターが出力できなくなった」との報告が相次いだ。TechCrunchやPC Gamerの記事は、OpenAIが権利者の同意なしに日本IPを生成できないようにブロックしたと報じている¹⁰ ¹⁵。

このように当初はディズニーなど一部の米国コンテンツだけがブロックされていたが、批判を受けてOpenAIは各国の主要IPを全般的に生成できないようにし、権利者が事前に許諾した作品のみ生成できる仕組みに変更した。ただし、映画業界団体MPAなどは依然として著作物の不正利用が続いていると指摘し、より包括的な技術的封じ込めを要求している¹⁶。

6 國際的な見解と日本との比較

6.1 米国の動向

- **オプトアウト方式への批判と訴訟リスク** – Wall Street Journalの報道によると、当初のSora 2では権利者が各キャラクターごとにフォームでオプトアウトを申請する必要があり、包括的な保護を得られない点が批判された¹⁷。こうした状況に対し、Motion Picture Association (MPA) はOpenAIに対し、Sora 2が会員作品の無断複製を大量に生成しているとして即時に対策を講じるよう求めた¹⁶。
- **米国著作権局の報告** – 米国著作権局は2024年からAIと著作権に関する検討を進めており、2025年に発表したレポートでは、生成AIの学習に著作物を用いることがフェアユースに当たるかどうかはケースバイケースであり、大規模ライセンスを義務づければイノベーションを阻害するとの意見と、権利者に許可や補償が必要とする意見の間で議論が続いていると指摘した¹⁸。レポートは現行法の枠内で判断するには限界があるとし、将来的な政策立案を示唆している。
- **法的分析** – ハーバード大の法学論文は、生成AIの学習と生成がフェアユースかどうかの判断基準を紹介し、オプトアウト方式では権利者が個別に申請しない限り保護されないため不十分と批判した¹⁹。現状、米国では具体的な規制はなく、訴訟により判例が形成される段階にある。

6.2 欧州の動向

- **EU AI Act（人工知能法）** – 2025年採択のEU AI Actは、合成コンテンツに関する透明性義務を定めている。第50条では、AIが生成した画像・動画・音声などのコンテンツには「AIで生成された」旨のラベルを付け、深層偽造（ディープフェイク）である場合は受け手に明示する義務を規定している²⁰。ただし、アーティストによる風刺やパロディなどは例外として認められる。さらに、プロバイ

ダは効果的な透かし（ウォーターマーク）を実装し、ユーザーが生成物を判別できるようにしなければならない²⁰。

- ・**欧州議会研究局の報告書** – 欧州議会の研究報告は、ウェブサイトやロボット除外ファイルでオプトアウトを設定する現行方式は大規模なスクレイピングには実質的に機能せず、公正な報酬を保障するには新たな法的枠組みが必要であると指摘している²¹。透明性義務だけでは著作権問題を解決できず、権利者への補償や学習データの管理方法の整備が求められる。

6.3 日本の姿勢

日本では著作権法上、原則として著作物の利用には権利者の事前許諾が必要であり、オプトアウト方式は認められていない。19団体の共同声明はオプトアウト方式が日本法やWIPO条約に違反すると述べ、オプトイン方式を強く要求している。政府もOpenAIに対し「知的財産を無断使用しないよう要請した」と明言した⁹。このため、日本の対応は米国や欧州より厳格であり、権利者保護を優先している。

7 肯定的な評価 – 映像制作の民主化と新しい可能性

多くのAI研究者やインディーズ・クリエイターはSora 2が映像制作のハードルを大幅に下げる評価している。

- ・**技術的飛躍と創造の解放** – Gensparkは、Sora 2が「物理シミュレーションを伴うワールドシミュレーター」に近づき、現実感ある映像を誰でも生成できることから「ゲームチェンジャー」と賞賛している¹。OpenAIはカメラ機能によりユーザー自身が動画に登場できるようにし、創作表現の幅を広げた²。
- ・**低コストで高品質な映像制作** – DG Cloudは、Sora 2によって映像制作に必要なコストや時間が大幅に削減され、独立系クリエイターや小規模企業でもプロクオリティの映像を簡単に作れると指摘する。これにより広告やプロモーション、教育コンテンツ制作などの敷居が下がり、映像制作の民主化が進むと述べている⁵。
- ・**新しい表現と歴史再現** – 既存の映像では再現が難しいファンタジーや歴史シーンをAIが高速に生成できるため、クリエイターは現実の制約を超えた物語を表現できる。記事はこの点を「新しい表現の可能性」と評価している⁵。

OpenAI自身は、権利者に収益を還元する仕組みを導入することで「クリエイターやスタジオに経済的恩恵をもたらす」と強調し、AIと著作権者の共生を目指す姿勢を示している⁷。

8 否定論と懸念 – 著作権侵害以外の問題

Sora 2には多くの懸念が示されている。

8.1 ディープフェイクと偽情報拡散

NewsGuardの調査では、Sora 2に政治関連のプロンプトを与えると80%の割合で誤情報を含む偽ニュース動画を生成したとの結果が報告された¹²。SNSではマーティン・ルーサー・キングJr.が現代の政治家と会話する偽動画などが拡散し、OpenAIはこのような歴史上の人物の無許可利用に対して追加のガードレールを実装せざるを得なかった¹²¹³。ディープフェイクの拡散は選挙や社会の混乱を招く危険性があると指摘されている。

8.2 クリエイターの雇用への影響

DG Cloudは、AIによる映像生成の急速な進歩がアニメーターやビデオ編集者などの雇用を脅かし、クリエイティブ業界の仕事が減少する可能性を挙げている²²。特に日本のアニメ業界では手描き職人の仕事がAIに取って代わられる懸念が強く、労働者の雇用保護策が求められている。

8.3 透明性と倫理の欠如

権利者団体や研究者は、Sora 2の学習データの詳細が開示されず、どの著作物がどの程度利用されているのか不明であることを問題視している。欧州議会研究報告は、オプトアウト方式がスクレイピング規模で機能せず透明性だけでは不十分であり、権利者への補償やデータ管理の仕組みが必要と指摘した²¹。また、AIが偏ったデータから学習することで人種・性別等のバイアスを内包する危険性もあるとされる²²。

9 オプトインとオプトアウト - 法的論争の核心

9.1 オプトアウト方式の問題点

当初OpenAIは、権利者が除外申請を行わなければ自動的に学習データに含める「オプトアウト方式」を採用していた。各キャラクターごとにWebフォームで申請する必要があり、権利者は巨大なカタログに対して個別に申請しなければならないため、事実上ほとんどの作品がAIに無断で学習される状況となっていた¹⁷。日本では著作権法第30条の第4項が「権利者の許諾がない利用は私的使用を除き認められない」と規定しており、WIPO著作権条約も著作物の利用における事前許諾を原則としている。共同声明は、オプトアウト方式はこの原則に反し、権利者の意思表示を事後的に求める点で違法と批判している。

9.2 オプトイン方式の利点と課題

オプトイン方式では、権利者が事前に参加を表明し許諾した作品のみをAIが学習・生成に使用できる。サム・アルトマンCEOは10月4日のブログで、権利者が自ら選択し参加できる仕組みを導入し、収益を分配する意向を表明した⁷。これにより、権利者は学習データへの利用を制御しつつ、AIが生成する動画から収益を得る道が開かれる。しかし、全ての権利者が参加手続きを行えるか、インディーズ作品や過去作品への対応など課題も多い。欧州議会報告が示すように、単に透明性を高めても大量の学習データに対して現行の権利処理方法では対応できないため、新たなライセンス制度や分配システムの構築が必要となる²¹。

9.3 國際的な法的枠組みとの関係

米国ではAIの学習行為がフェアユースに該当するかどうかを巡り裁判が続いているが、包括的なルールは存在しない¹⁸。EUのAI Actは透明性義務とウォーターマークを課すが、著作権保護に関する具体的な補償制度は整備途中である^{20 21}。日本は権利者の事前許諾を厳格に求める法制度を維持しているため、グローバルサービスであるSora 2は各地域の異なる法制度への適応が不可欠である。

10 最新動向（2025年10月31日以降）

- オプトインへの正式移行 – TechCrunchやCopyright Latelyによると、OpenAIは10月末から11月にかけてSora 2の方針を実質的にオプトイン方式に転換し、多数の著作物やキャラクターを生成できないようブロックした^{10 11}。Sora 2アプリでは日本キャラクターを含む有名IPがほぼ出力不可となり、権利者がOpenAIと個別契約を結ばない限り生成できなくなっているという。
- OpenAIと日本側の対話状況 – CODAの要望書や19団体声明の後、OpenAIと日本側の協議が進んでいると報じられている。Windows Centralは、CODAがOpenAIに対し「日本の既存コンテンツの無断使用をやめ、適切な対価を支払うことを求める」との要求を再度強調したと報じ、交渉は継続中である

²³。11月上旬現在、OpenAIは公式にオプトイン制度を採用したと発表していないが、権利者との契約締結やAPIへの反映等の準備が進んでいると見られる。

- **Sora 2のグローバル展開** – 同時期にSora 2はiOSアプリが米国や日本で提供開始、Android版もリリースされた。アプリはTikTok風のソーシャルプラットフォームで、ユーザーは自作動画を投稿・閲覧できる。しかし、深刻なディープフェイクや偽情報の問題からOpenAIはセレブの声・容姿の無断生成を禁止し¹³、AI生成コンテンツであることを明示するウォーターマークなどの安全機能を実装している。欧州ではEU AI Actの規制に合わせ、合成コンテンツへのラベリング義務などが適用される見込みである。

11 結論と見通し

Sora 2は高度な物理シミュレーションや音声同期など技術的に画期的な進歩を遂げ、動画制作の民主化を推進する可能性がある。しかし、発表直後から日本を中心に既存コンテンツに酷似した動画が大量に生成され、権利者が強く反発した。日本の権利者団体は無許諾学習の停止、オプトイン方式の採用、透明性の確保、適正な報酬等を求め、政府もOpenAIに対し是正を要請した⁹。

OpenAIは10月初旬にオプトイン制度への転換を表明し、多くの著作物を出力できないよう制限したが、明確な公式方針や権利者との契約モデルはまだ整備途上である。米国や欧州ではフェアユースや透明性義務を巡る議論が続き、法的枠組みが整うには時間要する。日本の厳格な事前許諾制度は、世界的に展開する生成AIサービスの運用に大きな影響を与える可能性がある。

今後は、権利者とAI企業が公平なライセンス制度や収益分配の仕組みを構築し、創造性と権利保護を両立させることが求められる。また、ディープフェイクや偽情報の対策、働き手の雇用支援、学習データの倫理的管理など、多方面の課題への対応が不可欠である。

¹ ² Sora 2: Inside OpenAI's Latest Leap in AI Video Generation - Genspark

<https://www.genspark.ai/spark/sora-2-inside-openais-latest-leap-in-ai-video-generation/18d9d652-5bea-4a9e-8f22-fe7be4b669b2>

³ CODA writes to OpenAI on Sora 2 rights protection | Advanced Television

<https://www.advanced-television.com/2025/11/04/coda-writes-to-openai-on-sora-2-rights-protection/>

⁴ OpenAI's Sora: Major Updates and Rapid Ascent in AI Video Generation

<https://markets.financialcontent.com/wral/article/tokenring-2025-10-4-openais-sora-major-updates-and-rapid-ascent-in-ai-video-generation>

⁵ ²² The Future of Video Is Here: Introducing Sora 2 and the Double-Edged Sword of AICreation — DG Cloud and IT Consulting

<https://www.dgcloudconsulting.com/news-and-resources/sora-2-future-of-video>

⁶ OpenAI launches new AI video app spun from copyrighted content | Reuters

<https://www.reuters.com/business/media-telecom/openai-launches-new-ai-video-app-spun-copyrighted-content-2025-09-30/>

⁷ Sora update #1 - Sam Altman

<https://blog.samaltman.com/sora-update-number-1>

⁸ ⁹ 日本政府がアニメやゲームなどの日本の知的財産を「かけがえのない宝」と呼んでOpenAIに著作権を侵害しないよう正式に要請したことが海外で話題に - GIGAZINE

<https://gigazine.net/news/20251016-japan-gov-openai-sora-2/>

- ¹⁰ Sora is now available on Android in the US, Canada, and other regions | TechCrunch
<https://techcrunch.com/2025/11/04/sora-is-now-available-on-android-in-the-us-canada-and-other-regions/>
- ¹¹ Sora, Not Sorry: OpenAI Backtracks on Opt-Out Copyright Policy | Copyright Lately
<https://copyrightlately.com/openai-backtracks-sora-opt-out-copyright-policy/>
- ¹² OpenAI's Sora 2 Can Fabricate Convincing Deepfakes on Command, Study Finds - Decrypt
<https://decrypt.co/345296/sora-2-fabricate-convincing-deepfakes-on-command-study-finds>
- ¹³ OpenAI Strengthens Sora Protections Following Celebrity Deepfake Concerns - MacRumors
<https://www.macrumors.com/2025/10/20/openai-sora-deepfake-restrictions/>
- ¹⁴ New Sora AI App Forces Hollywood to Opt Out or Get Played | Copyright Lately
<https://copyrightlately.com/new-sora-ai-app-forces-hollywood-to-opt-out-or-get-played/>
- ¹⁵ OpenAI hastily retreats from gung-ho copyright policy after embarrassing Sora video output like AI Sam Altman surrounded by Pokémon saying 'I hope Nintendo doesn't sue us' | PC Gamer
<https://www.pcgamer.com/software/ai/openai-hastily-retreats-from-gung-ho-copyright-policy-after-embarrassing-sora-video-output-like-ai-sam-altman-surrounded-by-pokemon-saying-i-hope-nintendo-doesnt-sue-us/>
- ¹⁶ Motion Picture Association Says OpenAI Must Prevent Copyright Infringement on Sora 2 | PetaPixel
<https://petapixel.com/2025/10/09/motion-picture-association-says-openai-must-prevent-copyright-infringement-on-sora-2/>
- ¹⁷ ¹⁹ OpenAI's "Sora" Sparks Copyright and Fair Use Debate – Harvard Journal of Sports and Entertainment Law
<https://journals.law.harvard.edu/jsel/2025/10/openais-sora-sparks-copyright-debate/>
- ¹⁸ Copyright and Artificial Intelligence, Part 3: Generative AI Training Pre-Publication Version
<https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-3-Generative-AI-Training-Report-Pre-Publication-Version.pdf>
- ²⁰ Article 50: Transparency Obligations for Providers and Deployers of Certain AI Systems | EU Artificial Intelligence Act
<https://artificialintelligenceact.eu/article/50/>
- ²¹ Generative AI and Copyright
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU\(2025\)774095_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU(2025)774095_EN.pdf)
- ²³ From Studio Ghibli to Square Enix — Japan's major IP holders take a stand against OpenAI's use of their content in Sora 2 | Windows Central
<https://www.windowscentral.com/artificial-intelligence/from-studio-ghibli-to-square-enix-japans-stand-against-openai>