

# 生成AI時代におけるIP戦略の再設計



—排除か関与かを超え、価値創出の境界設計へ—

MITSUI & CO.  
GLOBAL STRATEGIC  
STUDIES INSTITUTE

三井物産戦略研究所  
技術・イノベーション情報部 知的財産室  
松浦 由依

## Summary

- 生成AIの普及により、創作や評価を支えてきた既存のルールが静かに機能不全に陥り始めている。AI生成物の拡大は、企業の採用活動や検索結果の信頼性などにも影響を及ぼしている。
- 企業の対応は排除一辺倒ではなく、生成AIとの関与を織り込む方向へ移行し始めている。ディズニーや声優業界では、一定の条件下でAI利用を認めることで主導権維持を図る動きが具体化している。
- AI生成物は、法制度上の位置付けと市場実態との間にギャップを抱える存在である。どの領域で制限・関与・活用を行うかという境界設定が、今後の競争優位を左右する。企業には、自社IPの特性に応じた関与水準の設計が求められる。

## 1. 生成AIの普及とその影響

### 1-1. 既存ルールが機能しなくなるとき

生成AIの普及により、創作や評価を支えてきた既存のルールが、静かに機能不全に陥りつつある。

小説・漫画投稿サイトを運営するアルファポリスは、第18回ファンタジー小説大賞で「大賞」を受賞した作品がAI生成であると判明したこと<sup>1</sup>を受け、書籍化およびコミカライズの予定を白紙撤回した。問題となったのは作品の完成度ではなく、AIが創作のどの程度を担ったのかという創作過程の透明性や、著作権の取扱いといった権利処理の問題が従来の出版契約モデルと整合しなかった点である。

水木しげるのゆかりの地、鳥取県境港市で長らく開催されてきた「妖怪川柳コンテスト」も、第20回をもって終了することが決定した。生成AIにより短時間で川柳の量産が可能となり、「人が詠む」という暗黙の前提に依拠してきた評価制度そのものが揺らいだためである。

企業の採用活動にも影響は及んでいる。ロート製薬は、2027年4月入社の新卒採用からエントリーシートによる書類選考を廃止すると発表した。生成AIの普及により応募書類の内容が均質化し、個性や価値観を把握することが困難になったことを理由とする。

<sup>1</sup> どのような経緯で判明したかは明らかではないが、作者である「旅する書齋」氏は近況ボードにおいて「AIと共に、より良い作品を創造する」「私とAIでなければ作れない作品を作る」と述べており、作品制作過程にAIが関与していたこと自体は公にしている。

さらに、インターネットではAI生成画像や文章がSNS上の拡散にとどまらず、検索結果にも表示されるケースが増えている（図表1、図表2）。特に科学分野では情報汚染のリスクが指摘されており、検索結果を信頼できる情報とみなしてきた従来の情報流通モデルも再設計を迫られている。

これらの事例に共通するのは、生成AIが既存ルールを意図的に破壊しているわけではないという点である。むしろ、既存ルールが「人間による創作」を前提として設計されてきたことが、技術の進展によって露呈したのである。

### 図表 1 : 白いキーウィが発見されたニュースの紹介で AI 生成画像が使用された事例



Show translation

伝説的に珍しい「白いキーウィ」の姿が撮影される、ニュージーランド  
[nazology.kusuguru.co.jp/archives/184069](https://nazology.kusuguru.co.jp/archives/184069)

最近、ニュージーランドの森で、通常の茶色い体毛とは異なる、白色のキーウィが撮影されました。本来は夜行性である種ですが、この個体は真昼間に歩いていました。実際の映像が記事内で。



Readers added context they thought people might want to know

白いキーウィが発見されたのは事実ですが、この画像はナゾロジーが生成AIにて作成した画像です。

実物の画像及び動画はこちらです。

[ifscience.com/rare-white-kiwi...](https://ifscience.com/rare-white-kiwi...)

[youtube.com/shorts/AI-7jc0...](https://youtube.com/shorts/AI-7jc0...)

Do you find this helpful?

Rate it

Context is written by people who use X, and appears when rated helpful by others. [Find out more.](#)

12:02 PM · Aug 27, 2025 · 2.3M Views

57

3.7K

24K

1.7K



出所：ナゾロジー公式 X 投稿（2025年8月27日投稿）

<https://x.com/NazologyInfo/status/1960538258443788786>

図表 2 : Google 検索結果上位に AI 生成画像が表示される事例



出所 : Google 検索 (2026 年 2 月 18 日実施、パーソナライズ機能オフ)

## 1-2. 訴訟が多発する生成AI

既存ルールの機能不全は、制度運用の現場にとどまらず、法的紛争の増加という形でも顕在化している。生成AIをめぐるのは、日本や米国を中心に著作権侵害の成否を争う訴訟が急増している。

訴訟の主たる争点は、大きく二つに整理できる。第一に、学習段階で既存の著作物を取り込む行為が著作権侵害に当たるかという点。第二に、生成段階で出力されたコンテンツ自体が著作権侵害に当たるかという点である。これに加え、生成AIの誤回答（ハルシネーション）による信用毀損も新たな争点として浮上している。

日本では、朝日新聞社と日本経済新聞社が、AI検索サービス「Perplexity」に対し、損害賠償44億円を求める著作権侵害訴訟を提起した。両社は、記事の無断利用に加え、出力された回答が元記事の要約に過ぎない点が著作権侵害に当たると主張する。さらに、出典表示を伴いながら虚偽情報を回答する点が信用毀損行為に当たると主張している。

米国では、ウォルト・ディズニーやユニバーサルなどエンタメ大手6社が、画像生成AI「Midjourney」を著作権侵害で提訴した。訴状では、著名キャラクターの無断コピーを生成可能にしている点や（図表3）、侵害生成を防ぐ技術的措置が実装されていない点が問題視されている。

図表 3 : Midjourney 生成画像とディズニー著作物の比較 (原告提出資料)



出所 : Disney Enterprises Inc. v. Midjourney Inc. (C.D. Cal., 2:25-cv-05275), Page 28 of 110  
<https://www.courtlistener.com/docket/70513159/disney-enterprises-inc-v-midjourney-inc/>

原告側の問題意識は、単なるライセンス料の不払いにとどまらない。コンテンツ制作への投資にAI事業者が「タダ乗り」し、著作物が学習データとして吸収された結果、創作者の市場機会が相対的に縮小するのではないかという、価値分配構造への懸念が背景にあるとみられる。

現時点では、生成AIと著作権の関係について各国の判断枠組みは統一された状態にない。学習段階の適法性、生成段階の適法性、プラットフォーム責任の範囲など、多くの論点が議論途上にある。訴訟の多発それ自体が、生成AIをめぐる法制度が過渡期にあることを示している。

## 2. 生成AI時代におけるIP戦略の転換

### 2-1. 「防御」から「関与」へ舵を切るディズニー

制度的・法的な摩擦が広がる中、企業の対応は一様ではない。従来型の防御を強化する動きがある一方、生成AIとの関与を通じて新たな価値創出の可能性を模索する企業も現れている。

2025年12月、ウォルト・ディズニーとOpenAIは、短編生成AI動画プラットフォーム「Sora」においてディズニーの人気キャラクターを利用可能にする合意を発表した。著作権に厳しいイメージを持つディズニーが、生成AIを敵視するのではなく協力関係を選択した点は、IP戦略の変化を象徴する動きである。

ディズニーは長年、キャラクターや世界観を厳格に管理し、無断利用に対しては強い姿勢を取ってきた。上述のとおり2025年6月には、画像生成AI「Midjourney」を盗作の底なし沼と強く非難し、著作権侵害で提訴している。また同年10月には、Soraに対しても著作権に関する抗議をしたと報じられている。

一方で、生成AIの普及により、特定のキャラクターに似た表現を完全に排除することは、技術的にも社会的にも困難になりつつある。さらに、ディズニーのIPを取り巻く環境自体も変化している。2024年には『蒸気船ウィリー』のオリジナル版ミッキーマウスの著作権が切れ、同キャラクターを使ったホラー映画が制作・公開された（図表4）。今後も著作権切れIPを利用した過激な表現や、生成AIを活用した非公式コンテンツが拡散する可能性は高い。このような状況では、権利行使だけでIPの価値やブランドイメージを維持し続けることは難しい。

図表 4 : 著作権切れ『蒸気船ウィリー』をホラー映画化した『マッド・マウス ～ミッキーとミニー～』



出所：映画『マッド・マウス ミッキーとミニー』公式サイト

<https://hark3.com/mm/>

こうした環境変化の中で、ディズニーは自社IPを全面的に防御する戦略から、価値拡張へと重心を移しつつあると考えられる。生成AI領域において影響力のあるプレイヤーと関与しつつ、自社IPの利用条件や管理枠組みを設定することで、主導権を維持しながら新たな表現機会を取り込むという発想である。管理

---

された環境下でキャラクター利用を認めることは、非公式・違法コンテンツの拡散に対して「正規ルート」を提示する機能も持つ。

なお、その後Soraはアプリ提供の終了を発表し<sup>2</sup>、ディズニーとの提携も白紙となった。特定のプラットフォームに依存した関与戦略には持続性の不確実性が伴う。この点は、生成AIとの関係構築において、個別サービスへの適応にとどまらず、より上位レイヤーでの戦略が重要であることを示唆している。今回の取り組みは結果として実現には至らなかったものの、ディズニーの対応は、生成AIに対する賛否という単純な二項対立ではなく、IP戦略が防御から価値創造の設計へと移行しつつあることを示すものである。

## 2-2. 生成AIとの「共存」を選択した声優業界

生成AIとの関与型の動きは、音声領域にも広がり始めている。

2025年11月、Amazonの動画配信サービス「Prime Video」で公開された日本のアニメに、生成AIによる吹き替え音声が無断で加えられた事例が問題視された。このような行為は作品の改変に該当し、著作権侵害となる可能性があるだけでなく、声優の実演を尊重しない対応として業界からも批判が上がった（図表5）。

---

<sup>2</sup> Sora公式Xアカウントは2026年3月25日、「Soraアプリの提供を終了する」旨を発表した。  
<https://x.com/soraofficialapp/status/2036546752535470382>

図表 5 : NAVA (全米ボイスアクター協会) による Amazon の AI 吹替への批判的投稿



NAVA は、Amazon が採用した AI 吹替について、感情表現や真正性に欠けると批判するとともに、人間の声優による演技の重要性を強調している。

出所 : NAVA 公式 X 投稿 (2025 年 12 月 1 日投稿)

<https://x.com/NAVAVOICES/status/1995258856830640373>

また、近年、声優の音声を無断学習したAI生成音声の不正利用も多発している。もともと、現行の著作権法では「声そのもの」は保護対象外であり、権利保護の観点から制度的空白が指摘されている領域でもある。

こうした状況を受け、日本の大手声優事務所81プロデュースは、音声AI企業のElevenLabsと業務提携し、所属声優の音声を正式に登録する取り組みを開始した<sup>3</sup>。登録音声は、許諾コンテンツの多言語展開に活用され、VoiceCAPTCHAやデジタル透かしによって不正利用の抑止も図られている。

この対応は、生成AIを排除するのではなく、信頼できるパートナーとの連携により、声優の権利保護と価値向上の両立を図る試みといえる。重要なのは、技術利用そのものを止めることではなく、どの範囲・

<sup>3</sup> 同種の取り組みは他にも確認されている。たとえば、青二プロダクションは2024年、AI音声サービスを提供するCoeFont社と提携し、所属声優の音声の適正利用に向けた連携を開始した。また、日本俳優連合と伊藤忠グループは2025年、俳優・声優の公式音声を管理するデータベース「J-VOX-PRO」の構築を公表している。

---

条件で関与を認めるかを設計する点にある。これは前述のディズニーの事例とも共通する動きであり、IPホルダーの役割が防御から関係設計へ移行しつつあることを示している。

### 3. コンテンツビジネスにおけるAI生成物の位置付け

こうした環境変化を踏まえ、AI生成物をコンテンツビジネスの中でどのように位置付けるかという実務的整理が重要になる。

著作権法上、AI生成物は原則として著作物に該当しないと整理されることが多い。他方、市場ではAI生成物が素材としてすでに流通しており、一定の経済的価値を持つものとして扱われ始めている。すなわち、AI生成物は法制度上の位置付けと市場実態との間にギャップを抱えた存在である。

このギャップの存在は、AI生成物への対応を単一の方針で整理することの難しさを示している。IPの性質、ブランド戦略、想定する利用場面によって許容と制限の境界は異なるためである。

このため、実務上は主に三つの方向性が想定される。第一に、ブランド毀損や権利侵害リスクの高い領域では、従来どおり厳格な制限を維持する対応（例：公式キャラクターの無断生成の抑止）。第二に、一定の管理条件の下で利用を認め、公式枠組みに取り込む対応（例：許諾済み素材としての限定的開放）。第三に、制作プロセスやサービス価値の拡張にAI生成物を活用する対応（例：制作支援ツールや多言語展開への活用）である。

重要なのは、これらのいずれか一つを選択することではない。どの領域で制限し、どの領域で関与を認め、どの領域で活用を進めるか——その境界をいかに設計するかが、今後のコンテンツビジネスにおける競争優位を左右すると考えられる。

---

当レポートに掲載されているあらゆる内容は無断転載・複製を禁じます。当レポートは信頼できると思われる情報ソースから入手した情報・データに基づき作成していますが、当社はその正確性、完全性、信頼性等を保証するものではありません。当レポートは執筆者の見解に基づき作成されたものであり、当社および三井物産グループの統一した見解を示すものではありません。また、当レポートのご利用により、直接的あるいは間接的な不利益・損害が発生したとしても、当社および三井物産グループは一切責任を負いません。レポートに掲載された内容は予告なしに変更することがあります。