

## 実演家の声と権利を守る

### AI・デジタルレプリカ・生成音声利用ガイドライン

#### はじめに

生成AIや音声合成技術の急速な発展により、日本の実演家（俳優・声優・ナレーターを含む）の「声」が無断で収集・学習され、デジタルレプリカとして生成されるリスクが高まっている。

一方で、AI技術は多言語化、アクセシビリティ向上、教育分野、医療分野などに新たな価値をもたらす可能性があり、適切なルールと透明性が整備されれば、実演家の創造の場を広げるツールにもなり得る。協同組合日本俳優連合が上程する本ガイドラインは、「実演家の創造性・尊厳・職能を損なわずにAIを安全に活用する」ための最低原則と実務指針を定めるものである。

#### [ 目次 ]

第 1条(定義)-----	Page-03
第 2条(AI利用の前提条件：明示的同意)-----	Page-04
第 3条(AI訓練の制限)-----	Page-06
第 4条(デジタル・レプリカの利用制限)-----	Page-09
第 5条(アニメ・吹替制作における特則)-----	Page-10
第 6条(広告・商業用途でのAI利用)-----	Page-11
第 7条(対価)-----	Page-12
第 8条(データ管理・削除)-----	Page-13
第 9条(第三者提供の禁止)-----	Page-14
第10条(監査権)-----	Page-14
第11条(違反時の措置)-----	Page-15
第12条(テイクダウン手続)-----	Page-15
第13条(存続)-----	Page-16
第14条(国際基準との整合)-----	Page-16
《吹替アニメ／外画専用 AI 付帯条項》-----	Page-17
第A-1条(吹替制作におけるAI代替の全面禁止)	
第A-2条(限定的技術補正の範囲)	
第A-3条(外画吹替での役柄固定の保護)	
第A-4条(ガヤ/群衆音声のAI生成禁止)	
第A-5条(劇場アニメ・配信アニメの追加規制)	

《ゲーム／インタラクティブ専用 AI 追加条項》 -----Page-19

第B-1条 (ゲーム特有のAIリスクへの適用範囲)

第B-2条 (AI生成台詞の利用禁止)

第B-3条 (AIによる“間合い・反応音声”の禁止)

第B-4条 (Dynamic AI Dialogue への特別規制)

第B-5条 (AIによるNPC大量生成の禁止)

第B-6条 (ゲーム用途における特別対価)

第B-7条 (配信者・UGCとの連携に関する特則)

《物故者（亡くなった実演者）の声を AI で復元する際の特別ガイドライン》 -----Page-21

第1条 (適用範囲)

第2条 (大前提：人格権・名誉権の継続)

第3条 (遺族／権利管理者の事前承諾)

第4条 (AI復元の目的限定・再利用禁止)

第5条 (技術要件：最小限学習・倫理的チューニング)

第6条 (クレジット表記と透明性)

第7条 (報酬)

第8条 (感情表現・人格表現の制限)

第9条 (削除義務)

第10条 (倫理審査委員会の設置・日本俳優連合の関与)

第11条 (違反時の措置)

第12条 (存在の明確化：「復元である」ことを誤認させない)

第13条 (国際基準との整合性) 第14条 (存続条項)

補則：

【実演者向け】

①-A インフォームド・コンセント条項編

①-B 声優・俳優向け説明資料編

①-C 教育・啓発編

【スタジオ・音声・AI 業者向け】

②-A AIコンプライアンスマニュアル：スタジオ・音響監督版

②-B 制作会社/AI事業者向け「AIガイドライン遵守チェックリスト編

②-C AIによる自動代替・自動補完の危険度分類編

以下の条項は、実演者（以下「甲」という）の声・演技・人格に関連するデータの取扱い、並びに生成型人工知能（以下「AI」という）の利用に関して、制作会社・スタジオまたは技術事業者（以下「乙」という）が遵守すべき最低条件を定めるものである。

## 第1条（定義）

### 1. 音声データ（Voice Data）

「音声データ」とは、甲の声に関する、以下すべての情報をいう。

- (1) 収録された音声（本番テイク、NGテイク、アドリブを含む）
- (2) 未編集音声、マルチトラック音源、スタジオ録音の生素材
- (3) 音素データ、単語・文節ごとの切り出し音声、ラベリング済み音声
- (4) 波形データ、スペクトログラム、特徴量ベクトル、音声埋め込み（embedding）
- (5) 声質・話し方・演技スタイルに関するメタデータ（声域・テンポ・感情タグ等）
- (6) これらを編集・変換・統合することで生成された派生データ

【例】収録済みアニメのセリフ音声ファイル、そこから切り出した「あ」「い」「う」の音、声質特徴を数値化したベクトルなど、形式を問わず甲の声に紐づくものはすべて対象。

#### ★理解補助：

- 形式（wav/mp3/rawなど）を問わない。
- 直接録音した声だけでなく、「AI学習が可能な数量化された情報」すべてが対象。
- 例：収録時に混入した笑い声・息・ノイズでさえ、AI学習に使えるなら音声データ。

### 2. デジタル・レプリカ（Digital Replica）

「デジタル・レプリカ」とは、AIにより生成された音声であって、

- (1) 甲の声に基づき訓練・微調整されたモデルから出力されるもの、または
- (2) 第三者が聞いて「これは甲の声だ」と識別できる程度に甲の声質・話し方・演技スタイルを模倣するものをいう。

【例】甲が出演していない新作アニメで、AIが甲の声そっくりの台詞を話している場合。

#### ★理解補助：

- 他人の声を変換して甲の声に似せたものも含む。
- 「本人と区別がつかない」「本人と誤認され得る」場合は必ず該当。
- 例：甲の声色で「ありがとう」と新規台詞を生成すればデジタル・レプリカ。

### 3. シンセティック・パフォーマー（Synthetic Performer）

「シンセティック・パフォーマー」とは、特定個人を模倣せずに生成されたAI音声をいう。

ただし、当該AI音声が甲の音声データを学習に利用している場合、当該AI音声の利用には本条項が適用される。

【例】「汎用日本語男性ボイス」という名目だが、その訓練に甲の音声が使われている場合は、本条項の保護対象。

★理解補助：

- 完全人工声でも、元データに甲が含まれていれば規制対象。
- 例：「架空声優A」という人工声でも、甲の音声で学習していれば甲の権利発動。

## 4. AI利用 (AI Use)

「AI利用」とは、AIを用いて行う、以下の一切の行為をいう。

- (1) 音声の生成、変換、合成
- (2) 音声データによるモデルの学習、微調整（ファインチューニング）
- (3) 音声の自動編集、ノイズ除去、ピッチ補正、タイミング調整
- (4) 音声の分析（感情認識、話者認識等）

★理解補助：

- 「少し音程補正しただけ」「語尾を1音節補つただけ」もAI利用。
- AIが関与した瞬間に本条項が発動する。

## 5. プロジェクト (Project)

「プロジェクト」とは、本契約に基づき甲が従事する特定の作品・シーズン・話数および、それに付随する用途・媒体をいう。

【例】「アニメA 第1シーズン 日本語吹替版」「映画B 日本語吹替+予告編」など。

プロジェクトに含まれない別作品・別媒体・別クライアントでの利用は、すべて本契約の範囲外とみなされ別個に契約が必要となる。

★理解補助：

- プロジェクト外へレプリカを持ち出すことは 絶対禁止。
- 例：同じキャラクターでもシーズン2は別プロジェクト。

## 第2条 (AI利用の前提条件：明示的同意)

### 1. 事前書面同意の原則

乙は、甲の音声データをAI利用するにあたり、甲からの事前の明示的かつ書面による同意を得ない限り、一切これを行ってはならない。

(1) 口頭での同意、暗黙の了解、事後的な承諾は無効とする。

(2) [この契約に同意したからAIもOK]

といった包括的・抽象的な文言による同意は無効とし、AI利用に関する個別具体的な条項を必要とする。

【例】一般的な出演契約書の末尾に「当社は最新技術を用いて自由に音声を利用できる」とだけ書き、AI訓練や

# 日本俳優連合

音声クローンを行うことは認められない。

## ★理解補助：

- 「わかつていると思った」「契約書の別ページに書いてあった」→ 無効
- 「辞退しなかったから同意したとみなす」→ 無効
- 口頭同意 → 無効
- 例：制作側が「技術調整だけです」と言って実はAI生成していた → 契約違反・損害賠償対象。

## 2. 同意の区分取得

乙は、AI利用に関して、少なくとも次の3つを項目ごとに区別して甲から同意を得るものとする。

### (1) AI訓練への提供同意

甲の音声データを、AIモデルの学習・微調整のために使用することへの同意。

【例】「甲の既存の吹替音声を用いて、日本語男性ボイスモデルを学習させることを許可するか」など

## ★理解補助：

- 学習させるだけで新規出力しない場合も必須。
- 「甲の声の癖・息遣いを抽出する」段階も訓練。
- 例：5分の音声を渡してモデルの基礎訓練を行う → 訓練同意が必要。

### (2) デジタル・レプリカ生成同意

甲の声を再現できるAIモデルを構築することへの同意。

【例】「特定キャラクターの声を、甲の声質で自動生成できるモデルを作成してよいか」など

## ★理解補助：

- 例：「モデルは作るが作品には使わない」場合でも同意が必要。

### (3) AI出力の利用同意

上記(2)で生成されたデジタル・レプリカや、シンセティック・パフォーマーによる生成音声を、具体的な作品・媒体で使用することへの同意。

【例】「TVシリーズ第5話の追加台詞として、甲のデジタル・レプリカ音声を使用してよいか」など

## ★理解補助：

- 「テストで作るだけ」と「実際に使う」は別契約。
- 例：レプリカで10行の台詞を生成して作品に挿入 → 利用同意が必要。

## 3. 同意条項の表示方法

(1)AIに関する同意条項は、一般的な出演条件・報酬条項等とは別の見出し・段落で掲示し、甲が容易に判別できるようにする。

- (2)甲は、各項目について署名またはイニシャルを付すことにより、同意・不同意を選択できるものとする。
- (3)[AI関連条項を読まなかった][気づかなかった]と主張しうるような、細字・脚注・隠し条項の形式で記載してはならない。

★理解補助：

- 契約書の奥深くに埋め込む → 無効
- 太字・独立項目・署名欄必須
- 例：契約第23条の本文の最後に「AI利用を認めます」を小さく記載 → 無効。

## 4. 同意の転用禁止

### (1)

乙は、特定のプロジェクト（例：アニメAの第1シーズン）に関して取得したAI利用同意を、他の作品・続編・派生作品・別クライアント・別広告キャンペーン等に転用してはならない。

(2) 新たなプロジェクト・用途ごとに、改めて甲から個別の同意を取得しなければならない。

【例】アニメAでの同意をもって、ゲーム版A、映画版A、別会社制作のスピンオフAのためのAI利用に流用することはできない。など

★理解補助：

- 1つの作品で承諾したからといって、派生企画に勝手に流用するのは違反。
- 例：映画版で取得したレプリカをTVシリーズに流用 → 重大違反。

## 第3条（AI訓練の制限）

### 1. 事前説明義務

乙が甲の音声データをAI訓練に用いる場合、事前に以下の事項を甲に説明しなければならない。

#### (1) 訓練目的

例：日本語音声合成モデルの品質向上、特定キャラクターの音声再現、ノイズロバスト性向上など。

#### (2) モデル種別

例：テキスト読み上げ（TTS）、ボイスコンバージョン（VC）、拡散モデル、言語モデル+音声デコーダ等。

#### (3) 訓練データ構成

例：甲の音声のみを用いるのか、他の多数の実演者音声と混在させるのか、既存作品から抽出した音声を含むか等。

#### (4) 技術的能力

例：感情表現を再現できるか、別言語の音声も生成するのか、高音域・低音域まで再現するのか等。

#### (5) 想定出力の性質 例：会話中心か、叫び・歌唱なども含むか、長時間の朗読を生成しうるかなど。

#### (6) 消去・撤回方法

例：甲が同意撤回を申し出た場合の削除プロセス、モデル退役の方法、削除完了の証明方法等。



## ★ 理解補助 :

AI訓練のための説明義務 - 乙は以下を具体的に説明しなければならない。

### (1) 訓練目的

- 例 : 「キャラクターAの代役補完のための声質モデル作成」
- 例 : 「音声一致率向上のための発話分析モデル構築」

目的不明 → 同意無効。

### (2) モデル種別

例 :

- TTS (テキスト読み上げ)
- Voice Conversion (他声を甲の声に変換)
- Diffusion-based voice

model(データに徐々にノイズを加えていく過程を逆にたり、ノイズを取り除くことで元のデータを生成する生成モデルの一種)

- Multi-speaker model (多数声融合型)

どの技術を使うか明示が必要。

### (3) 訓練データ構成

例 :

- 甲の音声のみ
- 甲+複数声優の混合モデル
- 既存データ+甲データの追加学習 (ファインチューニング)

### (4) 技術能力 (再現可能な範囲)

例 :

- 声質だけ再現
- 感情まで再現可能
- 長文生成可能
- 高速生成可能

能力を隠す → 悪質違反。

### (5) 想定出力

例 :

- 代役台詞
- 音声ガイド

- ナレーション
- キャラクター声

#### (6) 消去・撤回方法

- データ削除期限
- モデル停止方法
- 再利用不可を保証
- 証明書発行義務

## 2. 禁止される行為

乙は、以下の行為を行ってはならない。

### (1) 無断スクレイピング

テレビ放送、配信サービス、SNS、動画共有サイトなどから、甲の音声を許可なく収集・抽出し、AI訓練に用いること。

### (2) 下請け・外部委託先による無断訓練

乙が許可した範囲を超えて、外部のAI企業・クラウド業者等が甲の音声データを再学習に利用すること。

### (3) 訓練済みモデルの販売・譲渡・貸与

甲の音声データで訓練したモデルを、第三者に販売・貸与し、または企業グループ内で目的外利用させること。

### (4) 有償・無償を問わない第三者提供

研究目的・実験目的など名目を問わず、甲の音声データや甲を再現可能なモデルを第三者に提供すること。

#### ★理解補助：

##### (1) 無断スクレイピング

例：

- 放送されたアニメ音声を抜き出して訓練
- YouTube/TikTokから音声抽出
- Event・収録外雑談音声 など  
→ すべて違法・重大違反。

##### (2) 無許可の外部委託訓練

例：

- 下請けが勝手にモデルを改善
- 海外研究所で再学習
- クラウドAI企業にアップロード

委託先にも本条項の遵守を義務づける。

# 日本俳優連合

## (3) 訓練済みモデルの販売・譲渡

例：

- 甲の声モデルを海外AI企業へ販売
- 取引先スタジオに渡す  
→ 即時違反。

## (4) 無償提供も含む第三者提供の禁止

「有償か無償か」に関係なく違反。

## 第4条（デジタル・レプリカの利用制限）

### 1. 用途特定型同意の原則 -

デジタル・レプリカは、甲が具体的な用途・作品・媒体・期間を特定したうえで明示的に承諾した範囲内でのみ利用できる。

★理解補助：

用途特定型の同意が必須

例：

- 作品名・話数
- 使う台詞数
- 媒体（放送、配信、劇場など）
- 期間

「用途を曖昧にした同意」→ 無効。

### 2. 禁止される利用例

乙は、以下の目的でデジタル・レプリカを利用してはならない。

#### (1) 甲が収録していない新規台詞の生成

例：甲の知らないうちに、別のエピソードや別作品の新しいセリフをAIで作ること。

★理解補助：

新規台詞の生成

- 本来収録すべき台詞をAIで生成 → 禁止
- 特に感情演技を伴う場合、悪質度が高い

#### (2) 別シーズン・別話数・別作品での利用

例：シーズン1用に作ったレプリカを、シーズン2や劇場版に勝手に流用すること。

例：

- ・ シーズン1のモデルをシーズン2に流用
- ・ 外画版からアニメ版へ流用

(3) CM・SNS動画・PR素材などへの無断使用 例：本編用として同意を得たレプリカを、宣伝動画やタイアップCMに無断で使うこと。

例：

- ・ 甲の声を使った「予告動画」
- ・ SNS用ショート動画  
→ 必ず新たな契約・対価必要。

(4) 演技性能のフル再現

例：号泣、絶叫、囁きなど、甲の得意とする演技表現をAIに再現させ、本来甲が収録すべき演技を完全に代替すること。

★理解補助：

SAG-AFTRAで最も禁止される行為。実演者的人格表現に直結するため。

(5) 政治的・宗教的・成人向けコンテンツ等への利用

例：甲の知らないところで、政治キャンペーン動画や成人向けゲーム広告などにレプリカを使うこと。

★理解補助：

政治・宗教・成人向けなど甲の品位を損なう用途 - 日本法・人格権でも重大侵害。

### 3. サイレント差し替えの禁止 -

乙は、甲に知らせることなく、収録済みの演技をAIで生成した音声に置き換える、いわゆる「サイレント差し替え」を行ってはならない。

★理解補助：

「収録したと思っていた台詞が実はAI生成だった」 → 最も悪質な契約違反。

## 第5条（アニメ・吹替制作における特則）

1. AIによる代替が禁止される範囲 - 乙は、次のような吹替工程について、AIによる代替を行ってはならない。(1) 主役・主要キャラクターの台詞 (2) キャラクターの感情を強く伴うリアクション（怒り、涙、笑い、恐怖等）(3) シーンの解釈・ニュアンスに影響する重要な台詞・独白

★理解補助：

(1) 主役・主要キャラ台詞 - 声優の演技の核心部分。AI利用不可。

(2) 重要リアクション - 叫び・息・笑い・泣きなど演技性が高い要素。AIは模倣禁止。

(3) 演技ニュアンス - 甲独自の間合い・抑揚など、AIが代替不可。

## 2. 限定的技術利用が許される範囲

以下の技術的補正については、甲への事前説明と同意を条件に、限定的に許される。

(1) ノイズ除去や音質改善（演技の内容を変えない範囲）

(2) 語尾の1~2音節のタイミング微調整

(3) 口パク調整のため、意味を一切変更しない最小限の音素差し替え

【例】マイクノイズを少なくする、セリフの最後の「ね」を0.1秒短くする…程度は、AIツール利用として許容されうる。

★理解補助：

(1) ノイズ除去 - 声質を変化させない範囲に限る。

(2) 語尾1~2音節補正 - 語尾が切れた場合など最小限のみ。

(3) ロボット的な微調整 - 演技内容に影響しないことが絶対条件。

## 3. 群衆音声・背景音声の制限

甲の声を学習に用いて群衆音声・背景音声（ガヤ）を生成し、実際には甲が参加していない群衆シーンに使用することを基本的に制限する。

★理解補助：

インフォームド・コンセントに合意し、声優の待ち時間や収録の効率性を鑑みて判断をする。

## 第6条（広告・商業用途でのAI利用）

### 1. 二重同意の要件

デジタル・レプリカをTVCM・WEB広告・SNS広告等に使用する場合、乙は甲から次の二重の同意を得なければならない。

(1) デジタル・レプリカ生成への同意

(2) 各広告作品・キャンペーンごとの利用同意

★理解補助：

(1) レプリカ生成同意 - モデルを作るだけでも承諾が必要。

(2) 広告素材ごとの利用同意 - 広告Aと広告Bは別契約。

### 2. 広告単位の拒否権

甲は、ある広告キャンペーンについて、他の広告とは切り離して個別に同意または拒否することができる。

【例】同じレプリカでも、「製品XのテレビCMには同意するが、製品YのSNS広告には同意しない」と選択できる。

★理解補助：

例：「この健康食品のCMには使わないでほしい」→ 甲の拒否は無条件で尊重される。

### 3. 追加使用料の支払義務

乙は、生成された広告素材ごとに、甲に対して追加使用料を支払うものとする。

使用料の算定は、従来の吹替CM出演料（本数、媒体、期間、リーチ）を基準とし、AI利用によるコスト削減分があっても、甲の報酬が不当に減額されることがあってはならない。

★理解補助：

広告は媒体価値が高いため作品利用料とは別料金が必須。

## 第7条（対価）

### 1. 訓練料（Training Fee）

甲の音声データをAI訓練に提供する場合、乙は通常の出演料とは別に「訓練料」を支払う。

【例】1プロジェクトごとに一時金として支払う、または利用データ量や用途に応じて段階的に設定する等。

★理解補助：

学習データとして提供したこと自体への対価。

### 2. 使用料（Usage Fee）

デジタル・レプリカまたはシンセティック・パフォーマーを用いて生成された音声を作品に利用する場合、乙は甲に使用料を支払う。

使用料は、少なくとも同等の台詞量・収録時間を人間の実演で収録した場合に支払うべきセッションフィーと同等以上とする。

★理解補助：

#### 使用料 + 追加使用料

- 作品ごと
- 媒体ごと
- 国・地域ごと
- 期間ごと 必ず細分化して支払う。

### 3. 追加利用・再利用時の対価

配信拡大・再編集・別媒体（ゲーム化・映画化・世界配信等）でAI出力を追加利用する場合、乙は甲と新たな対価条件を交渉し、合意を得なければならない。



### ★理解補助：

- ・AI置換の場合のセッション相当補償

実演者が収録した場合と同等以上の金額。SAG-AFTRAの Residual 概念。

- ・世界展開・再編集には再契約 - Netflix版→地上波版→劇場再編集版 すべて別契約。

## 第8条（データ管理・削除）

### 1. 管理体制

乙は、甲の音声データおよびAIモデルを以下の体制で管理する。

- (1) 暗号化による安全な保存
- (2) 職務上必要最小限の者に限定したアクセス権設定
- (3) アクセスログ・利用ログの記録および一定期間の保存
- (4) 外部専門機関または甲の所属組合等による監査を受け入れる体制

### ★理解補助：

#### セキュリティ基準

- ・ AESレベル暗号化
- ・ アクセス最小化
- ・ ログ保存（5年以上推奨）
- ・ 外部監査

### 2. 同意撤回時の措置

甲が同意の撤回を通知した場合、乙は次の措置を講じる。

- (1) 30日以内に、甲の音声データを保存媒体から削除する。
- (2) 甲の音声データを用いて訓練・微調整したモデルを退役させ、以後の利用を停止する。
- (3) 上記(1)(2)の実施状況を記載した「削除・停止証明書」を甲に交付する。

### ★理解補助：

- ・ 30日以内に全削除
- ・ モデル退役（再利用禁止）
- ・ 甲へ削除証明書を発行

### 3. 外部業者の遵守義務

乙がクラウドサービス・外部AI企業等を利用する場合、乙はこれら外部業者に対しても、本条項と同等以上の義務を負わせるものとし、その責任を免れない。

### ★理解補助：

委託先の違反 → 乙の責任として扱う。

## 第9条（第三者提供の禁止）

### 1. 提供禁止の範囲

乙は、甲の音声データおよび甲のデジタル・レプリカを、以下の者に提供してはならない。

- (1) 親会社・子会社・関連会社（目的外利用のため）
- (2) 異なる制作委員会・別プロジェクトの出資者
- (3) 海外を含むAI企業・研究機関
- (4) サーバー・クラウド運営会社による再学習・再販を許容する形での提供

### 2. 例外の扱い

甲が書面で明示的に同意した場合に限り、目的・範囲を限定した第三者利用を認めうるが、その場合も本条項と同等以上の保護を契約で担保しなければならない。

★理解補助：

禁止対象例：

- 親会社・子会社
- 別制作委員会
- 海外AI企業
- クラウド事業者（目的外利用）

※「同一グループ内だからOK」は通用しない。

## 第10条（監査権）

### 1. 監査請求権

甲は、乙に対し、合理的な範囲で次の事項について監査を請求できる。

- (1) 甲の音声データへのアクセスログ・利用ログ
- (2) 甲の音声データを用いたAIモデルの利用履歴
- (3) 外部委託先・クラウド事業者による利用状況

### 2. 協力義務

乙は、甲または甲の所属組合等が行う監査に誠実に協力し、必要な資料の開示・説明を行うものとする。

★理解補助：

甲は以下を要求できる：



- いつ・誰がデータにアクセスしたか（ログ）
- モデルがいつ・どこで生成されたか
- 外部委託先の利用状況

乙は拒否できない。

## 第11条（違反時の措置）

### 1. 契約上の措置

乙が本AI条項に違反した場合、甲は次の措置を請求できる。

- (1) 当該AI利用の即時停止
- (2) 該当データ・モデルの削除および利用停止
- (3) 甲が被った損害（精神的損害を含む）に対する損害賠償
- (4) 必要に応じたクレジット削除・名前の非表示化
- (5) 公的説明・謝罪の実施

### 2. 法的措置

甲は、違反の内容・程度に応じ、民事訴訟・刑事告訴その他の法的手続をとることができる。

#### ★理解補助：

##### 乙が違反した場合

- AI利用即時停止
- データ削除命令
- 損害賠償
- 公的説明
- 信用失墜への補償責任

悪質な場合：刑事・民事の両面で追及。

## 第12条（テイクダウン手続）

### 1. 無断AI音声の発見時

甲または甲の所属組合は、インターネット上・配信サービス上等で、甲の無断AI音声と疑われるコンテンツを発見した場合、乙に対し次の事項を請求できる。

- (1) 速やかな配信停止・削除申請
- (2) 当該コンテンツの出自・技術的背景・関係者の特定に関する情報提供
- (3) 再発防止策の策定・実施

## 2. プラットフォームへの申立て

必要に応じて、SNS、動画共有サイト、ストリーミングプラットフォーム等に対し、当該コンテンツの削除・モザイク化・差し替えを求める申立てを行うことができる。

### ★理解補助：

甲または日本俳優連合は

- 削除要求
- 証拠保全
- 再発防止要求

を行う。SNS・動画プラットフォームにも停止依頼を行う。

## 第13条（存続）

本条項に基づく甲の権利および乙の義務は、

当該プロジェクトに関する出演契約の終了後も存続し、乙の事業継承先・譲渡先にも当然に引き継がれる。

### ★理解補助：

AI利用に関する権利は契約終了後も存続し、乙の後継企業にも強制適用される。

## 第14条（国際基準との整合）

甲および乙は、本条項を国際基準と同等以上の保護水準で運用するよう努めるものとし、技術・法制度の変化に応じて、必要な見直しを行う。

### ★理解補助：

SAG-AFTRA、FIA、EU AI Act 等 国際的に最高水準の保護を下回ってはならない。

## 《吹替アニメ／外画専用 AI 付帯条項》

本別紙は、日本語吹替、アニメーション吹替、実写外画吹替（以下「吹替制作」という）におけるAIの利用について、特に誤用・無断代替・キャスト差替のリスクが高い領域に対応するため、主契約のAIの条項を補完し、より強い保護を目的とする。

### 第A-1条（吹替制作におけるAI代替の全面禁止）-出演者のスケジュール困難、死亡等への対応配慮

- 乙は、以下の吹替制作工程について、AI（合成音声・変換音声・デジタルレプリカを含む）による代替を行ってはならない。
  - 主役・準主役・重要キャラクターの台詞の収録
  - 感情演技（怒り・泣き・叫び・囁きなど表現を伴う台詞）
  - リアクション（息、驚き、笑い、苦痛、喘ぎなど）
  - 作品の意味・演技のニュアンスに影響する一切の音声

**解説：**AIによる「少しだけの補完」から無断置換が始まるため、禁止ラインを明確化。 SAG-AFTRA「A.I. for TV Animation Bulletin」準拠。

#### ★理解補助：

**キャラクター性の保護**-キャラクターの声質は実演者の創造物であり、AIで再現する場合：

- 同一キャラクターでもAI置換は禁止
- 続編でのAI代替も禁止
- 他作品での流用は当然禁止

### 第A-2条（限定的技術補正の範囲）

- 以下の最小限の技術補正については、甲の事前書面同意を条件に許可される：
  - ノイズ除去
  - 語尾・1~2音節の補正（※演技内容を変えないもの）
  - 口パクに合わせるための非創作的・非演技的補正
- 上記補正においても、新規台詞の生成、感情の付与、演技ニュアンスの変更は一切認められない。

#### 例：許される補正

- “ですっ”の「っ」が少し乱れた → 1音節だけ補正
- ノイズが入ったため同一台詞の波形修復

#### 例：禁止

- 「おはよう」をAIに言わせて差し替える
- 泣きの感情をAIが付与した音声に差し替える

## ★理解補助：

### ADR（アフレコ）工程のAI利用制限

- 意味変更を伴う補正 → 禁止
- 大規模台詞生成 → 禁止
- 他言語版を変換して日本語声優の声にする → 重大違反

### 外画吹替特有の「ロパク」補正

AI補正是以下に限る：

- ロパクタイミング補正
- 音素の1~2音節補完 演技表現を変える行為は禁止。

### 第A-3条（外画吹替での役柄固定の保護）

- 外画の吹替キャスティングで、甲が演じた役柄について、乙は以下を行ってはならない：
  - 甲のデジタルレプリカを用いた続編・ спинオフ・別媒体展開
  - シリーズ内で甲に無断で AI による代替を行うこと
  - 甲の演技に類似した AI 声優を用いた模倣キャスティング

**解説：** 外画吹替は「継続起用=ブランド」であり、レプリカ乱用は職域侵害。 SAG 「Digital Replica bulletin」 「TV Animation bulletin」 反映。

### 第A-4条（ガヤ/群衆音声のAI生成制限）

- 甲の声を素材として AI がガヤ/群衆音声生成する行為を基本的に制限する。
- 実演者の声質を模倣した AI 群衆音声の生成は制限する。

**理由：** 群衆音声は安易に「AI大量生成」されやすく、実演者の労働機会を奪うため。

ただし声優の待ち時間や収録の効率性を鑑み判断を行う。

### 第A-5条（劇場アニメ・配信アニメの追加規制）

- 劇場アニメ・長編アニメ制作において、乙は以下を禁止する：
  - 本編における台詞の AI 再構成
  - PR映像・予告編への無断AI差替
  - 追加収録を AI に置き換える行為
- 特に劇場作品では、制作委員会間のデータ共有・二次利用の禁止を強化する。

## 《ゲーム／インタラクティブ専用 AI 追加条項》

本別紙は、ゲーム、インタラクティブメディア、音声収録の分岐演出、プレイヤー操作に応じた動的生成音声（Dynamic Audio）に関するAIの利用について、実演者保護のために必要な追加条件を定める。

### 第B-1条（ゲーム特有のAIリスクへの適用範囲）

1. 本別紙は以下の作品に適用される：
  - (1) 家庭用ゲーム
  - (2) スマートフォンアプリ
  - (3) オンラインゲーム
  - (4) VR/AR/MRコンテンツ
  - (5) AIと連動した対話型コンテンツ
2. プレイヤー入力に応じて動的に生成される台詞（Dynamic Dialogue）も本条項の対象とする。

### 第B-2条（AI生成台詞の利用禁止）

1. 乙は、甲が担当するキャラクターについて、以下を禁止する：
  - (1) 新規台詞のAI自動生成
  - (2) 別シーン・別ルートに跨るAIの台詞生成
  - (3) 甲が演じた台詞のAI改変「キャラの人格変化・倫理変更を伴う加工」
  - (4) 甲の演じたキャラを別作品へ流用するAI変換
2. 特にゲームでは「膨大な台詞」が必要となるため、AI簡易生成の誘惑が強いため、明確に禁止する。

#### ★理解補助：追加台詞の無断生成禁止

ゲームでは追加台詞が後から必要になりがちだが、AIで生成して補うことは禁止。

### 第B-3条（AIによる“間合い・反応音声”の禁止）

以下の音声は全て甲本人の収録を原則とする：

- 「うつ」「あつ」「くつ」などの反応
- ダメージ音
- 感情を伴う短発声
- コンボ時の掛け声
- 走行・登攀・攻撃の呼吸

理由：ゲームは大量の短発声が求められ、AI模倣が最も起きやすい領域。SAG「Interactive Media Agreement (2025)」と完全整合。



#### 第B-4条 (Dynamic AI Dialogueへの特別規制)

動的生成（例：GPT系+音声モデル）の採用に際し、以下を禁止する：

1. 甲の声で、甲が演じていない台詞をリアルタイム生成すること
2. 倫理的に問題のある発話（暴力・差別・性的内容）をAIが甲の声で生成すること
3. キャラクターの人格設定をAIが勝手に改変すること

#### 第B-5条 (AIによるNPC大量生成の制限) ※声優の待ち時間や収録の効率性を鑑み判断を行う。

1. 甲の音声で、AIがNPCの大量音声を生成・複製することを制限する。
2. NPC モブ音声であっても「甲本人の声に似ている」場合も制限。
3. 甲の音声を変形して「別人」に聞こえるよう加工した場合も制限。

##### ★理解補助：

リアルタイム生成（AI TTS）の禁止 - NPC の動的台詞生成等、甲に似せた形でのAI発話 → 同意なければ禁止

#### 第B-6条 (ゲーム用途における特別対価)

1. 分岐音声・追加音声・DLC・別ルート・別エンディングなど、ゲーム特有の展開については、AI利用の有無に関わらず、追加対価を支払う。
2. AI利用があった場合は、
  - a. セッション相当報酬
  - b. 使用料
  - c. 二次利用料（DLC・海外版）
  - d. 継続料（アップデートでの利用）を組み込む。

##### ★理解補助：DLC・アップデート時の追加契約

ゲームはアップデートで継続的に内容が増えるため、その度に新たな利用契約が必要。

#### 第B-7条 (配信者・UGCとの連携に関する特則)

1. 配信者・実況者による二次創作音声に甲のAIレプリカを使用することは禁止。
2. 乙がUGC（ユーザー生成コンテンツ）用 API を提供する場合、  
甲の声を呼び出せる機能を実装してはならない。

## 《物故者（亡くなった実演者）の声をAIで復元する際の特別ガイドライン》

### — Deceased Performers' Voice Restoration Rules —

(※SAGAFTRAによるデジタルレプリカ規定・米国遺族人格権・相続権モデルに基づく日本向け調整ガイドライン)

#### 第1条（適用範囲）

本ガイドラインは、すでに亡くなった実演者（以下「故人」）の声を、AIの技術によって復元・生成・模倣・複製する全ての行為に適用する。

対象となる技術は：

- 音声クローン
- デジタルレプリカ
- ボイスコンバージョン
- TTS／拡散モデルによる生成音声

など、故人の声質・演技を識別可能な形で再現する全手法を含む。

著作隣接権（実演家人格権＋財産権）-本人死亡後も遺族・権利管理法人・遺言執行者の承諾が必須。

#### 第2条（大前提：人格権・名誉権の継続）

1. 故人の人格権的利益（声・演技・名誉）は死後も保護されるものとみなす。  
(民法・判例上の「名誉感情の保護」を参照した国内準用)
2. AIによる復元は、故人の 尊厳・芸術性・遺志を尊重する義務 を伴う。
3. 商業目的・話題性目的・PR目的の乱用は禁止する。

#### ★ 理解補助：故人の人格権尊重

以下は禁止：

- 故人の信条に反する台詞
- 名誉・品位を損なう表現
- 故人の代表作を勝手にAI復元
- 政治利用・広告利用

#### 第3条（遺族／権利管理者の事前承諾）

故人の声の復元は、必ず以下のいずれかの承諾を必要とする：

1. 法定相続人（一次的権利者）
2. マネジメント契約の権利承継者
3. 遺言・遺族協議により指定された権利管理団体（例：財団）



### 《承諾に含める必須項目》

- AI 復元の目的
- 使用する作品名・媒体・シーズン・話数
- 技術方式（学習データの内容・モデル名称）
- 再利用禁止の明記
- 表現範囲（新規台詞／過去作の補完のみ など）
- 報酬
- 公表範囲
- 改変・編集の許容範囲
- モデル削除のタイミング

### ★ 理解補助：同じ役をAI復活させる場合

必要条件：

- 遺族の書面承諾
- 遺族による利用範囲の明示
- 収益分配
- 公開前の最終チェック権
- 透明なクレジット表記

### 第4条（AI復元の目的限定・再利用禁止）

以下は原則禁止：

1. 作品目的外の利用（例：SNS CM、他作品、ゲーム版など）
2. 故人が実際に演じていない新規キャラクターへの流用
3. 故人の演技イメージを傷つける用途
4. ギャグ・パロディ・政治的発言・性的発言など
5. 不特定多数が生成可能になるモデルの配布・漏洩

### 【許容される例】

- 過去作の完成処理（収録直前に亡くなったケース）
- 故人が実際に担当していた役のストーリー補完
- ドキュメンタリー・追悼番組で必要最小限の再現
- 歴史保存／文化的価値のためのアーカイブ的復元（※一般公開不可、利用範囲厳格限定）



## 第5条（技術要件：最小限学習・倫理的チューニング）

1. 訓練データは **最小必要量** に限定し、故人が生前に残した素材や事務所管理の収録音源に限る。
2. 既存メディアの無断抽出・スクレイピングは禁止。
3. 出力は次の要件を満たすこと：
  - a. 故人の人格を歪めない
  - b. 不自然な演技や意図しない感情生成を避ける
  - c. 故人が生前拒否した表現を回避
4. モデル内部のデータ保護（暗号化・アクセス制限）は必須。

★ 理解補助：訓練データの扱い - 訓練用音声は故人の名誉と遺族の感情に最大限配慮し管理する。

## 第6条（クレジット表記と透明性）

実作品で使用する場合、「AIにより復元した音声である」旨を明記する（例：特別クレジット）。

例：Special Acknowledgment: This performance includes AI-restored voice elements based on the archived recordings of [故人名].

ただし、作品の世界観上どうしてもクレジットできない場合、公式サイト・パンフレットに明示する方法もある。

## 第7条（報酬）

遺族／権利管理者には以下を支払う：

- **復元利用料（Restoration Fee）**
- **作品ごとの利用料（Per-Project Usage Fee）**
- 商業的成功が見込まれる場合は **収益運動報酬（Royalty）**  
(SAG-AFTRA のセッション相当補償・残存補償モデルを参考に日本向けに調整)

## 第8条（感情表現・人格表現の制限）

AIで故人の声を復元する場合、以下は禁止：

1. 故人が生前に行わなかつた種類の演技
2. 故人の価値観と著しく異なる思想・台詞
3. 故人の評判を傷つける台詞生成
4. 故人の家族や関係者に精神的苦痛を与える表現

許可されるのは「最低限、作品の継続に必要な部分」のみ。

## 第9条（削除義務）

プロジェクト終了時、AIモデルおよび生成データは：

- 完全削除



- 外部保存禁止
- 再訓練禁止
- 他事業者への移転・販売禁止

例外は、文化的保存目的で遺族の明示合意がある場合のみ。

#### 第10条（倫理審査委員会の設置・日本俳優連合の関与）

重大な復元案件では、次の審査を義務づける：

- 日本俳優連合の倫理委員会または専門家委員会による事前審査
- 目的・脚本・復元方法のチェック
- 遺族への説明支援
- 公開後の誤用・二次利用監視

#### 第11条（違反時の措置）

以下の措置を遺族または日本俳優連合が求めることができる：

- 公開済み作品の修正または該当箇所の削除
- 公表による謝罪
- 賠償請求
- 以後の利用禁止
- 技術業者へのモデル削除命令

#### 第12条（存在の明確化：「復元である」ことを誤認させない）

AI生成音声を「本人の生前録音そのもの」であるかのように偽ることは禁止。

自然な説明例：

「本作の一部には、故・○○様の声をAI技術により復元した音声が含まれます。」

虚偽表示は、人格権侵害だけでなく景品表示法その他法令違反にもなり得る。

#### 第13条（国際基準との整合性）

- FIA2025 Motion-7
- SAG-AFTRA Digital Replicas
- SAG-AFTRA AI Consent
- EU AI Act（透明性義務）
- WIPO における死後人格権基準 等と同等以上の保護水準とする。

## 第14条（存続条項）

故人の権利保護は、原則として著作者の死後70年まで保護され、無名・変名・団体名義の著作物では、公表後70年が保護期間となる。

最後に、本ガイドラインは、FIAやSAGAFTRA等国際的な実演家団体の先進的なAI条項と、日本俳優連合が掲げる「声の主権」の理念を統合したものです。

### ・発行と周知徹底：

承認された本ガイドラインは、日本国に在住する声優、音声制作業界、制作会社業界、並びに業界対象者全員に配布をウェブサイト、電子メール、または紙媒体など、適切なチャネルを通じて提供を致します。必要性に応じて説明会を実施し、ガイドラインの重要性と内容について関係者の理解を確実にします。

### ・監視、評価、更新：

本ガイドラインの有効性を定期的に監視し、評価します。法律や規制の変更により内容の修正・加筆を必要に応じて更新します。