

①-C

【教育・啓発編】

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 および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・ナレーター等）の「声」そのものが、本人の知らないところで収集・学習され、デジタルレプリカとして再利用される危険性が現実化している。一方で、AI 技術は以下のような正当かつ公益的な可能性も持つ。1.) 多言語化・アクセシビリティ向上、2.) 医療・福祉・教育分野での音声支援、3.) アーカイブ・文化保存など。重要なのは、「実演家の創造性・尊厳・職能を侵害しないこと」「声の主権は実演家本人にあること」を前提に、AI を管理可能な道具として扱うことである。

本ガイドラインは、SAG-AFTRA をはじめとする国際的実演家団体の AI 条項及び日本俳優連合が長年掲げてきた「声の主権」理念を統合し、最低限守るべき“実務基準”を教育的に示すものである。

【教育解説 A】

なぜ「音声データ」はここまで厳密に定義されるのか（第 1 条関係）

ポイント：「音声データ」は“録音された声”だけではない

なぜか？AI にとって重要なのは「音声ファイル」そのものではなく、そこから抽出される：

- 音素
- 周波数
- 抑揚
- 感情タグ
- 発話パターン

といった数値化された特徴量である。

具体例：

- 本番テイク → 当然対象
- NG テイク → 対象
- アドリブ → 対象
- 息・笑い声・ため息 → 対象
- ノイズ混じりの音 → 対象（AI 学習可能なため）

∴「使わない音だから大丈夫」は通用しない。

【教育解説 B】

デジタル・レプリカとシンセティック・パフォーマーの違い

A. デジタル・レプリカ

- 「誰が聞いてもその人だと分かる声」
- 他人の声を変換して似せた場合も含む
- 誤認可能性があれば該当

B. シンセティック・パフォーマー

表向きは「架空の声」しかし、訓練に実演家の声が使われていればアウト
よくある誤解；

✕ 「名前を付け替えたから別人」

✕ 「声色を少し変えたからセーフ」

∴ 元データに実演家が含まれていれば規制対象

【教育解説 C】

インフォームド・コンセントは「絶対条件」。なぜ“インフォームド”でなければならないのか？
AI 利用は、

- 一度学習すると元に戻せない
 - 二次利用・三次利用が容易
 - 海外・別用途へ流通しやすい
- という不可逆性・拡散性を持つ。

だからこそ：

- 「知らなかった」「聞いていなかった」同意は無効
 - 無効になる同意の典型例；
 - 口頭で「技術調整です」と言われた
 - 契約書の隅に小さく書かれていた
 - 「拒否しなかったから同意」とされた
- すべて無効。

【教育解説 D】

なぜ「同意は3段階に分ける」のか（第2条）

① AI 訓練への同意

学習させるだけでも人格情報が吸収される。出力しないから安全、は誤りである。

② デジタル・レプリカ生成同意

モデルを作る＝人格の複製。「使わない予定」でも危険性は同じ。

③ AI 出力の利用同意

実際に作品へ入れる段階。媒体・話数・用途ごとに判断が必要。

∴「作る」「使う」は別契約（SAG-AFTRA でも最重要原則）

【教育解説 E】

プロジェクト概念の重要性（第1条・第2条）

プロジェクトとは？

- 作品名
- シーズン
- 話数
- 媒体
- クライアント

を一体として特定した単位。

☑重要ポイント

- シーズン1 ≠ シーズン2
- 本編 ≠ CM ≠ SNS
- アニメ版 ≠ ゲーム版

∴「同じキャラだから OK」は完全に誤り

【教育解説 F】

なぜ AI 訓練の説明義務がここまで細かいのか（第3条）： AI の危険性は、能力を隠したまま使われることにある。

説明すべき理由；

- 感情再現の有無で侵害レベルが変わる
- 多言語対応は海外流通リスクを伴う
- 長文生成＝代役・置換の危険
- 説明不足＝同意無効
- 「高性能です」だけ → 無効
- 「最新モデルです」だけ → 無効

※このガイドラインは、☑ 誰のためのものか ☑ 何を守るのか ☑ なぜここまで厳密なのか

教育用に説明されたものである。