

エンターテインメント・ロイヤーズ・ネットワーク 定例研究会

日時：2026 年 7 月 31 日（金）18 時開始

場所：金沢工業大学虎ノ門大学院

日俳連の出席者：池水通洋（代表理事）

1. 画面：PPT タイトル

日本俳優連合の副理事長・代表理事の池水通洋と申します。

協同組合日本俳優連合、通称ニッパイレンが取り組んできた、生成 AI 関係の活動についてご報告させていただきます。

2. JAU アンケート表紙

2023 年になって、声優・俳優の声を TV・ネット・市販録音物から無断で学習し、声優たちが、やってもいないパフォーマンスが AI で生成され、ネット上に流されていることが分かりました。ある場合は、人気声優の声が勝手に作られ、販売されていました。それ以降、ニッパイレンは、「AI 騒動」に巻き込まれ、現在も継続しています。

ニッパイレンは、2023 年 8 月、生成 AI 使ってユーザーが、声優たちの声を無断利用し、面白がっている事態を窺て、「実演家として生成 AI をどう思いますか？」という第 1 回目の調査を行いました。今ご覧頂いている「生成 AI 無断利用の事例調査まとめ」は、翌年 2024 年になって、次の段階として、組合員声優たちが 声の無断利用撲滅キャンペーン「NOMORE 無断生成 AI」を始めるに当たって、被害の事態を纏めたものです。

3. 生成 AI 無断利用の事例

生成 AI 無断利用の事例です。これは、声優たちが探し出してきたものです。画面をワザとボカしています。アニメのキャラクターをユーザーたちは、勝手に使っているのに決まっていますので、日俳連は、作品が分かる程度にボカシました。公の「ネット上」で、堂々と無断利用事例を流していました。ネットで流すということは、もはや「個人の楽しみ」とは言えないと思いますが、如何でしょう？

4. 無断利用プラットフォーム

無断利用で使われていたプラットフォームです。TikTok が 209 件と、突出しています。事例としては、アニメーションの主題歌を、人気声優の声で次々に歌わせていくというのが、ネットファンに受けていたようです。

5. 作品群

無断利用された作品群です。主にアニメーション、285 シリーズの無断利用が報告されています

6. 被害声優たち

無断で声を使われていた被害者の声優たち 25 名です。他に 24 名、合計 721 件の無断利用が報告されています。

アンケート調査結果を公表したニッパイレン担当者から、無断利用をやっているユーザーへのメッセージが掲載されていました。

「日本俳優連合は、無断で声優等の声を利用した生成 AI に、強い危機感を持っています。「推しがこんな歌を歌ったら聞いてみたい！」その気持ちはわかりますが、それはあなたの推しの権利を侵害していることを、知って欲しいと思います。共感いただける方は、NOMORE 無断生成 AI を広めてください」こう書いてありました。

生成 AI の利用の仕方が悪いと、生成 AI そのものが悪者になってしまいます、

7. 著作権法 30 条の 4

何故、このような無断利用が行われるのでしょうか？実は、著作物を、本来の楽しみ方ではなく、録音録画技術の開発、或いは、情報を抽出し解析等を行う場合は、著作権者の権利を著しく害さない限り利用できるという、著作権法 30 条の 4 の改正が、2018 年、されていたのです。

但し書きで、著作権者の利益を不当に害する場合は、利用できませんとされていますが、著作権等の権利を害するかどうかは、生成後でなければ実証できません。条文では「学習前」に著作権等の了解を得ることは規定されていません。

8. FAIR ユースと日本の制限規定の比較

平成 30 年（2018）著作権法 30 条の 4 が改正された時、この改正は、日本の技術開発がアメリカ等に比べ思わしくない。著作物を利用する場合、自由に研究開発に使えるよう著作権を制限し、アメリカの著作物フェアユースの例に倣って、研究を促進するべきだという議論が確かにありました。しかし、当時の AI はまだ未成熟だったようですが、AI 技術が数年で急速に進化したことに驚いています。

9. 日俳連相関図 1

日俳連は、プロの俳優・声優およそ 2600 人が、個人の意思で加入している権利者団体です。組合員以外におよそ 1000 人の新人登録者が、組合員候補として業界で実地に仕事をしています。

左上です。日俳連は、NHK、民放各社制作会社と団体協約を結び、出演条件、労働環境の改善を行い、協約に基づいた規程を護ってくれるよう俳優・声優のマネージャーたちに徹底し、演劇関係者の年次出演条件改訂交渉を、局との間で行っています。

右上です。アニメ、アテレコと言った音声関係の仕事では、音声製作者の団体（一社）日本音声製作者連盟と団体協約を交わし、出演条件の改定を行っており、音声分野のリポート料、目的外使用料、転用料等の徴収分配規定を作り、日俳連から出演者に使用料の分配も担当しています。

音声分野の契約は、著作権法上の権利ではありませんが、日俳連のデモ行進、出演拒否、裁判、協議と言う経過を経て、1978 年からずっと護られてきております。音声制作の下（した）の枠です。映画会社との契約で、カラオケの背景映像に映画等から映像を使う場合の利用許諾をとる窓口の役目を果たしています。

10. 相関図 2

一番下の枠です。

国際俳優連合 FIA 理事国として、世界の俳優の働く条件、著作権の在り方等について各国の俳優団体と連携をとり UNESCO、世界知的所有権機関、国際労働機関等の NGO として、国際会議に参加し、AI に関しては EU アクト、米国の俳優組合 SAGAFTRA が全米映画 TV 制作者協会 AMPTP と結んだ AI 協定等を入手、毎年、世界のどこかで開催される理事会に、日俳連から代表を派遣、情報の交換を行っています。

11. NOMORE 1

実演家の声は、放送、ネットワーク、市販録音物から、いくらでも AI 学習が可能です。無断利用を 30 条の 4 ではやめさせることはできません。

また、俳優には映画著作物、実演家が映画に実演の録音録画を許諾した映像に関して、許諾以後、録音・録画権・放送権・有線放送権・送信可能化権が適用されなくなります。おまけに複製権も与えられていません。ですから無断利用されても訴える「法的根拠」がありません。

そこで、アニメーションの権利者の集まりである日本動画協会の協力を求めに参りました。アニメのキャラクター映像も声と一緒に、多分無断で、使われていたからです。

日本動画協会さんの中で、著作権者である製作委員会に加わっている、大手の動画制作会社は、キャラクターの無断利用には不思議に目くじらを立てず、「声優たちの代わりに訴えることはできないけれど、声優たちが困っていることを PR されれば、それに賛同することはできますよ」、ということでした。

12. NOMORE2

動画制作者にとって、キャラクターの無断利用は、そのアニメの宣伝効果をあげるのに役立つこと。また、これらの無断利用をする人たちの中から、次世代の作家が生まれて来ること。また、今まで取り締まっても、サイトがアメリカの場合、フェアユースを理由に却下され、莫大なお金を無駄に使ってきた経験があるようです。

そこで、我々は先ず声優たちが、声の無断利用で困っていることを世間に知って貰うため、有志の声優を募り「NOMORE 無断生成 AI キャンペーン」を 4 次にわたりネットで行い、かなりの反響を呼ぶことが出来ました。

13. 声の無断利用の特殊性

「声」は、人をあらわす大きな要素です。声優たちは、色々な役柄を演じ分けますが、いずれの役柄も、自分の声で表します。人は生活の局面で様々な声を使っているのです。その声のコントロールで様々な役柄を演じ分けます。

漫画家、イラストレーター、音楽家、いずれも自分の作品は自身の人格をあらわしたものでありますが、「画筆」を通して、「ペン」を使って、「楽器の演奏」を通して、というように間に介在するものがあります。

「声優の場合」は、自分の声と同じ声が、ヤツタ覚えのない実演をし、思ってもいなこと云い、時には、性的な表現をさせられる場合もあるのです。声優の人格は全く無視されています。

NOMORE 無断生成 AI 等を通じて挙げた声優たちの声は、マスコミを通じて、国会や行政、文化団体、学者の間に浸透していきました。

14. ACCS

このような動きに、世の中は敏感です。AI に関する様々な催し、行政のヒアリングに、招かれました。コンピュータソフトウェア著作権協会のシンポジウム（2024. 11. 28）

15. 明治大学

明治大学・東洋大の共催 AI シンポジウム（2024. 12. 7）

しかし、どうも著作権法 30 条の 4 の改正は見込めない、だとすれば不正競争防止法によるパブリシティ権、肖像権による保護を考えてみようと思われた経産省知的財産政策室のヒアリング（2024. 10）

自民党デジタルコンテンツ戦略小委のヒアリング。様々なところに招かれ、声の保護が全くされない現状について、改善の必要があることを訴えて歩きました。

16. 文化庁・経産省「関係者ネットワーク」

中でも問題の大元、著作権法 30 条の 4 を管轄していた文化庁と、経産省の共催で行われた「AI と著作権の関係者ネットワーク」は、およそ 1 年間、50 を超える団体・企業の代表が集い、AI 利用の実態と問題点を報告しました。日本独自の AI システムが育っていない中で、AI を使ってクリエイターは、制作作業を進めているが、何時、「著作権法違反」で訴えられるか分からない！また、作品を作る際、どこの誰の声か分からない声を使っている不安に、怯えていると報告していました。

やがて、そのクリエイターたちは、訴えられないように「自分の作品」を AI に学習させ、自分風の作品に仕上げる。音楽家も自分の曲を AI に学ばせ、自分風の楽曲を作っていると言いはじめました。

AI は、人の何倍もの仕事をします。発注者が複数のクリエイターから作品を募集して競わせる、イラストや音楽分野のコンペティションには、急激に大変な数の応募作が集まるようになったと言います。

AI がこのようにクリエイターの中に日常的に浸透して、安心して使える「声」が求められている。音声業界をリードしてきた日俳連は、その要望に応え、たとえ声が有料だとしても、クリエイターたちが安心して使える声を提供する使命があると考えようになりました。国が制度を整えるには、気が遠くなるほど時間が掛ります。民間で AI の適正な取引環境を整えることを考えるべきだという思いを強くして行きました。

17. AI アンケート 1

日俳連が、AI に使う声を提供するには、声優たちの「AI に対する気持ち」を振り返って確認してみる必要があります。

「生成 AI」と言う技術が、声優たちにとっては、当初は、よくわからない技術でしたが、「実演家として生成 AI についてどう思うか」を調査したアンケートがあります。2023 年 8 月 8 日から 19 日間で 950 件の回答がありました。

18. AI アンケート 2

あなたの顔・声・身体・芝居が生成 AI に使用されることをどう思いますか？という設問に、「絶対にやめて欲しい」という実演家が 257 件、「出来ればやめて欲しい」は 87 件で、合計すると全体の 36%に上り、無視できる数字とは言えません。ただし「ギャラが入

るなら問題ない」と考える実演家は、60%を占めており、ギャラ次第では生成 AI の使用について前向きであることがわかりました。

声優の多くが AI の恐ろしさをまだ分かっていないのと、多くの方が仕事を欲していることを示しているようです。

19. AI アンケート 3

もし、あなたの顔・声・身体・芝居が生成 AI に使われるとしたら、良いと思う使われ方は？という設問に、「時報など単純な情報の伝達」71.4%、「医療・福祉目的の作品・情報の伝達」53.6%、「ニュースなどの情報の伝達」36.2%、このような順番となりました。

一方で、実演家の本領を発揮する仕事（映画・放送やアニメ、外国映像の吹替など）の分野で生成 AI を使われることを望む方は、少ない結果となっております。

20. AI アンケート 4

では、あなたが「使われたくない」と思うのは？という設問には、「映画・放送の映像・音声」「舞台・ライブの映像・音声」「アニメの音声」「外国映像の吹き替え音声」、以上が 600 件超。続いて「ナレーション」「ゲームの映像・音声」が 500 件超、3 番目に「オーディオブックなどの朗読」などが 400 件超、という結果になりました。

「上記全て」も含めれば、やはり実演家の本領を発揮する仕事の分野においては生成 AI を「使われたくない」という、実演家の強い思いが反映された結果と言えます。

21. AI アンケート 5

生成 AI による生成物であることを示す「表示」を明記すべきだと思いますか？という問いに、「はい」（明記すべき）と考える人が、878 件（92.4%）と圧倒的でした。生成 AI の生成物については、海外でも明記すべき流れとなってきました。そのために日本でも同様に法的な縛りを設けるべきではないでしょうか。

結果、声優たちは、「AI 絶対 NG」の人から、「商用利用 OK」の人までおり、どこまで自分の声を AI に使わせるかは「各人様々」な考えによることが分かりました。

22. 海外サイトの上陸

日俳連には、無断で声の利用をされたという訴えが、声優やその所属事務所からもたらされます。ネットユーザーの悪ふざけから、今度は、国内外 AI 商用サイトが、声を「無断」で或いは「声を買って取って」、その声を使って AI の代表的機能である TTS・テキストをお好みの声でしゃべらせる機能。多言語化、例えば日本語の番組を英語に翻訳する機能等に使用し始めたのです。

23. ハンドブック

音声業界では、日俳連のルールを説明した「音声業界ハンドブック」が関係者すべてに毎年頒布されています。

出演は何という作品に、どの使用目的で行うか、それによって各人に設定された出演ランクによった報酬及び二次使用料が支払われるという仕組みです。

したがって、アニメ、外国映画吹き替えを含む声の出演分野では、「AI 利用」という利用分野は設けられていませんので、音声分野の声から AI 学習をするのは本来 NG なのです。

しかし、日俳連は穏やかに国内外の AI サイトに、「お宅のサイトに挙げられている音声は、無断で利用されているという訴えがありました。ご確認の上、お取り下げをお願いします。」という「お願い」をしていきました。

24. 海外 AI サイトのリスト

日俳連事務局で調べたところ、66 の AI 海外サイトが日本に上陸していたと言います。今度は、声の無断利用サイトから、組合員の音声を降ろさせる作業が大変な仕事になりました。米国系のフィッシュオーディオから 128 件、国内のゲーム系会社「にじボイス」は、53 件の取り下げに応じました。使われた声が本当に申し出のあった声優の声かどうか同定するまでもなく、交渉の段階で紆余曲折はあったものの、権利者団体からの指摘があったことから、取り下げに応じましたが、科学的に声を同定をすることは大変な手間のかかることです。まして裁判を起こすとなると大変な準備が必要になります。声優の所属事務所が営業と並行して行うことは大変だろうと思われます。

にじボイス社は、「にじボイスは法的違反行為をしていないが、日俳連から指摘があったので声の掲載を中止した。」という弁明をネットで行ったため、ネットのユーザーから、日俳連に対して「余計なことをするな!」という苦情がなされました。著作権法 30 条の 4 で、声の AI 学習は違法とは言い切れないことから、ユーザーからそのような指摘を受けることになり、残念さが残ります。

25. CODA

最近、俳優津田健次郎さんが、TikTok を相手に、裁判を起こしました。日俳連は応援を惜しみませんが、違法投稿者が、津田さんの声の無断掲載で、かなりの広告費を得ていた「仕組み」そのものに大きな問題があると思っています。

2026 年になって、組合員の声の無断利用に業を煮やしている日俳連に対し、経産省文化創造産業課は、同省が支援している CODA（コーダ）の会員になることを推奨し、日俳連は「コンテンツ海外流通促進機構」CODA の会員として、国内外におけるコンテンツの不正利用から実演家を守る役割を果たしていくことになりました。

26. JVOXPRO 始動

「声のデータベース」構築に向けて、日俳連組合員、その所属事務所、所属事務所の 2 つの団体間で協議が進みました。

「実演家の声のデータベースの運営」は、誰がやるべきか、それは権利者の団体である日俳連が、主導し自らやるべきだろう。

声の AI の利用の「報酬」は誰が受け取るべきか、最終的な権利者は「声の提供者」であるべきだ。

管理運営費はどうやって生み出すか？それはデータベースの売り上げから生み出すしかない。

声の AI 利用には、各人の声を先ず収録するか、又は適切な録音物をもって元となる AI データを作ることが必要です。15 秒で元データが出来るという AI サービス提供者が、中

にはいますが、「日本語の品質」に拘れば、一人3時間の新規録音をすることが求められ、その収録費用が、実演家一人につき5～6万円掛かります。

原則として、AI データを作る音源収録費用は、クライアントが支払うこととして、日俳優連組合員、新人登録者の収録費用は、伊藤忠グループ、略称 CTC が立て替え、3年をめぐりに事業として成立させ、各人の収録費用を後で回収していくことで合意しました。

27. ガイドライン FIA 1

大枠が決まったところで、業界を運営する憲法ともいうべき「ガイドライン」を作らなければなりません。

ニッパイレンは、1970 年代から、「国際俳優連盟 FIA」に加わり、世界の俳優団体が如何にして俳優の社会的地位と経済的地位の向上に取り組んできたか学んできました。

日俳優連は、AI に関して FIA から、「EU アクト」、「FIA AI ガイドライン」、2024 年、アメリカの俳優組合 SAG-AFTRA が 118 日間のストライキをやり、全米映画テレビ製作者協会「AMPTP との間で合意に至った AI に関する合意事項」を殆どリアルタイムで入手していました。そこから日俳優連は、AI と共存する知恵と倫理を学びました。

28. ガイドライン FIA 2

また、FIA の各国の会員団体中には、外国映画の吹替を業としている俳優も多く、AI の機能である多言語化が「国際紛争」をひき起こすことが懸念されました。ハリウッド作品が、オリジナルキャストの声で日本語版が作られ輸入されたら、アテレコを生活の糧にしている日本の声優には大きな打撃になるでしょう。

また、日本の国産アニメが多言語化され、輸出されれば、輸出先国の吹替俳優に大きなダメージを与えるでしょう。FIA でそのような議論に接している日俳優連だけが危惧している問題ではないかと思われます。

多言語化を営業の柱にした団体が生まれましたが、日本動画協会、音声業界及び経産省に日俳優連の危惧を伝え、国際紛争の防止に努め、ガイドラインにもその点の留意事項を書き込むことにしました。

29. ガイドライン 3 団体

2024 年 11 月 13 日、日俳優連とマネージャーの 2 団体は記者会見を行い、3 つの宣言を行いました。①アニメ、アテレコに AI を使わないで欲しい。②AI 学習・AI 生成をする場合は実演家の許諾を得てほしい。③AI 生成物には生成物である旨表示して欲しい。という意味表示です。②の AI 学習・AI 生成の事前許諾は外国では当たり前に行われていることですが、音声業界に強力に主張し、国内では大方の賛同を得ています。このことも実演家のガイドラインに生かすべきです。

30. ガイドライン SAG-AFTRA

アメリカの俳優団体 SAG-AFTRA も、吹替えは人間がやるべきであり、多言語化は認めるが、報酬については実際に人が吹き替える場合の 1.5 倍のギャランティを要求しており、制作予算を下げるためだけに AI を使うことを拒否しております。

AI を効果的に使うのは認める。人の場合の 1.5 倍の報酬を支払っても効果が望める場合に AI 機能を使えば良い。安価に製作を行う目的でつかうと、業界が廃れてしまう。とい

う考え方を貫いています。当然と言えば当然ですが、16万人の会員を抱えるクローズドシヨップのギルドの影響力は強力です。

もし、生成AIが安価に自由に使えたら、俳優たちの代替出演がAIによって大量に行われ、俳優の世界はさびれてしまうでしょう。俳優部門に限らず創造部門、いや、AIによる社会全体の衰退を防止するには、FIAの考え方は広く尊重されるべきだと思います。

31. JVOXPRO

欧米では既に当たり前になっている、人の優先。著作物のAI学習の事前許諾。生成物には生成物であることを表示する事。厳格なデータ管理を行い、適正な報酬を設定する事、制作予算を削減する目的だけでAIを用いることの禁止。戸籍が全くない合成音声「シンセティックボイス」の使用には、通常以上の報酬を設定し、その報酬を実演家福祉基金に積み立てることなどの規定が、我が国には全くありません。

法律ができるのを待ってはられません。JVOXPROは、事業を推進しながら、適正なAI取引環境を日本に植え付けていきたいと考えています。

32. ビジネスイメージ

AIは、人々の仕事を代替することで、職業を奪うことが、恐れられています。総務省のHPには、AIや機械が人の仕事を代替することが予測できるのは労働人口の49%にのぼるとされています。様々な公的団体が失業率を予測しています。大量に出る失業者には政府から給付を行えばよいという意見がありますが、そんな予算を作ることが可能でしょうか？

経費を削減する目的でAIが使われ出したら、社会全体をマイナス方向に向かわせてしまうでしょう。「AIの機能が生み出す価値」に基づいた「適性な価格」を設定し、「優れたAI機能を利用する知恵」を身に付けることが、みんなが「AIと共存する方法」であることを理解すべきだと思うのです。

「日俳連AI利用ガイドライン」を、実演家だけでなく映像制作者、AIサービス提供者、ユーザー等関係者に開示し、ご意見を頂きブラッシュアップを続けながら、関係者間での共有化を進めていこうとしています。関係者各位のご理解ご協力を切にお願いする次第です。ガイドライン検討会を経て、9月には公表したいと思っております。

33. 事業担務

伊藤忠グループCTCには、データを確実に管理し、AIを使って音声を商用で活用させるアイデア出し、日俳連のAI利用ガイドラインに基づいた契約で営業を展開して頂きます。売り上げからデータベース維持管理の経費、及び伊藤忠グループの利益を出すよう事業を進めて頂きます。

データベースが受けた商談は、マネージャーの団体に開示、応募をつのり、クライアントとの協議で条件を決め、最終的に販売価格は利益が出るように調整するという構図です。

実演家の皆さんには、ご自分の声を何処までAIでつかわせるか？意思登録をしていただきます。AI絶対NGの方から、条件によってはAIを使わせてもよい方、その利用範囲はどこまでか？登録して、クライアントの要望とマッチングするシステムを導入します。

声の無断・不正利用を追跡可能にするため、AI 絶対 NG の人も含め、全員にボイスサンプルを登録していただきます。

JVOXPRO でお預かりしたデータが外部に出るときには、電子透かしが付けられ、実演家の意思登録に従って、何時何処に、何時まで貸し出されたのか、利用目的は？対価は？取引相手が作る生成物には新たな電子すかしの付与が求められます。ですから不正があれば、どの段階で漏れたのかが分かり追跡が可能です。

既にどこかのデータベースに声を登録した方も、重ねて JVOXPRO にご登録ください。あなたの声も護っていきます。と PR しています。

34. 市場規模

AI の市場規模を伊藤忠さんは計算して、3 年から 5 年と言う、ゆったり期間をかけて事業として成立させようという懐の深いところを見せてくれました。そこが、日俳連がパートナーとして伊藤忠さんを選んだ理由です。

伊藤忠さんにとっては、日俳連が 60 年以上の歴史を持ち、協同組合として中協法によりクライアントと団体協約を結び、業界ルールを構築する要の位置にある事、組合員が、業界全体におり、沢山の実演家の参加が望まれること、FIA 国際俳優連合との連携により、欧米の AI に関する進んだ事例を入手するポジションにあること等が、伊藤忠グループが日俳連を選んだ理由といえるでしょう。

35. JVOXPRO の護りと攻め

さて、AI を使ってどのような仕事をするようになるのでしょうか。当初から、日俳連は相棒である伊藤忠グループに、俳優の現在の職域と重なる仕事でなく、俳優声優が、これまでやっていない分野で、AI ならではの機能を生かした仕事を開発してくださいとお願いしてきました。俳優を擁護する団体として当然守るべきことです。

また、報酬について、俳優・声優は、声を一度収録すれば AI データの使い廻しができる。俳優声優は、実際働かなくても良いのだから安くてよいだろうという発言を、AI 開発事業者、AI サービス提供者の口から聞くことがあります。

生成 AI は、俳優・声優の職域を侵す恐れのある、また、利用の仕方では心にダメージを与える恐れのあるもののなのです。ただ、予算を安くあげたい！という安易な考えで、生成 AI を使うのをやめて頂きたい。AI が行う人の及ばない大量の仕事成果と、その優れた機能に相応しい料金体系、全く新しい報酬体系を導入しないと、AI が社会全体の収縮を生みだして、関係者みんなが潰れてしまうことを危惧しています。

36. AI の浸透

AI はどのように進化してゆくのでしょうか。現在の生成 AI は、結果の蓄積ができないといえます。AI が、自律的に考えシステム自体が成長してゆく偏在型 AI (AGI) の時代に進行していくと言われています。創造分野でその進化がどのような変化をもたらすかわかりません。

現在でも、対話型の AI 利用では、台本がなくても機械を内蔵した人形やロボットを相手に、コミュニケーションをとって、話し相手にしているユーザーが沢山いるといえます。お店のイメージに合ったアバター店員の声が、お客様をお迎えし、臨機応変に接客をするというシステムもあります。

ファミレスで、人手不足を補うロボットが、喋り、物を運び人間の代わりに働いています。

37. AI を人のために、社会の責任

ロボットを観て、可愛い、珍しいと喜んでばかりはいられません。人間が駆逐されてゆくかもしれない、失業を生むことになる。これは、社会問題として考えなければなりません。

コンピュータやネットは、今やすべての人が必要とする公共財です。AI もそうなるでしょう。一部の企業が AI で莫大な利益を得ることはおかしいことです。

また、AI を使ったディープフェイクや、他人の声を使った詐欺行為など、人間が作った技術を、自分だけの得になるように悪用する行為は、これも社会全体、世界全体の問題として厳しく対応してゆくべきなのでしょう。日俳連は、生成 AI を人のためになる使い方ができるよう、これからも動向を見つめてゆきたいと考えています。

以上