GUIDELINE

音声に関する
生成 AI 利用ガイドライン

Ver 1.0

協同組合 日本俳優連合

2026 年 10 月 15 日

音声に関する生成AI利用ガイドライン

（2026年10月15日公表）
協同組合　日本俳優連合

現状に対する私たち実演家の思いと本ガイドラインの考え方について

AI及び音声合成技術の急速な発展に伴い、実演家の「声」を再現・生成できる技術が広く利用されるようになっています。

私たち実演家にとって、声は単なる音声データではありません。
声には、その人の人格や個性、長年培ってきた表現技術、そして作品を通じて育まれてきた文化的価値が宿っています。

しかし現在、公開された映像作品や音声コンテンツから収集された音声が、本人の許諾なくAI学習に利用され、その結果として生成された音声が本人の関与しない作品やサービスで使用されたりする事例も発生しています。
このような利用は、実演家の人格や実演の価値のみならず、長年にわたり培われてきた表現の継承や、創作活動を支える環境を損なうおそれがあります。

現行の著作権法第91条が定める「実演の録音・録画権」は、実演そのものの複製を前提としており、実演から音声の特徴を学習し、新たな音声を生成するAI技術については、必ずしも十分に対応できているとは言えません。

AI利用に関する法制度や社会的な共通認識の速やかな構築は今まさに喫緊の課題であり、国内においても声の権利に関する考え方の整理、制度整備やルール形成に向けた議論が進められています。
AI技術の活用と実演家の権利保護の両立は、日本だけの課題ではありません。

世界各国の実演家団体が加盟する国際俳優連盟（FIA）は、2025年11月の世界総会において「AIの濫用から実演家を保護する決議」を全会一致で採択しました。
この決議では、世界共通の保護規範として「インフォームド・コンセント（個別具体的な同意）」「透明性（データ及びログの開示）」「公正な対価」の3大原則が提唱されています。

海外の実演家団体、制作会社、配信事業者、AI 関連企業等の間でも議論が進められており、米国やカナダの実演家組合は、事業者側との間で、AI の脅威から実演家を守る労働協約を締結し、更新しています。
それらの協約においても、国際俳優連合が提唱した 3 大原則に沿って、実演家の明確かつ個別具体的な同意なしに音声のデジタル複製や AI 活用をしてはならないこと、実演家に代替して生成された合成音声を利用する際の通知や交渉、データの安全管理等を事業主に義務付けること、実演家に対する明確かつ公正な報酬の基準が設定されました。

AI 技術は今後の社会や文化の発展に大きな可能性を持つ技術です。
だからこそ、実演家の権利や尊厳を守りながら、AI 技術を適切に活用していくためのルール作りが必要であると私たちは考えます。

私たちは、こうした国内外の議論や先行事例を踏まえながら、実演家、開発者、事業者、利用者のそれぞれが安心して AI 技術を活用できる環境の実現を目指し、本ガイドラインを策定いたしました。

本ガイドラインは、実演家だけでなく、AI 開発者、AI サービス提供者、利用者など、すべての関係者が共有すべき最低限の原則と実務指針を示すことを目的としています。
また、事業主に対しては、国連「ビジネスと人権に関する指導原則」をはじめとする国際規範に則り、サプライチェーン全体を含む自らの事業活動において、重要なビジネスパートナーである実演家の尊厳や正当な権利利益を尊重することを求めます。実演家の「声」という人格の根幹に及ぼす負の影響を特定・防止・軽減するという、事業主が果たすべき社会的責任とその具体的な実践を、本ガイドラインを通じて促すものです。

AI 技術によって新たな価値が創出される一方で、その基盤となる音声や実演を提供する実演家に対し、適正な対価が還元されることも極めて重要です。

長年にわたり技術と経験を積み重ねてきた実演家の活動が持続可能なものであり続けるためにも、また、日本のアニメーション、吹替、ゲーム、映像文化を次世代へ継承していくためにも、本ガイドラインでは、透明性のある利用ルールとともに、公正な報酬のあり方についても重視しています。

本ガイドラインを通じて、実演家の権利保護と AI 技術の健全な発展の両立を図り、関係者が共通認識のもとで AI を活用できる環境の実現を目指します。

目次

第 1 部：総則 4
第 1 条（目的） 4
第 2 条（本ガイドラインにおける用語の定義） 4
第 3 条（無断生成 AI 音声とみなす規定） 6
第 4 条（ガイドラインの適用範囲） 7
第 2 部：AI 利用の原則 8
第 5 条（人間の実演家優先の原則） 8
第 6 条（故人の音声データ利用について） 8
第 3 部：AI 利用のルール 9
第 7 条（AI 利用の事前通知及び重要事項） 9
第 8 条（AI 利用に際して必要な明示的かつ書面による同意） 10
第 9 条（事業者の通知義務及び開示事項） 11
第 10 条（クレジット表記と非表示請求権） 12
第 11 条（同意拒否・撤回時の不利益取扱の禁止） 13
第 12 条（同意の有効期間） 13
第 13 条（禁止事項及び利用の制限） 14
第 4 部：特則 15
第 14 条（アニメ・吹き替え等の日本語版音声作品における特則） 15
第 15 条（音声作品の多言語化及び海外展開における特則） 15
第 5 部：対価・管理・各種措置 16
第 16 条（学習料・使用料等の対価） 16
第 17 条（データ管理） 17
第 18 条（監査・ログ開示請求権） 18
第 19 条（無断生成 AI 音声に対する配信停止及び削除請求等） 19
第 20 条（違反時の措置及び法的手続き） 19
第 6 部：雑則 21
第 21 条（権利義務の承継） 21
第 22 条（ガイドラインの改定） 21

第１部：総則

第１条（目的）

1. 本ガイドラインは、「声」を生業とする実演家の人格的尊厳と不可分一体である「声」の価値を尊重し、生成 AI 技術の不当な利用にともなう実演家の経済的・精神的利益の侵害を未然に防止することを目的としています。

2. 前項の目的は、次の各号に掲げる公正かつ持続可能な取引秩序を確立することにより達成されるものです。そこで、本ガイドラインは、事業者に対して、これを誠実に遵守した適正な取引実務の運用と定着を求めます。

(1) 実演家が AI 利用に関するリスクを合理的に予見・評価した上で意思決定を行うための、十分な情報開示及び個別具体的な事前同意の手続きの徹底

(2) AI 利用による実演家の声の利用が、従来の労務・役務提供を超えた再生産・拡張が可能な無形資産への転換という産業構造の変化を伴うものであることを関係者が認識・理解し、その資産価値を適正に評価・決定することにより、将来の予測不可能な AI 利用を一括して許諾させる一括買取契約等にともなう不当な買いたたきの排除、及び実際の利用範囲に応じた継続的かつ適正な対価支払いの確立

(3) 死亡した実演家（以下「故人」といいます。）の音声の無断利用にともなう死後人格権及び財産的価値の不当な搾取の防止、並びに遺族等の正当な関与及び経済的利益の保護

(4) 故人の音声及び過去の作品、又は完全人工音声等の濫用による人間の実演家の配役及び雇用機会の不当な代替の排除、並びに実演家全体の就業環境の保護

第２条（本ガイドラインにおける用語の定義）

1. 実演家

本ガイドラインにおいて「実演家」とは、俳優、声優等の「声」を生業とする者をいいます。

2. 実演家の声

本ガイドラインにおいて「実演家の声」とは、以下に掲げる実演家の音声その他実演家の人格、個性、又は表現技術が表出された一切の音声をいいます。

(1) 生来の声（生理的・解剖学的特徴に基づく声質）

(2) 地声（日常的な平常時の話し声）

(3) 特定の役柄、人物、又は作品表現のために演技として表出する音声（変声、裏声、その他発声技術によるものを含みます)、歌声、アドリブ、並びに感情や表現に伴う音（息遣い、笑い声、泣き声、叫び声、悲鳴、感嘆の声等）

3. 事業者

本ガイドラインにおいて「事業者」とは、法人か個人（個人事業主、フリーランス、同人クリエイター、及び個人配信者等を含みます）かを問わず、本条第 5 号の AI 利用をして事業を行う者をいいます。実演家の所属事務所等についても、AI 利用をして事業を行う場合には、その限りにおいて、本ガイドライン上の事業者として扱われます。

4. 音声データ

本ガイドラインにおいて「音声データ」とは、実演家の声、又はその他の個人（一般人を含みます）の声が記録された、記録媒体やファイル形式を問わないすべてのデータをいいます。これには、以下のものが含まれます。

(1) 収録音声：本番、テスト、NG、アドリブ、その他一切の収録・録音済みの音声。
(2) 生データ：編集前のパラデータや加工前のオリジナル素材。未編集データ。
(3) 数値データ：声を抽出した音素データ、波形データ、特徴量ベクトル、その他 AI 学習等に利用可能な一切の数値的・統計的データ。

5. AI 利用

本ガイドラインにおいて「AI 利用」とは、AI 技術、音声合成技術、ディープラーニング等の技術を用いて行う、音声データの解析、学習、モデル生成、及び AI へのプロンプト（指示文)、タグ付け、メタデータ設定、GUI（画面操作）上のパラメータ調整、参照ファイルの指定（ドラッグ＆ドロップ等の操作を含みます）など、AI に指示を与える一切のデータ（以下「プロンプト等」といいます）の入力に基づく音声の生成、編集、出力、配信等の一切の行為をいいます。

6. デジタル・レプリカ

本ガイドラインにおいて「デジタル・レプリカ」とは、以下のいずれかの方法(これらの組み合わせを含みます)により、生成・構築された音声モデル、及び当該モデルから出力・生成される生成 AI 音声であって、客観的に特定の実演家の声質・話調・表現等の特徴を再現し、実演家本人を代替・シミュレートしたデジタル分身となるものをいいます。

(1) AI への実演家の音声データの学習（事前学習、追加学習、微調整等を含みます。）

(2) AI へのプロンプト等の入力（実演家の氏名、芸名、役柄名、肖像、又は声質・トーン等の特徴をテキスト、パラメータ、参照指示等により指定・誘導する行為を含みます。）

7. シンセティック・パフォーマー

本ガイドラインにおいて「シンセティック・パフォーマー」とは、以下のいずれかの方法(これらの組み合わせを含みます)により、生成・構築された音声モデル、及び当該モデルから出力・生成される生成 AI 音声であって、実在する特定の個人とは異なる架空の人格や名称を与えられて使用されるものをいいます。

(1) 1 人若しくは複数人の音声データの AI への学習（事前学習、追加学習、微調整等を含みます）

(2) AI へのプロンプト等の入力（特定の個人を特定・再現しない抽象的な声質、役柄、年齢、性別、感情表現等の属性指定、並びに複数の音声特徴の合成・調整指示を含みます）

(3) AI による完全な人工的処理

8. プロジェクト

本ガイドラインにおいて「プロジェクト」とは、実演家の音声データやデジタル・レプリカ、シンセティック・パフォーマーが利用された、特定の作品、シリーズ、シーズン、話数、及びそれに付随する用途・媒体・期間等をいいます。

9. 無断生成 AI 音声

本ガイドラインにおいて「無断生成 AI 音声」とは、実演家本人の同意を得ない AI 利用により生成・構築又は出力されたデジタル・レプリカ又はシンセティック・パフォーマー(第 3 条の規定により無断生成 AI 音声とみなされるものを含みます)をいいます。

第 3 条（無断生成 AI 音声とみなす規定）

1. 特定の実演家の再現、代替又は想起させることを意図又は想定せずに生成された生成 AI 音声であっても、現に出力された音声が当該実演家の地声又は実演と一般の視聴者にとって識別困難な程度に類似している場合において、事業者が類似していることを知りながら、又は通常の注意を払えば類似していることを知り得たにもか

かわらず、当該実演家、又は当該実演家が演じたキャラクターを通じて生じる実演家自身の不可分一体の人格的価値、個人情報としての識別性、及びパブリシティ価値（顧客吸引力）を不当に利用、代替、又は毀損する態様で提供、販売、配信又は公衆送信等したときは、複数の音声データを混合して生成されたものであるか否か、またその名称、キャラクター設定その他の表示方法にかかわらず、すべて無断生成AI音声とみなします。

2. 第2条第7号に定義するシンセティック・パフォーマーであっても、その生成又は開発プロセスのいずれかの段階において、学習データ又はソースデータとして実演家の音声データが一部でも含まれている場合、当該実演家に対する関係において、本条第1項の規定を適用し、同条項に基づき、無断生成AI音声とみなします。

第4条（ガイドラインの適用範囲）

1. 本ガイドラインは、AIによる生成物だけでなく、AIの学習・開発段階におけるデータ利用も含め、以下のすべての段階のAI利用に適用されます。

(1) AI学習用データ（開発・学習段階）

AIモデルの新規開発、追加学習等のために提供・利用される音声データ。

(2) 学習済みモデルを活用した音声出力（出力・運用段階）

音声データを学習したAIから生成されるすべてのデジタル・レプリカ。

(3) シンセティック・パフォーマー（二次的・複合的利用）

第2条第7号に定義する生成AI音声。

2. 本ガイドラインは、AIモデルの開発・追加学習、サーバーの設置、又は音声の出力が日本国外で行われた場合、並びに当該AI音声が「日本国外の市場や視聴者」に向けて多言語化等を含め提供・配信される場合であっても、等しく適用されます。事業者が、海外の事業者等に対しAIモデルの開発、データ収集・学習、その他関連業務の委託（再委託を含みます）若しくは提携を行う場合、又は、海外のプラットフォーム、配給会社や関連会社を通じて日本国外の市場へ展開する場合、若しくは第三者へライセンスを付与する場合、事業者は当該海外事業者等に対しても本ガイドラインを遵守させる義務を負うとともに、当該海外事業者等による一切のガイドライン違反行為について、自らの違反行為とみなして連帯して一切の責任を負うものとします。

第２部：AI 利用の原則

第５条（人間の実演家優先の原則）

1. 事業者は、音声作品の制作において人間の実演が果たす本質的な役割と価値を深く認識し、人間の実演家の起用を最優先とする基本原則を尊重・遵守してください。

2. 事業者は、生成 AI 音声（シンセティック・パフォーマーを含みます）の導入にあたり、重要なビジネスパートナーである実演家の尊厳や正当な権利利益に及ぼす負の影響を未然に防止・軽減しなければならず、自らの社会的責任として、第 20 条第３項に定める協議会との適切な協議や合意のプロセスを経ることなく、人間の実演家が担うべき配役及び雇用機会を代替し、その適正な就業環境を損なう結果を招いてはなりません。

第６条（故人の音声データ利用について）

1. 事業者は、原則として、第１条２項３号に定める故人に関する AI 利用を行ってはならず、また、故人に関して生成・構築されたデジタル・レプリカ又はシンセティック・パフォーマー（以下「故人 AI 音声」といいます）を生成・構築、保持又は利用してはなりません。

   ただし、故人が生前に出演していたシリーズ作品であり、かつ、当該故人の死亡時点で現に具体的な制作が開始されていた続編作品、又は本人が生前に出演することに合意していたプロジェクトについては、各号に掲げる要件をすべて満たす場合に限り、例外的に故人 AI 音声の生成・構築、保持又は利用を行う余地があるものとします。

   (1) 故人 AI 音声の生成・構築、保持又は利用は、原則として、人間の実演家による代替や引き継ぎが客観的に不可能な最小限の範囲（未完成部分の補完等）にとどめること。

   (2) 故人 AI 音声の生成・構築、保持又は利用に先立って、当該故人の遺族（法定相続人）及び生前の所属事務所等から、具体的な利用目的、範囲、期間について、事前に明示的な書面による同意を得たうえで、生前と同等以上の適正な利用料を遺族へ支払うこと。

2. 故人に遺族及び所属事務所のいずれも存在しない、若しくは特定・連絡が著しく困難な場合、事業者は、継続作品についても、当該故人 AI 音声を生成・構築、保持又は利用をすることはできません。

3. 故人 AI 音声の新作（故人が生前に関与していなかった新規の作品、広告、イベント、その他プロジェクトにおける利用）のための生成・構築、保持又は利用は、存命の実演家が担うべき配役及び雇用機会を代替し、その適正な就業環境を損なう結果を招く恐れが強いため、一切認められません。

第 3 部：AI 利用のルール

第 7 条（AI 利用の事前通知及び重要事項）

1. 事業者は、実演家に関する AI 利用（デジタル・レプリカ若しくはシンセティック・パフォーマーの作成、構築、保持又は利用を含みます）を行おうとする場合、その利用段階に応じて、次の各号に定める期間までに、実演家において当該 AI 利用に関するリスクを合理的に予見・評価した上で意思決定を行えるよう、実演家及びその所属事務所に対し、次項に定める重要事項を、他の条項と明確に区別し、かつ容易に識別できる形式により、書面（電磁的記録を含みます。以下、同じとします）をもって事前通知しなければなりません。

(1) 実演家の新規のデジタル・レプリカ若しくはシンセティック・パフォーマーの開発、又は AI モデルの新規開発・学習を目的とする場合：実際の音声データ提供、収録開始日、又は実際の開発・生成プロセス着手日の遅くとも 7 日前まで

(2) 既に同意された AI モデル等を用いて、特定のプロジェクト内で生成音声の出力、編集、又は編集加工を行う場合：実際の AI 利用又は該当するセッション開始時間の遅くとも 48 時間前まで

2. 前項の事前通知には、次の各号に掲げる事項に関する合理的かつ具体的な説明が含まれていなければなりません。

(1) 利用対象となるプロジェクト及び目的、期間の特定

具体的な使用目的（特定の作品名、用途等）、作品名、話数、対象媒体、及びジャンル、期間の特定

(2) 採用する技術方式及び技術的能力（機能）

採用する技術方式（テキスト読み上げ、ボイスチェンジャー等）、生成モデルの具体的な機能（感情表現、歌唱対応等）、及びリアルタイム生成運用の有無

(3) 生成音声が適用されるコンテンツの具体的な性質

アドリブ生成の有無、並びに政治・宗教的な宣伝、成人向け（性的表現等）、暴力表現、その他実演家の名誉信用を毀損するおそれのある特定表現への利用の有無

(4)　**データの構成**

単独学習か、複数名の音声データを混合した学習かの区別

(5)　**同意撤回時における削除・退役手順**

実演家から有効な利用同意が撤回された場合における、音声データ及びプロンプト等の保存媒体からの削除、及び訓練・微調整された AI モデルの退役（以後の利用停止）に関する具体的な手順とスケジュール

第 8 条（AI 利用に際して必要な明示的かつ書面による同意）

1. 事業者は、実演家又は所属事務所との間で、実演家に関する AI 利用について、包括的又は広範な利用目的での事前同意を一括して取得する合意や契約（いわゆるバイアウト契約等）を、いかなる場合も行ってはなりません。

   包括的又は広範な事前同意及びこれを前提とする契約は、実演家の正当な二次使用料等を請求する機会をあらかじめ剥奪する不当な買いたたきを固定化させるおそれがあるため、事業者と実演家又は所属事務所との間のいかなる契約書、特約、又は定型文に記載されていても、無効なものと取り扱います。

   口頭による同意、暗黙の了解、又は事後的な承諾も同様に無効なものと取り扱います。

   別プロジェクト、新シリーズ、新シーズン、又は当初想定されていない媒体での AI 利用に関する同意は、当初の契約時にまとめて取得してはならず、実際に運用の必要が生じた時点で、その都度、実演家本人から個別に書面にて同意を取得してください。

2. 事業者は、前条に基づく事前通知を適切に行った上で、実際の AI 利用を開始する前に、実演家本人からの明示的かつ書面による事前同意を必ず得てください。

3. 事業者は、契約書とは別に、前条の事前通知および重要事項が記載された承諾書を用意するものとし、実演家に関する AI 利用に関して、少なくとも次に掲げる段階ごとに、実演家の独立した個別の同意を得なければなりません。

(1)　**第 1 段階：解析・学習段階**

音声データを AI に解析、学習、開発又は微調整（追加学習等を含みます。）させるために提供･利用する段階、若しくはプロンプト等の入力を行う AI 利用の段階。

(2)　第 2 段階：生成・構築段階

音声データの学習、又はプロンプト等の入力により、実演家の声質・話調・表現等を再現するデジタル･レプリカやシンセティック･パフォーマーを生成･構築し、これを保存・管理する AI 利用の段階。

(3)　第 3 段階：出力音声のプロジェクト利用段階

生成されたデジタル・レプリカやシンセティック・パフォーマーを用いて音声を出力、編集、若しくは編集加工し、特定の作品やプロジェクト等で提供、販売、配信、又は公衆送信等を行う AI 利用の段階。

4. 事業者は、実演家のデジタル・レプリカやシンセティック・パフォーマーをテレビ CM、WEB 広告、SNS 広告、タイアップ等の広告・宣伝目的に使用する場合（前項第 3 号に定めるプロジェクト利用段階に該当する場合を含みます)、同号の同意に加えて、対象となる商品・サービス等や広告キャンペーンごとに、具体的な利用内容（セリフ等）に関する個別の同意を実演家から事前に得なければなりません。

5. 事業者が、前条に定める事前通知及び本条に定める同意の手続きを経ることなく、実演家に無断で生成 AI 音声を、作成・利用した場合、第 13 条第 1 号（無断スクレイピング及び不正収集）もしくは同条第 2 号（目的外流用）に該当する違反行為として、第 20 条の規定に基づき、無断生成 AI 音声の即時停止請求、AI 学習済みモデルの廃棄請求、及び特別損害賠償金請求の対象となるものとします。

第 9 条（事業者の通知義務及び開示事項）

1. 事業者は、実演家に関する AI 利用に際して、前条に基づき合意した第 7 条第 2 項各号の重要事項を変更しようとする場合、変更しようとする重要事項に応じて、次の各号に定める期間までに、実演家において変更内容とそのリスクを合理的に予見・評価した上で意思決定を行えるよう、実演家及びその所属事務所に対して本条に基づく変更内容が明記された書面をもって通知し、当該書面により、改めて明示的な事前同意（再同意）を得てください。

(1) 利用目的、データの構成（単独から混合学習へ等)、音声データ、プロンプト等及び AI モデルの削除・退役手順、技術方式の変更等を含めた根本的又は実演家の権利に関わる重大な変更を行う場合：変更後のデータ処理又は実際の AI 利用開始日の遅くとも 7 日前まで

(2) プロジェクト内における話数や対象媒体の追加、特定のセリフ・コンテンツの性質の変更（アドリブ生成の追加等）、既存モデルの機能の部分的な適用変更等の特定のプロジェクト内における運用的又は演出上の変更を行う場合：変更後の AI 利用又は該当するセッション開始時間の遅くとも 48 時間前まで

2. 事業者は、生成 AI 音声を当初の合意した目的外で再編集しようとする場合、又は別の媒体（二次利用等）で追加利用しようとする場合にも、実際の利用を開始する前に、あらかじめ実演家及びその所属事務所と新たな対価条件を含めた利用条件を交渉し、当該条件を明記した書面により、改めて明示的な事前同意を得なければなりません。

3. 事業者が、本条に定める事前通知及び再同意の手続きを経ることなく、実演家に無断で生成 AI 音声を再編集し、又は別の媒体で追加利用した場合、第 13 条第 2 号（目的外流用）もしくは同条第 3 号（無断音声差し替え）に該当する違反行為として、第 20 条の規定に基づき、無断生成 AI 音声の即時停止請求、AI 学習済みモデルの廃棄請求、及び特別損害賠償金請求の対象となるものとします。

第 10 条（クレジット表記と非表示請求権）

1. 事業者は、実演家のデジタル・レプリカ等の生成 AI 音声をプロジェクト等で利用する場合、視聴者による誤認を防止し、実演家の名誉及び信用を保護するため、次の各号に掲げる事項をすべて明記（クレジット表記）しなければなりません。
   (1) 当該音声が生成 AI によって生成されたものである旨
   (2) 当該生成 AI 音声の生成・出力に用いられた AI 事業者名、製品名、サービス名又は AI モデルの名称
   (3) 当該生成 AI 音声の元となるデータを提供した実演家の氏名（又は芸名）

2. 前項の規定にかかわらず、実演家は、事業者に対し、同項第 1 号及び第 2 号に定める事項の表示と合わせて、同項第 3 号に定める氏名について表示を行わないこと（非表示）、又は匿名・変名での表記を求めることができます。

3. 事業者は、クレジットの具体的な表記及び表示しない場合の対応方法については、事前に実演家に対して、他の条項と明確に区別し、かつ容易に識別できる形式により書面をもって通知し、同意を得てください。

4. 事業者が、個人又は小規模事業者（以下、本条において「一般利用者」といいます）に販売・提供するために、第 8 条に基づき実演家の書面による明示的な許諾を得たうえで、一般利用者に生成 AI 音声を販売・提供する場合、事業者は、実演家との同意内容（第 2 項の非表示又は変名表記の有無を含みます）に基づき、一般利用者が遵守すべきクレジット表記の指定方法（テンプレート等）を明確に提示・周知しなければなりません。

5. 一般利用者は、生成 AI 音声を自らの表現活動で利用する場合、前項に基づき事業者が提示した指定方法に従い、正しくクレジット表記を行わなければなりません。

第 11 条（同意拒否・撤回時の不利益取扱の禁止）

実演家が第 7 条の事前通知に対する第 8 条の同意（第 9 条の変更時の再同意を含みます）若しくは前条のクレジット表記に関する同意を拒否した場合やクレジットの非表示等の請求を行った場合、又は既に与えた同意を撤回した場合であっても、事業者及び実演家の所属事務所は、将来の出演機会、オーディションへの招集、待遇その他の条件において、実演家に対して不利益な扱い（報復行為やキャスティングからの排除等）をしないでください。

第 12 条（同意の有効期間）

1. 生成 AI の利用に関する同意及びこれに基づく契約の有効期間は、原則として最長 1 年とします。
   事業者が、期間満了後においても継続利用を希望する場合は、最新の AI 技術動向及び利用実態を踏まえて、対価や利用条件の再協議を行った上で、改めて実演家から個別に書面による更新の同意を得なければなりません。

2. 前項の規定にかかわらず、制作期間が長期にわたるゲーム開発やアニメーション作品の制作など、客観的かつ合理的な業務上の理由がある場合に限り、実際の制作・開発に必要な合理的な範囲で、1 年を超える有効期間を定めることができます。
   ただし、その場合であっても、将来にわたる無期限の同意の取得、及び実際の利用実態（配信・販売等）に伴う定期的かつ適正な条件の見直しを拒む契約は、いかなる理由があっても一切認められず、無効なものと取り扱います。

第 13 条（禁止事項及び利用の制限）

事業者は、実演家の音声データ等の取り扱いにおいて、以下の行為を行わないでください。

(1)　無断スクレイピング及び不正収集

テレビ・ラジオ等の放送、各種配信サービス、SNS、動画共有サイト等、媒体や公開の形態を問わず、実演家の音声を許可なくスクレイピング等により収集・抽出し、AI の訓練（学習・開発）に用いること。

(2)　目的外流用及び第三者への無断提供・販売

実演家の許諾する範囲を超えて、音声データ等の販売、譲渡、貸与、公衆送信等、及び目的外の流用を行うこと。これには、以下の行為もすべて含まれます。

ア　事業者の関連会社、別プロジェクト、提携先（海外を含む研究機関、開発ベンダー等）への提供。

イ　サーバー又はクラウド運営会社によるデータの再学習、二次利用、再販を許容する形での提供。

実演家が、書面にて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提供・利用を認めることができます。

ただし、その場合も事業者は、当該第三者に対し、本ガイドラインと同等以上の保護を課す契約を締結し、その履行を担保してください。

(3)　無断音声差し替え

実演家に事前の通知をすることなく、収録済みの実演家の実演を、生成 AI 音声へと置き換える行為（いわゆるサイレント差し替え）を行うこと。

(4)　特定領域における意思確認なき利用

実演家の意思に反する AI 利用は行わないでください。特に以下の領域・用途において利用する場合は、実演家の意思を十分かつ慎重に確認することが必要です。

ア　政治的、宗教的な宣伝、主張、又は活動への利用

イ　成人向けコンテンツ（アダルト、性表現等）への利用

(5)　公序良俗に反する利用の禁止

実演家の名誉、信用、又はパブリシティ権を侵害するおそれのある用途、あるいは公序良俗に反するコンテンツへの利用はしないでください。

第４部：特則

第 14 条（アニメ・吹き替え等の日本語版音声作品における特則）

1. 事業者は、アニメーション、外国映画・ドラマ等の吹き替え、その他の演技表現が求められる日本語版音声作品（演技分野）の制作は、原則として AI による実演家の代替を行わないでください。

2. 前項の規定にかかわらず、事業者が演技分野において AI 利用を希望する場合は、実演家、声の権利者、作品の権利者、及び音声製作者等、すべての許諾が必要となります。なお、故人となった実演家の音声データを AI 利用する場合についても、遺族及び所属事務所の許諾が必要です。いずれの場合においても、対価等を含めた書面（電磁的記録を含む）による個別の契約を締結してください。

3. 前二項の規定にかかわらず、以下に掲げる技術的補正・編集行為に限り、実演家の合意された範囲内において限定的に AI 利用が許容されます。

(1) 演技の本質的な内容を変更しない範囲で行われる、ノイズ除去、音質改善等

(2) 映像の口元の動き（リップシンク）に合わせる目的として、演技の本質的な内容を変更しない範囲で行われる、最小限の音素の微調整又は差し替え

第 15 条（音声作品の多言語化及び海外展開における特則）

1. 日本語版音声作品を AI 技術等により多言語化（自動吹き替え等）して海外展開する場合、事業者は事前に変換する言語ごとに実演家の個別の同意を得なければなりません。

2. 事業者は、第 5 条に定める基本原則に従い、声には実演家の人格と文化が宿るものであることを深く理解かつ尊重し、AI 利用によってオリジナルの演技のニュアンスや文化的文脈を著しく損なう不適切な改変（同一性保持権及び人格権の侵害）を行わないでください。

3. 事業者は、国際的な連帯を重んじ、配信先国における実演家組合（SAG-AFTRA 等）が定める AI 保護に関する協約や国際的な権利保護の潮流を尊重し、不必要な国際摩擦を生じさせないよう、これらに十分配慮した運用を行うよう努めてください。

第 5 部：対価・管理・各種措置

第 16 条（学習料・使用料等の対価）

1. 事業者は、第１条第２項第２号の趣旨に則り、実演家に関する AI 利用が、従来の身体的労務・役務の提供とは異なり、再生産及び拡張が可能な無形資産への転換という産業構造の変化を伴うものであることを認識し、当該無形資産の利用の規模若しくは範囲、及び創出される経済的価値に応じた公正かつ適正な報酬が支払われるべきであるという国際的な原則を尊重しなければなりません。

2. 事業者は、AI 利用を開始する前に、独立した算定基準に基づく対価及び利用条件について、事前に実演家との間で協議を行い、個別の書面による契約を締結しなければなりません。

3. 事業者が所属事務所以外の第三者（制作会社等）である場合、事業主は、実演家及びその所属事務所の双方と協議・契約を行ってください。

4. 本条に基づく対価の協議が合意に至らない場合、事業者は、実演家に関する AI 利用を行ってはなりません。

5. 本条の協議・契約においては、通常の出演料（実演の対価）とは別に、利用段階や用途等に応じて、次の各号に掲げる適正な対価を定めるものとします。
   (1) 学習・開発料：AI の学習・開発のために音声データを提供させ、又はプロンプト等の入力により自らのデジタル・レプリカ等を開発・構築することに同意する場合の対価
   (2) 生成 AI 使用料：生成された音声を特定の作品やプロジェクトに利用する場合の対価
   (3) 追加使用料：生成された音声をテレビ CM や広告・宣伝等に利用する場合の、作品ごとの対価（第 8 条第 4 項に定める個別の同意に基づくものを含みます。）
   (4) 多言語化使用料：音声作品を AI 技術等により多言語化して海外展開等を行う場合の対価

6. 本条の適正な対価及びその支払方式（前払い、定額制、ロイヤリティ、又はレベニューシェア等の対価の計算方法を含みます）の決定にあたっては、対象媒体、対象

国・展開国数、サブスクリプション（定額制配信）の配信形態、視聴契約数、及び実演家のキャリア・ランク等、総合的な状況を考慮して決定するものとします。事業者は、基本となる適正な対価を確保した上で、事業の業績や利用実績に連動した成果報酬を支払う旨の条項を契約に盛り込むよう努めなければならず、実演家やその所属事務所との取引上の優越的な地位を利用して、一方的に不当に低い対価を定めること（買いたたき）をしてはなりません。

7. 合意なき AI 利用が行われた場合（対価の協議が合意に至らない場合を含みます。）は、第 13 条第 1 号（無断スクレイピング及び不正収集）もしくは同条第 2 号（目的外流用）に該当する違反行為として、第 20 条の規定に基づき、無断生成 AI 音声の即時停止請求、廃棄請求及び特別損害賠償金請求の対象となります。

第 17 条（データ管理）

1. 事業者は、実演家に関する AI 利用に際して、音声データ、プロンプト等及び生成された AI モデルを、以下に定める体制のもとで安全かつ厳重に管理してください。
   (1) 暗号化技術等の採用
   (2) 職務上における必要最小限の者に限定されたアクセス権
   (3) アクセスログ・利用ログの記録、並びに第三者（海外の事業者、プラットフォーム、関連会社等を含む）へのデータ提供及びライセンス供与に関する一切の履歴の記録、及び合意された期間の保存

2. 実演家が有効な利用同意の撤回を希望し、実演家事業者間でその旨が合意された場合、事業者は以下の措置を講じてください。
   (1) 合意成立の日から 30 日以内に、実演家の音声データ及びプロンプト等を保存媒体から完全に削除。
   (2) 実演家の音声データ若しくはプロンプト等を用いて訓練・微調整された AI モデルを速やかに退役させ、以後の利用を停止。

3. 事業者が第三者のクラウドサービスや外部 AI 企業等を利用する場合、事業者はこれら外部業者に対しても本ガイドラインと同等以上の安全管理義務を契約等により負わせるものとし、外部業者の過失や規約違反についても、事業者は責任を免れません。

JAPAN ACTORS UNION

第 18 条（監査・ログ開示請求権）

1. 実演家は、事業者が運用又は提供する生成 AI 音声が当該実演家の地声又は実演に類似し、パブリシティ権、人格権その他の権利を侵害している合理的な疑いがある場合、事業者に対し、当該 AI 音声の生成に用いた学習データ、ソースログ、プロンプト（指示文）、生成アルゴリズム、ウェイトデータ、システムへの入力履歴、データ貢献度、音声アセットの成分比率、及び音声データ又は AI モデルの提供先・ライセンス先（再委託先や海外展開先を含む）を特定する情報、事業者の利益に関する情報等、一切の情報の開示（以下「監査」という。）を請求することができます。本請求は、個人情報保護法第 33 条が定める「保有個人データの開示請求」、及び同法第 2 条第 2 項に定める「個人識別符号（生体認証データ・声紋）」としての権利行使を含み、事業者は、正当な理由がある場合を除き、当該請求を拒絶できません。

2. 事業者は、前項の監査請求に対し、「営業秘密（独自ノウハウ）の秘匿」又は「他人の個人情報の混在」その他これらに類する理由をもって開示の一切を拒絶することはできません。音声データ、プロンプト等、特徴量ベクトル、及び学習済みモデル（ウェイトデータ）が、特定の入力を与えることで当該実演家の地声を再現・復元できる状態にある以上、それらは暗号化・圧縮された当該実演家の個人データの実質を有しており、他人の個人情報や営業秘密が含まれる場合は、事業者は当該部分にのみ適切なマスキング（黒塗り）等の処理を施した上で、開示請求の日から 14 日以内に開示義務を履行してください。

3. 事業者が正当な理由なく本条第 1 項の監査を拒絶した場合、又はデータログの消去、廃棄、不保存、個人情報保護法上の義務不履行その他一切の事由により客観的な検証を不可能にした場合は、当該事業者において実演家の音声データを無断利用した事実、個人情報保護法上の不正取得（第 20 条違反）及び目的外利用（第 18 条違反）があった事実、又は実演家の氏名、芸名、実演、若しくは演じたキャラクターを通じて生じる実演家自身のパブリシティ価値を再現、代替、若しくは想起させる目的で AI にプロンプト等の指示入力を直接若しくは間接的に行った事実、並びに当該行為に関する故意又は重大な過失があったものと推定します。

4. 前項の推定が適用される場合、事業者は、当該推定を覆すため、次の各号に掲げる事項のすべて（自己のクリーン性）について、客観的な証拠をもって自ら立証しなければなりません。

事業者において当該立証をすることができないときは、事業者は、本ガイドラインに定める損害賠償責任、次条以下に定める削除対応等、即時停止、廃棄、違約金支払責任を免れることができません。

(1) 実演家の音声データを、インプット段階（学習、研究開発、微調整等）において一切利用していないこと。

(2) AI へのプロンプト等の入力において、実演家の氏名、芸名、肖像、演じた役柄名、その他特定の実演家の声を指定、再現、若しくは想起させる一切の指示・設定を行っていないこと。

第 19 条（無断生成 AI 音声に対する配信停止及び削除請求等）

実演家は、動画・音声配信サービス又は SNS 等において、自らの無断生成 AI 音声と疑われるコンテンツを発見した場合、事業者に対し、以下の措置を請求することができます。事業者は、正当な理由がある場合を除き、請求を拒否することはできません。

(1) プラットフォームへの速やかな配信停止あるいはコンテンツ削除

(2) 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、及びその報告

第 20 条（違反時の措置及び法的手続き）

1. 事業者が本ガイドラインに違反して AI 利用を行った場合、実演家は事業者に対し、当該 AI 音声の配信・販売の即時停止、及び該当する AI 学習済みモデル（ウェイトデータ含む）の完全かつ不可逆的な廃棄を請求することができます。

2. 前項の場合において、事業者は、無断利用の開始日に遡って、当該事業の売上相当額に相当する額を、実演家に対し、特別損害賠償金として直ちに支払わなければなりません。

3. 事業者が、第 5 条 2 項に基づき、完全に人工的に生成されたシンセティック・パフォーマーを用いて人間の配役を代替しようとする場合は、あらかじめ実演家団体、事業者団体その他の関係諸団体により構成・運営され、音声文化及び関連産業の適正な発展を目的とする協議機関（以下「音声 AI 取引適正化委員会」（仮称）とします。）に対し、事前に協議を申し入れ、書面による承認を得なければなりません。

4. 音声 AI 取引適正化委員会との事前協議や書面による承認を経ずに、代替行為が行われた場合は、第 2 項の規定に基づき、当該事業の売上相当額を特別損害賠償金として請求する対象となります。

5. 事業者の行う AI 利用が以下の各号のいずれかに該当する場合、本条の規定にかかわらず、事業者は事前協議の義務及び特別損害賠償金の支払義務は負いません。

(1) 正規許諾されたデジタル・レプリカ等の個人的配信利用

一般利用者が、事業者において正規に販売・提供されているデジタル・レプリカ又はシンセティック・パフォーマー（事業者が、第 8 条に基づき、一般利用者の配信用途での利用につき実演家の書面による明示的な許諾を得たうえで、販売・提供しているものを指します）を、動画配信や同人制作等の個人的な表現活動の範囲内で利用する場合。

ただし、一般利用者は、当該事業者が定めた利用許諾範囲を逸脱してはならず、本ガイドラインにおける第 10 条に定めるクレジット表記（当該音声が生成 AI によって生成された旨等の明記）及び第 13 条に定める禁止事項及び利用制限（公序良俗違反、名誉信用毀損等への利用禁止、政治・宗教的宣伝又は性的・アダルト表現に関する利用制限）についても厳格に遵守しなければなりません。

第 10 条や第 13 条に違反する利用がなされた場合は、本項の適用対象外とし、本条第 1 項から第 4 項までの規定（差止・モデル廃棄・損害賠償等）を直接適用します。

(2) 汎用ツールの個人利用の保護

特定の実演家の声質や演技を模倣せず、広く一般に普及している汎用的な音声合成ソフトウェア（テキスト読上げ）を、一般利用者が、個人的な表現活動の範囲内で利用する場合。

(3) ガヤ・環境音の保護

特定の配役としてではなく、多数の群衆の声（ガヤ・環境音）の一部としてシンセティック・パフォーマーを利用し、かつそれが実演家の正当な雇用機会を著しく奪うものではないと客観的に認められる場合。

第６部：雑則

第 21 条（権利義務の承継）

本ガイドラインに基づく実演家及び事業者の権利・義務は、事業者の事業継承先・譲渡先に対しても、当然に引き継がれるものとします。

第 22 条（ガイドラインの改定）

本ガイドラインは、国際基準と同等の保護水準で運用するよう努めるものとし、国内外の技術・法制度の変化に応じて、必要な改定を行っていくこととします。

以上