

要 望 書

2026年4月16日

一般社団法人 日本音声AI学習データ認証サービス機構
一般社団法人 日本芸能マネージメント事業者協会
一般社団法人 日本声優事業社協議会
協 同 組 合 日本俳優連合

目次

第 1 要望の概要	3
第 2 要望に至る背景事情（必要性）	4
1 いわゆる「A Iカバー」等の横行	4
2 そもそも声優の声は利用しても法的に問題ないものであると考えられてしまっている こと	4
3 日本の法制度における声の保護の現状と課題	6
4 音声生成 A I を規制すべきか否かについての調査結果	13
第 3 要望の具体的な内容	14
1 要望 1 : ソフトロー的なアプローチの構築	14
2 要望 2 : ハードロー的なアプローチの構築	17
第 4 結論	17
(別紙)	19

第1 要望の概要

生成A Iの開発過程において、声優の声¹（声優がキャラクターを演じる際に発した声を含みます。）が当該声優に無断でA I学習に利用され、これを利用して当該声優の声に酷似した音声コンテンツが大量に作成・拡散・収益化される事例が数多く発生しています。

しかしながら、現行の法制度では、

- ㉠ 声優の声に酷似した音声を出力できる音声生成A Iモデルを開発して提供した者（生成A Iモデル開発者）、
- ㉡ 当該A Iモデルを組み込んだ音声生成A Iサービスを提供した者（生成A Iサービス提供者）、及び
- ㉢ 音声生成A Iモデル・サービスを利用して声優の声に酷似した音声を伴うコンテンツを出力して公開した者（投稿者）

に対して、声優及び声優の所属事務所が権利行使できる場合は極めて限定されており、生成A Iによる声の無断利用に対して十分な抑止ができません。

私たちはこれまで、適切な健全なA Iの開発、利用を促すべく、様々な活動を自主的に行ってまいりましたが、生成A I技術は日々進歩・普及を続けており、法的な後ろ盾が薄弱な中での民間の取組による抑止には限界があります。

声優の声は日本の基幹産業たるコンテンツ産業を支える上で極めて重要な資産であるとともに、各声優の身体・人格とも密接不可分に結びついています。コンテンツ産業を基幹産業としつつ「世界で最もA Iを活用しやすい国」を目指す以上、声を持つ商業的価値・人格的価値を前提に、A I時代における声優の声の無断利用について、真正面から議論し、対策を迅速に講ずることが必要と考えます。

そこで、一般社団法人日本音声A I学習データ認証サービス機構、一般社団法人日本芸能マネージメント事業者協会、一般社団法人日本声優事業社協議会、協同組合日本俳優連合は、上記の現状を踏まえ、議員の皆様に応じた要望を申し上げます（詳細は「第3 要望の内容」において詳述します）。

- ① 政府²において、声優の声はパブリシティ権等により保護されていること、生成A Iモデル開発者や生成A Iサービス提供者であっても、一定の場合にはパブリシティ権侵害の責任を負う場合があるということを明示的に広く国民に周知していただきたい。

¹ 本要望書は「声優」に焦点を当てて記載をしておりますが、生成A Iと声に関する諸問題は声優だけではなく俳優など、広く実演家が直面している問題です。本要望書はそのような声優以外の実演家の「声」を排斥するものではありません。

² 知的財産戦略の司令塔である内閣府知的財産戦略推進事務局、「A I利活用における民事責任の在り方に関する研究会」を主催する経済産業省、人格権的側面で法務省を想定していますが、議員の皆様及び関係省庁においてご議論いただけますと幸いです。

- ② 当該周知にもかかわらず、特定の声優の声に特化させ、これと酷似したA IモデルやA Iサービスを発見した場合、声優及び声優事務所等の権利者が政府³に対して通報し、これを受けた政府において生成A Iモデル開発者や生成A Iサービス提供者（プラットフォームを含みます。）に対し、人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律（A I法）16条に基づき、調査、指導、助言その他の必要な措置を講ずる仕組みを構築していただきたい。
- ③ 上記①及び②と並行しつつ、音声保護の明確化を伴う法制度（不正競争防止法、パブリシティ権、声の肖像権等）の見直し等に向けた検討をしていただきたい。

第2 要望に至る背景事情（必要性）

1 いわゆる「A Iカバー」等の横行

2023年頃から、声優や歌手などの声を学習した生成A Iを用いて、既存の楽曲を歌わせる、有名なセリフを言わせるなどしたコンテンツがSNSサイトに多数出回るようになっていきます。

2 そもそも声優の声は利用しても法的に問題ないものと考えられてしまっていること

(1) A I音声合成ソフト「AivisSpeech」の標準モデル「Anneli」の例

2025年8月頃、株式会社Walkers（東京都文京区）が公開したA I音声合成ソフト「AivisSpeech」⁴の標準モデル「Anneli」の作成者が「Hugging Face」というプラットフォーム上で、当該A Iモデルを作成する際にノベルゲーム「月に寄り添う乙女の作法2」のヒロインの音声データを学習に用いたこと、当該学習に際してゲームメーカーや声優の許諾を得ていなかったことを公表しまし

³ A I法の所管省庁である内閣府科学技術・イノベーション推進事務局、知的財産戦略の司令塔機能を有する内閣府知的財産戦略推進事務局を想定しておりますが、議員の皆様及び関係省庁においてご議論いただけますと幸いです。

⁴ 現在は標準モデルを「Anneli」ではない別のモデルにした上でサービス提供を継続していません。

た。

当該作成者の声明によれば、作成当時は個人的かつ非商用で楽しむことを念頭においていたとのことですが、当該モデルをウェブ上で公開していたため、誰でも自由に当該モデルをダウンロードできる状態が約1年半継続していました。実際に「AivisSpeech」の標準モデルに搭載されたことで更に多くの者に利用され、YouTubeをはじめとするSNS上で同モデルの音声は複数アップロードされる事態が発生しました。

当該作成者は、声明⁵において、「このような明らかに声優音声のモデルを出すということは、学習元はまあそういうことだよ、でも学習元を記載しなければグレーだよ、という暗黙の了解が境界にあったと感じており、それにのっとして、記載はせず、学習元はお察してください、という気持ちでした」、「法律上の声の権利の問題（声の肖像権やパブリシティー権等）については当時からいろいろ気にして調べており、様々な弁護士の見解等の資料を読んでいました。そこから、『名前やキャラを出さなければ、無断学習やそれを投稿・販売することは少なくとも現行法では問題がない（不正競争防止法やパブリシティー権の侵害にはあたらない）』と認識しています（これは法改正がなされていない現在でも同じだと考えています）（ただこれについてはものまね芸人や声が本当にそっくりな人が排除できないという観点から、単純に規制すればよいのかについては現在でも議論が分かれて判例待ちな状況と認識しています）」⁶という独自の見解を表明しています。

この事例は、既存の法律や判例法理の難解な解釈論によって、針の穴を通して小さい範囲でパッチワーク的に保護しているにとどまることによって、かえって“声優の声は保護されていないから自由に使っても良いものだ”という認識が（声優や声優事務所と契約を締結した上で開発を適切に行おうとしている一部の開発者以外の）開発者や音声生成AIの開発者を取り巻く環境（境界）の中にあることを如実に示すものです。

(2) 株式会社 Algomatic の運営する「にじボイス」の例

2025年9月29日、協同組合日本俳優連合が株式会社 Algomatic の運営する「にじボイス」のキャラクター33体のボイスについて、同組合所属の実演家の音声に似ているとの指摘及び削除要請を行ったところ⁷、株式会社 Algomatic は「法的な権利侵害は確認されませんでした」としつつ、「実演家の方々や関係団体にご心配やご懸念を生じさせることは本意ではない」などと述べて、当該要請に係るキャラクター33体のボイスの提供を終了しました。2025年1月17日、協同組合日本俳優連合が更に20体のボイスについて同様の申入

⁵ <https://huggingface.co/kaunista/style-bert-vits2-Anneli/blob/main/README.md>

⁶ なお、引用文中の下線は本要望書作成者によって付加したものです。

⁷ https://x.com/JAU_Official/status/1986664719441404392

れをしたところ⁸、株式会社 Algomatic は再び「法的な権利侵害はございませんでした」としつつ、最終的には「にじボイス」のサービス全体を2026年2月4日で終了することを公表しました。

合計53体ものキャラクターについて指摘を受け、最終的にサービスを終了しているにもかかわらず、「法的な権利侵害はございません」との留保がされていること、当該53体のキャラクターについて、協同組合日本俳優連合所属の実演家は何ら許諾をしていないこと（契約等を締結していないこと）に鑑みれば、やはり“声優の声は保護されていないから自由に使っても良いものだ”という認識が（声優や声優事務所と契約を締結した上で開発を適切に行おうとしている一部の開発者以外の）開発者や音声生成AIの開発者を取り巻く環境（界限）の中にあると言わざるを得ないものと考えます。

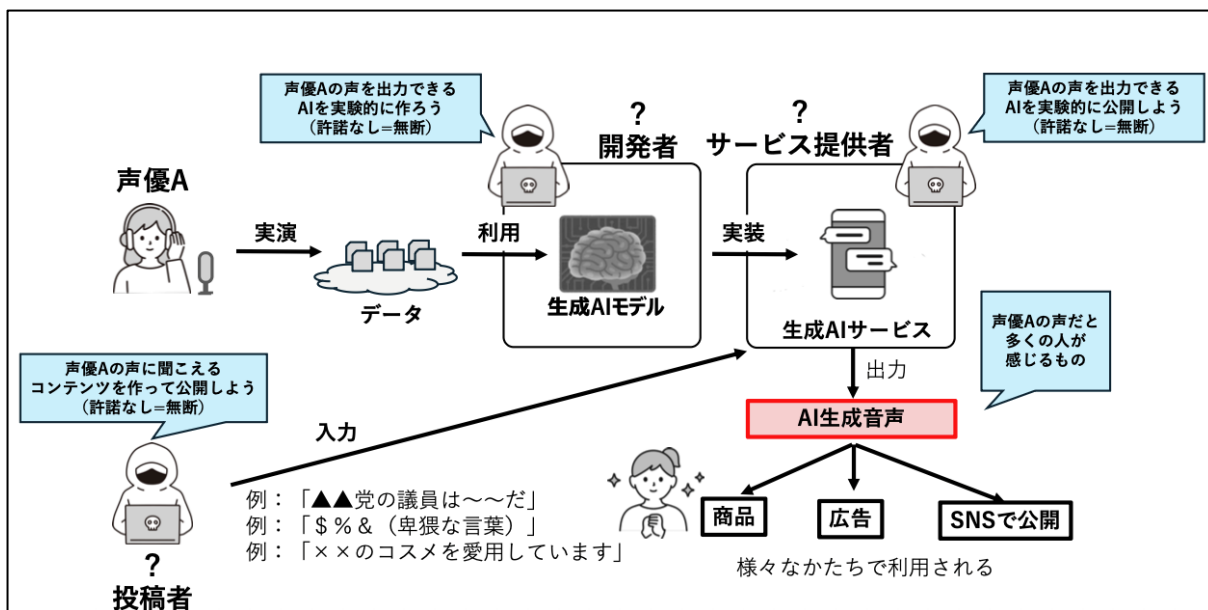
3 日本の法制度における声の保護の現状と課題

(1) 無断学習・生成AI問題の典型的なケース

無断学習・生成AI問題の典型的なケースとして私たちが想定しているのは次のようなケースです。すなわち、

- ① 生成AIモデル開発者が声優Aの声（声優Aの演じたキャラクターの声を含まず。）の声に特化した出力を得られるAIを作ろうと考え、声優Aが出演したアニメやゲームから、声優Aの音声データを抽出するなどしてこれをAI学習に供して生成AIモデルを開発して公開する
- ② 上記①の生成AIモデルを確認したところ良い声だったため、生成AIサービス提供者がその声（声優Aの声）に特化した出力を得られるAIサービスを公開しようと考え、①の生成AIモデルを実装して生成AIサービスを公開する
- ③ ②のサービスを利用している者が、さまざまな入力を行って、声優Aの声を知る多くの人々が声優Aの音声だと感じるようなAI生成音声の出力を得てSNSで公開したり、商品や広告に利用するというケースです（下図参照。なお、下図のようなケース以外を排除する趣旨ではございません。）。

⁸ https://x.com/JAU_Official/status/1990917939881783603

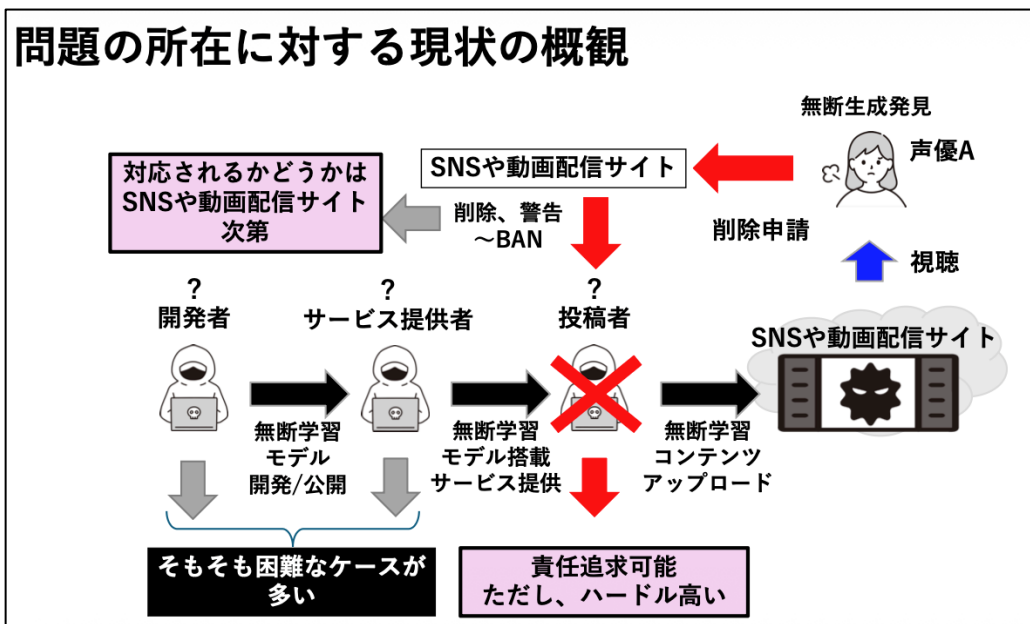


(2) 問題の所在と現状の概観

上記のような典型事案において、自らの声をAI学習に利用された者や自らの声と同一又は類似するAI音声を利用された者（上記の典型事例でいう声優A）やその所属事務所は、生成AIモデル開発者、生成AIサービス提供者及び投稿者に対して適切に権利行使をすることができる環境が現実的に整っているのかということが、私たちがこの無断学習・生成AI問題について課題を感じている点です。

これについて、後述するとおり、一定の場合には声優Aは、投稿者に対して責任追及可能と考えておりますが、そのための要件のハードルが極めて高く、現実的には権利行使ができる場合は相当限定的になってしまっていると考えます。また、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者に対しては、そもそも権利行使自体が困難となっております。

私たちは、投稿者に対しても適切な権利行使ができる状況とするべきであり、かつ、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者に対しても十分な権利行使ができるような法制度としていく必要があると考えています。



(3) 不正競争防止法による保護の限界

不正競争防止法による声の保護については、経済産業省が公表した「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」⁹において一定の整理がなされています。

具体的には、「現行不競法上、俳優や声優等の肖像や声等の利用に関しては、周知表示混同惹起行為（不競法第2条第1項第1号）、著名表示冒用行為（同項第2号）、誤認惹起行為（同項第20号）、信用毀損行為（同項第21号）において、事案によっては該当し得る。」「ただし、実態として、①肖像や声の周知の程度、②肖像や声の利用形態等の観点により、個別に判断をしていく必要がある。」とした上で、想定し得る適用事例として、次の二つの事例が提示されました。

⁹ https://www.meti.go.jp/policy/economy/chizai/chiteki/pdf/shozo_koe.pdf

現行不競法の考え方から想定し得る適用事例 (声の事例)

<事例③> ある人物と同一の声を出力することができる生成AIを用いて、当該生成AIに当該人物の持ち歌ではない曲を歌わせ、それを動画投稿プラットフォームに投稿した場合

➢ 当該人物の声が周知であれば、不競法第2条第1項第1号によって対処し得る。

※ただし、打ち消し表示（例：「AI〇〇に歌わせてみた」）が付されている場合には、不競法第2条第1項第1号では対処が難しいが、理論上は、著名性が認められれば、不競法第2条第1項第2号にて対処可能。

<事例④> ある人物と同一の声を出力することができる生成AIを用いて、当該人物の声をを使用した目覚まし時計を作成し、それを販売する場合

➢ 当該人物の声が周知であれば、不競法第2条第1項第1号によって対処し得る。

➢ 声だけでなく、声と特徴的な台詞とがセットになって使用されている場合は、より広く不競法第2条第1項第1号において対処し得る。

※いずれも本人の許諾を得ていない場合。

（出典：経済産業省経済産業政策局知的財産政策室「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」5頁）

しかしながら、例えば不正競争防止法2条1項1号・2号（商品等表示規制）との関係では、人の「声」が「商品等表示」であるといえるためには、「声」そのものが業務に係る商品又は営業を表示するもの（自他識別力又は出所表示機能を有する状態）と評価できる必要があるところ、「声」のみでこれを満たすのは極めて限定的な場合と考えられます¹⁰。経済産業省の上記資料では、「声だけでなく、声と特徴的な台詞とがセットになって使用されている場合は、より広く不競法第2条第1項第1号において対処し得る。」と記載されていますが、実際の事例においては、特徴的な台詞を伴わずに任意の文章を読み上げるなどして利用されている事例が多くあるというのが実情です。

この点を措くとしても、例えば、アニメ作品で特定のキャラクターとして発した「声」はその作品の出所を表示するものなのかどうか、「声」は当該声優業

¹⁰ 例えば、タレントである原告が、自らが専属契約を締結していた芸能事務所を被告として、専属契約が解除されたにもかかわらず、被告の芸能事務所がウェブサイト上の原告の肖像写真・氏名を掲載し続けていたことについて、不正競争防止法2条1項1号違反等を主張した事案において、東京地方裁判所は、「原告の氏名又は肖像は、原告を示す人物識別情報であり、本来的に商品又は営業の出所表示機能を有するものではない。そして、前記前提事実によれば、原告は、芸能プロダクションである被告に所属する一タレントであつたにすぎず、原告自身がプロダクション業務等を行っていた事実を認めるに足りない。そして、……原告の氏名又は肖像が、その人物識別情報を超えて、原告自身の営業等を表示する二次的意味を有するものと認めることはできず、まして、原告の氏名及び肖像が、タレントとしての原告自身の知名度とは別に、原告自身の営業等を表示するものとして周知であるものとは、明らかに認めるに足りない。」と判断して、そもそも商品等表示該当性を否定しています（東京地判令和5年12月11日（判タ1520号224頁）。なお、下線部は本要望書作成者により付加したものです。）。これは肖像・氏名に関する事件ですが、「声」についても同様の論理によりそもそも商品等表示該当性が認められない可能性があります。

（「声」を伴う実演の提供）の主体を示すといえるかどうか、声優やその所属事務所がボイス販売等の業務や第三者へのライセンスを行っている場合には、当該事業との関係で「声」が商品の出所や営業の主体を示すといえるかどうかなど、「商品等表示」該当性をめぐっては様々な解釈を綱渡りしなければならず、この点も実際に声優やその所属事務所が不正競争防止法違反に基づく訴訟等に踏み切る際の障壁となっています。

また、仮に「声」が商品等表示と認められたとしても、生成AIモデル開発者がある特定の声優の声と酷似した音声のみを出力できる音声AIモデルを作成し公表しただけの時点、生成AIサービス提供者がこの音声AIモデルを利用した音声AIサービスを公表された時点では、まだ「声」（＝商品等表示）自体を用いてはいないため、商品等表示規制違反の主張は困難と考えられます。このような特定の声優の声と酷似した音声を出力できる音声AIモデルや音声AIサービスが公表された時点で、当該声優の声が弄ばれる危険は生じているにもかかわらず、その後無数に生成され公開された個別具体的な音声に対して不正競争防止法違反を問題としなければならないというのは、声優やその所属事務所に負担を強いる一方で、悪質な生成AIモデル開発者・生成AIサービス提供者を利する結果となりかねません。

以上のとおり、実際に声優やその所属事務所が現行の不正競争防止法違反を主張するには、超えなければならない解釈のハードルが高く（多く）、主張すること自体を躊躇せざるを得ないケースが相当数あります。また、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者など、「声」を用いていない者との関係では要件を満たすことができず、現行の不正競争防止法の解釈論をするだけでは問題の根源である特定の声優の声と酷似した音声のみを出力できる音声AIモデルやサービスを止めることはできないと考えます¹¹。

(4) パブリシティ権による保護の限界

パブリシティ権は、ピンク・レディー事件（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）により認められた権利です。同判例では、「①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら

¹¹ なお、経済産業省経済産業政策局知的財産政策室「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」では、商品等表示規制以外にも、誤認惹起行為規制（不正競争防止法2条1項20号）や信用毀損行為規制（同法2条1項21号）の可能性が示唆されています。しかし、前者は「商品若しくは役務若しくはその広告若しくは取引に用いる書類若しくは通信にその商品の原産地、品質、内容、製造方法、用途若しくは数量若しくはその役務の質、内容、用途若しくは数量について誤認させるような表示」をした場合でなければならないため、AI生成物であることを表示すれば容易に逃れられてしまいます。また、後者は「競争関係にある他人の営業上の信用を害する」ものでなければならないところ、声優・所属事務所と生成AIモデル開発者・生成AIサービス提供者・投稿者は競争関係にあるとは通常考えにくいといった問題があります。

肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」に行使可能とされています。このピンク・レディー事件判決は「声」が問題となった事例ではありませんが、同判決を解説した「最高裁判所判例解説」¹²では、同判決の「肖像等」という文言に「声」が含まれると明示されています。

しかしながら、法律上の権利ではありませんから、実際に権利が認められるかどうか曖昧という問題があります。また、判例が示した3類型を声に当てはめて考えてみると、例えばボイススタンプ商品（①類型）、声で起こしてくれる目覚まし時計（②類型）、オンライン広告（③類型）などが典型例ですが、実際に起こっているAI音声の事案に対処できるのかも不透明です。例えば、趣味でAI音声を生成して、SNSや動画投稿サイトに投稿しただけの場合はどうか、収益化の有無で結論に差は生ずるかという点や、特定の声優の声のみを出力する目的で音声生成AIのモデルを作成した者や当該モデルを搭載したサービスを公開した者に対して、パブリシティ権侵害の主体性を認めることができるのかといった点についても不透明な部分があると言わざるを得ません。

この点、肖像に関するものではありませんが、令和8年4月に経済産業省が公表した「AI利活用における民事責任の解釈適用に関する手引き（第1.0版）」35～36頁では、「事例cは、Fが著名人と同一又は類似の肖像が高頻度で生成されるAIモデルを開発した上で、著名人の様々な背景や構図の画像を生成することを目的としたAIとして販売した事案である。このような例外的なケースについては、AIの提供行為そのものがパブリシティ権侵害と評価される可能性も否定できないことに留意が必要である。画像生成AIのモデルやサービスそれ自体は肖像等に該当しないため、その提供行為は原則としてはパブリシティ権の侵害行為には当たらない。もっとも、画像生成AIの提供それ自体が専ら肖像等の有する顧客吸引力を利用する目的であると評価される場合には、違法性において3類型と実質的に同一の行為64としてパブリシティ権侵害と評価される可能性がある。……したがって、上記のような特徴を有する画像生成AIの販売は、専ら肖像等の有する顧客吸引力を利用することを目的とした3類型と違法性において実質的に同一の行為として「など」に含まれると評価され得る。この場合、AI利用者の行為如何にかかわらず、AIの提供行為そのものについてパブリシティ権侵害に基づく不法行為が成立すると考えられる。」と整理されています。

声も肖像と同じく人格的な要素を持ち、かつ、商業的な価値も有しますので、同様の論理は妥当するものと考えますが、この点は「声」との関係でも明示的に整理をいただきたいと考えています。

また、パブリシティ権は人格権に由来する権利の一内容として判例上認められているものですが、これを声優だけではなく、契約によりその所属事務所が行使することができるのかという点についても問題となります。声優を

¹² 中島基至「判解」最判解民事篇平成24年度版18頁、41頁

含む実演家が訴訟等の矢面に立たなければならないとなると、躊躇せざるを得ない場合も多くあり、その所属事務所などが行使できることも非常に重要です。

以上のとおり、パブリシティ権は判例により認められた権利ではありますが、「声」についても行使できるのかどうか等を含め、不透明な部分が存在しており、その不透明さゆえに権利行使を断念せざるを得ない場合があります。

(5) 声をみだりに利用されない権利による保護の限界

上述したピンク・レディー事件判決（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）では、「人の……『肖像等』……は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有する」と判示しているため、同判決にいう「肖像等」に「声」が含まれるのであれば、「声をみだりに利用されない権利」も観念し得るところです。

しかし、現時点では講学上の概念にとどまっており、そもそも本当にこのような権利を観念できるのか、どのような要件で行使できるのか、実際に起こっているAI音声の事案に対処できるのかなど、未整理の状況です¹³。

また、いずれにしても、人格権に由来する以上、この権利を声優個人ではない所属事務所等が行使することは通常想定されないため、やはり声優が訴訟等の矢面に立たなければならないとなると、躊躇せざるを得ない場合も多いと考えられます。

以上のとおり、声をみだりに利用されない権利については不透明な部分が多く、その不透明さゆえに権利行使を断念せざるを得ない場合があります。

(6) 著作権法・商標法は声そのものを保護できない

なお、著作権法は、ある「著作物」の創作的な表現が類似する場合に複製権や翻案権の侵害を構成することや、ある「実演」そのもの（＝「その実演」）が録音・録画されたときに録音・録画権の侵害を構成することを規定するものです。

「声」そのものは「思想又は感情を創作的に表現したもの」（＝著作物）でも、「演ずること」（＝実演）でもなく、表現をする際や演ずる際に用いられるもの

¹³ なお、事例判断であり一般化はできませんが、東京地判令和5年3月24日（令和2年（ワ）33533号）では、「人の肉声については、通常、容ぼうほど高度な個人識別機能を備えていないものと考えられることから、人が自己の肉声をみだりに公表されないことにつき、一律に人格的利益を有するものとは解し難い。」と述べられています。ピンク・レディー事件（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）における「人の……『肖像等』……は、個人の人格の象徴であるから、当該個人は、人格権に由来するものとして、これをみだりに利用されない権利を有する」という判示との関係をどう考えるかも問題となります。

ですから、直接的に著作権法で「声」そのものを保護することは困難です¹⁴。

また、商標法では音の商標が認められています。音商標が似ているかどうかは、音商標を構成する音の要素及び言語的要素（歌詞等）を総合して、商標全体として考察するものであり、「声」そのものが似ているかは問題とならないため、直接的に商標法で「声」そのものを保護することも困難です。

(7) 小括

以上のとおり、声の商業的な価値を保護する観点では不正競争防止法やパブリシティ権による保護が考えられますが、前者については実際に問題となっている音声生成AIでの声の無断利用に対応できる場合は極めて限定的であり、現実的にはほとんど救済となっていないと評価せざるを得ません。パブリシティ権については、不正競争防止法による救済と比較すると比較的行使しやすいものの、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者に侵害主体性を認められるか、所属事務所が行使できるかなど不透明な部分が多く、この点の整理、公表が待たれるところです。

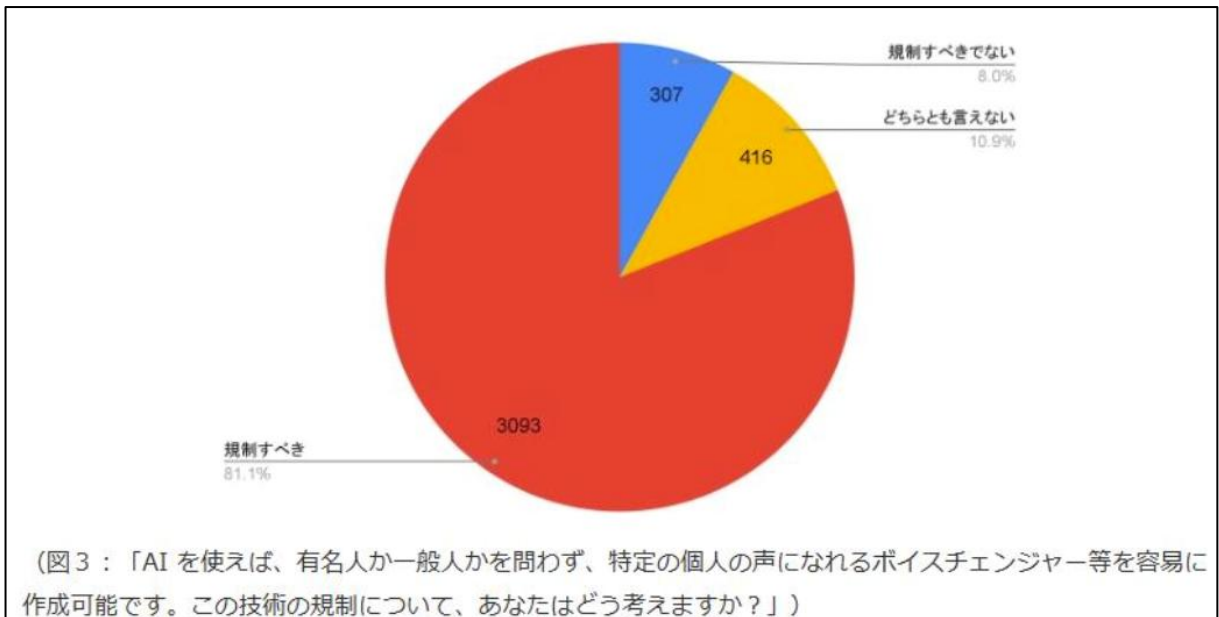
声の人格的な価値を保護する観点では、声をみだりに利用されない権利が考えられますが、現時点では講学上の概念にとどまっているという問題があります。

これらのわが国における声の保護の状況を踏まえ、音声保護の明確化を伴う法制度（不正競争防止法、パブリシティ権、声の肖像権等）の見直し等に向けた検討をしていただきたいと考えています。

4 音声生成AIを規制すべきか否かについての調査結果

なお、音声生成AI技術については、アニメ業界関係者及びアニメファンを対象とした調査において8割以上の方が特定個人の声になれるボイスチェンジャー等の生成AIの規制をすべきと回答しています。

¹⁴ なお、「実演」それ自体は保護されます。しかし、例えば実演の録音・録画権（著作権法91条1項）は、「実演家は、その実演を録音し、又は録画する権利を専有する。」と定めており、あくまで実演家の権利が及ぶのは「その実演」です。そのため、AI音声合成による実演の再現について、入力された音声データを音響特徴量（パラメータ）として学習する統計モデル型音声合成方式を用いて合成音声を生じた場合、元の実演と生成された合成音声との間に物理的連鎖性がないため、「その実演」の録音にはあたらないと解され、仮に実演との関係を考えるとしても著作権法で保護されないケースが十分考えられます。



(一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟「アニメ業界とAI（人工知能技術）に関する意識調査」（回答数3,854件、2023年6月9日～6月30日）¹⁵⁾

第3 要望の具体的な内容

私たちは上記のような音声生成AIを取り巻く状況に鑑み、2つのアプローチで無断音声生成AIに対処することを検討いただきたいと考えています。1つは、簡易・迅速に無断学習・生成AI問題に対して対処することを実現するソフトロー的なアプローチ、もう1つは、無断学習・生成AI問題に対する権利行使をより実効的かつ現実的なものにしていくためのハードロー的なアプローチです。

1 要望1：ソフトロー的なアプローチの構築

いわゆる法改正等を含むハードロー的なアプローチには検討に時間を要するのが一般的であると承知しております。しかしながら、ここ数年だけで見ても、声優の声が無断で利用され、人々の周囲を引き付け、指摘を受けたら非公開とし、また新たな声優の声を使って新たな名称でモデルを作成して公開するといったことが繰り返されています。すなわち、生成AIの進歩とその普及に伴い、声優の声の保護については待ったなしの状態にまで追い込まれています。

¹⁵⁾ <https://nafca.jp/survey01/>

民間においても、これまで適切に対応してまいりましたが、上述した状況に鑑みれば、もはや民間からのアプローチによる自浄作用のみに期待できるフェーズにはありません。

声優の声は、国の基幹産業であるコンテンツ産業を支える重要な資産です。官民を挙げて、迅速に生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者等（なお、プラットフォーマーを含みます。）に対して接触することができる状況を作り上げていただきたいと思います。

具体的には、声優及び声優事務所等の権利者から政府に対する通報を受けた場合には、人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律（AI法）16条に基づき調査、指導、助言その他の必要な措置を行うことができることを背景に、当該通報に係る生成AIモデル開発者、生成AIサービス提供者等に対して政府が質問を発し、対応状況等を尋ね、その応答内容によっては、AI法16条を実際に発動するなどの措置を講ずることができるような仕組みを“声”との関係で明示的に導入していただきたいと思います。

実際に、Sora2が日本のアニメキャラクターなどを生成できる状態でリリースされた際、内閣府が中心となってOpenAI社に対して著作権侵害となるような行為を行わないよう要請したとされています¹⁶。また、TikTokを運営する中国ByteDance(バイトダンス)が2026年2月12日に公式発表した動画生成AI「Seedance 2.0」において、「ウルトラマン」シリーズや「名探偵コナン」のキャラクターが出力されていることに鑑み、小野田紀美・人工知能戦略担当大臣は同月13日の記者会見で、無許諾の著作物利用については「看過できない」との認識を示した上で、「事務方に対しては、関係省庁と連携の上で、早急に事案の精査を行うとともに、バイトダンス社ともコミュニケーションを取りながら、事案の改善に努めるよう指示しているところです。なお、AI法に基づく指導・助言等は、情報収集で実態把握した結果に基づいて行うものという規定がありまして、まずは実態把握を急いでまいりたいと思います。」と回答し、関係省庁と連携してByteDanceへの働きかけも検討するよう事務方に指示をされています¹⁷。このような、AI法16条を背景にした政府による生成AIモデル開発者・生成AIサービス提供者等への働きかけを行うことで、任意的な取り下げや改善等の効果が得られるものと考えております。

そして、上記のような官民連携した生成AIモデル開発者・生成AIサービス提供者等へのアプローチを実現するためには、声優の声が法的に保護されていること、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者等であっても、その生成AIの具体的な状況によっては、権利侵害の主体となり得ることを周知・啓発することが非常に重要です。なぜならば、第2・2で述べたとおり、(声優や声優事務所と契約を締結した上で開発を適切に行おうとしている一部の開発

¹⁶ https://www.cao.go.jp/minister/2411_m_kiuchi/kaiken/20251010kaiken.html

¹⁷ https://www.cao.go.jp/minister/2510_k_onoda/kaiken/20260213kaiken.html

者以外の) 開発者や音声生成AIの開発者を取り巻く環境(界限)では、“声優の声は保護されていないから自由に使っても良いものだ”という認識が根底にあると評価せざるを得ないような認識が、開発者側から明示的に表明されているためです。

上述のとおり、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者等が一定の場合には権利侵害の主体となり得ることは、経済産業省商務情報政策局情報経済課の「AI利活用における民事責任の在り方に関する研究会」第2回事務局資料22頁¹⁸において、一定の考え方が示されています。

すなわち、「著名人の肖像に当該著名人の氏名をラベル付けしたデータで構成されたデータセットを利用して学習が行われ、その結果、著名人の氏名をプロンプトとして入力するとVを含む著名人と同一・類似の肖像が高頻度で生成され、著名人の様々な画像を生成することを目的とした画像生成AIをDが販売していた場合」について、「上記のような画像生成AIは、実在の著名人と同一・類似の肖像を生成することを本質的な特徴として販売されるものであるため、『専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とする行為』として参考裁判例⑥が示した3類型と実質的に同視し得るものであり、……主体的な侵害類型と評価される可能性がある。」、「著名人と同一・類似の肖像を生成することを目的としていることから、AI利用者の利用過程においてパブリシティ権を侵害する方向性へと強く誘導しかねないAIの提供形態であり、単独の不法行為又は共同不法行為責任が生じ得る。」と結論付けています(なお、ここでいう「D」はAI開発ベンダです。)

上記は人物画像(肖像)であることを前提にした記述ですが、声も肖像等の一つとして保護されると考えられていること¹⁹からすれば、少なくとも特定の声優と同一・類似の声が高頻度で生成され、当該声優Aの声をういた様々な音声コンテンツを生成することを目的とした生成AIモデルやサービスを販売していた者について、パブリシティ権の侵害主体性が認められることが示唆されているといえます。

そこで、政府²⁰において、別紙記載の内容を参考に、声優の声は法的に保護されていること、生成AIモデル開発者や生成AIサービス提供者等であっても、一定の場合には権利侵害の主体として責任を負う場合があるということを明示的に広く国民に周知していただきたい。

18

https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/ai_utilization_civil/pdf/002_03_00.pdf

¹⁹ ピンク・レディー事件(最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁)の「最高裁判所判例解説」では、「『肖像等』とは、人物識別情報をいうものであり、たとえば、サイン、署名、声、ペンネーム、芸名等をいうものである」と解説されている。

²⁰ 知的財産戦略の司令塔である内閣府知的財産戦略推進事務局、「AI利活用における民事責任の在り方に関する研究会」を主催する経済産業省、人格権的側面で法務省を想定していますが、議員の皆様及び関係省庁においてご議論いただけますと幸いです。

2 要望2：ハードロー的なアプローチの構築

上述のとおり、ソフトロー的なアプローチをすることにより、官民一体となって無断学習・生成AI問題に迅速に取り組むことができます。

しかしながら、ソフトロー的なアプローチについては、実効性確保の問題が常に存在しています。日本国内に所在地を有する法人及び個人は、ソフトロー的なアプローチを採用したとしても、これに従う方針で対応することが多いように思われますが、日本国内に所在地を有しない法人及び個人については、訴訟等による法的な権利行使をしなければ対応しないなど、ソフトロー的なアプローチに従わないことも十分に想定されます。

したがって、上述のようなソフトロー的なアプローチを実装するのと並行して、ハードロー的なアプローチについても検討を進めることが必要と考えます。

ハードロー的なアプローチとしては、例えば、韓国²¹のように行為規制法である不正競争防止法を改正して、経済的価値を有する他人の音声を無断で使用する一定の行為を不正競争行為と定義する改正を行うことで、行為の面から規制をかけることが考えられます。他方で、声自体に権利性を正面から認め、パブリシティ権や声をみだりに利用されない権利などを取り巻く法制度を整理することなども考えられるところです。

これらについては、一朝一夕で実現できるものではないことは承知しておりますが、そうであれば、速やかに検討を開始していただきたいと考えております。

第4 結論

以上のとおり、現行の法制度では、声優の声を利用した生成AIモデル開発者、生成AIサービス提供者や、これらのモデルやサービスを利用して声優の声と同一・類似の音声を出力してこれを公開した投稿者に対して適切に権利行使できる場合は限定されており、また、不明確な部分が多く、生成AIによる声の無断利用に対して十分な抑止ができません。

日本の基幹産業たるコンテンツ産業の一端を担う声優の声を守らなければ、声優を志望する者も減り、コンテンツ産業の持続可能性にも影響を生じかねません。

²¹ 韓国では、2021年に不正競争防止法を改正し、有名人の肖像・氏名等の人的識別標識を無断使用する行為を禁止する改正を実施し、2022年6月8日から施行されています。具体的には、不正競争行為として「国内に広く認識され、経済的価値を有する他人の氏名、肖像、音声、署名等、その他人を識別できる標識を公正な商取引の慣行や競争秩序に反する方法で自身の営業のために無断で使用することで他人の経済的利益を侵害する行為」を規定しました。

声を持つ商業的価値・人格的価値を前提に、A I時代における声優の声の無断利用について、真正面から議論し、上述したソフトロー的なアプローチ及びハードロー的なアプローチに係る対策を迅速に講じていただきますよう、お願い申し上げます。

(別紙)

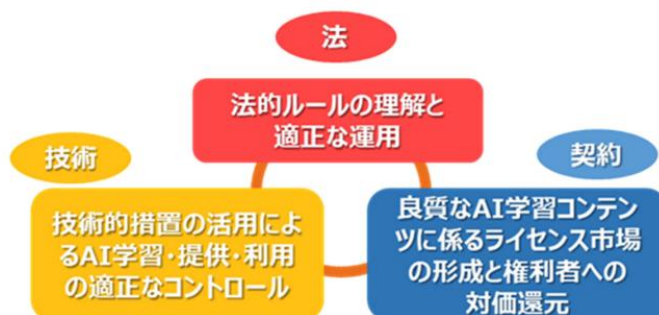
要望 1 に係る国民への周知文案

生成 A I モデル及び生成 A I サービスにおける俳優、声優等の声の利用に関する注意喚起等

令和 8 年 ● 月 ● 日

● ● ● ● ● ● ● ●

政府では、「A I 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」(2024年5月)において、生成 A I と知的財産権の望ましい関係の在り方として、「A I 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現を目指し、法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら、A I 開発者、A I 提供者、A I 利用者、権利者等の幅広い関係者が連携して取り組むことにより、創作者にとって信頼できる開発者の下に良質なデータが多数集積し、高度な生成 A I の開発・提供とともに、新たな創作活動につながる好循環の実現が期待されることを示したところである。



(出典) A I 時代の知的財産権検討会「A I 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」71頁

上記「中間とりまとめ」では、声優をはじめとする人の声を学習させ、本人類似の音声を生成できる A I が無断で開発されてウェブサイト上で販売され、これを購入した者が生成した音声をウェブサイト上にアップロードするなどの事例が見られたこと、「声」がどのように保護されているのかということに対する懸念も示されたことを受けて、「声」の保護に関する法の適用関係について、既存の法的枠組みの整理を行っている。

これを受けて、民間においても技術により声の保護を図りつつ収益化を目指す取組や、著名な声優による音声生成 A I サービスの展開など、俳優や声優等の実演家と共に、その肖像や声を“守りながら利用する”活動が複数見られるようになった。

しかしながら、特定の俳優や声優等の実演家の肖像や声を学習させ、当該特定の実演家の肖像や声であると一般人が認識するような出力を得ることができる生成 A I モデル

や生成A I サービスを当該実演家の許諾を得ることなく公開する生成A I モデル開発者や生成A I サービス提供者は後を絶たず、当該生成A I モデルや生成A I サービスを利用して生成されたA I 音声はSNSや配信プラットフォーム等で利用される事態も引き続き存在している。

このような俳優や声優等の実演家の肖像や声の無断利用については、経済産業省が2025年に公表した「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」により、一定の場合には不正競争防止法違反となり得ることが整理されているところである（なお、刑事罰も規定されていることには留意されたい。）。

また、上記「中間とりまとめ」56頁でも指摘したとおり、少なくとも最判平成24年2月2日（平成21年（受）第2056号）民集66巻2号89頁〔ピンク・レディー事件〕において例示された、「①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、③肖像等を商品等の広告として使用するなど、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」には、「声」も「肖像等」に含まれるものとしてパブリシティ権に基づく保護が可能と考えられる。

音声生成A I の場合には、特定の俳優や声優等の実演家の声に特化した生成A I モデルや生成A I サービスが提供される場合が多いところ、そのような特定の俳優や声優等の声に特化した生成A I モデルや生成A I サービスを敢えて提供している場合には、当該生成A I モデルや生成A I サービスは当該実演家の声と同一・類似の声を生成することを本質的な特徴として提供されるものであるため、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とする行為」として、当該生成A I モデルや生成A I サービスの開発・提供を行う者が、パブリシティ権侵害の主体と評価される可能性が高まる。例えば、特定の俳優や声優等の声をデータセットとして利用して学習を行い、その結果、文字や音声を入力すれば当該俳優や声優等の声と同一・類似の声が高頻度で生成されるような生成A I モデルや生成A I サービスを提供している場合が典型である。

政府としては、上記のような法的整理を前提に、人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律第16条に定める調査、指導その他の必要な措置を生成A I 開発者、生成A I 提供者に対して行うことも検討しながら、「A I 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」の実現に向けて、生成A I における俳優や声優等の実演家の声の利活用等の動向を注視していく予定であり、今後、追加の注意喚起等を実施する可能性もある点に留意されたい。

※ 第1段落は、知的財産戦略本部「知的財産推進計画2025～IPトランスフォーマー ション～」16頁第3段落及び第4段落を修正して作成。

※ 第2段落は、A I 時代の知的財産権検討会「A I 時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」55頁アの記載を修正して作成。