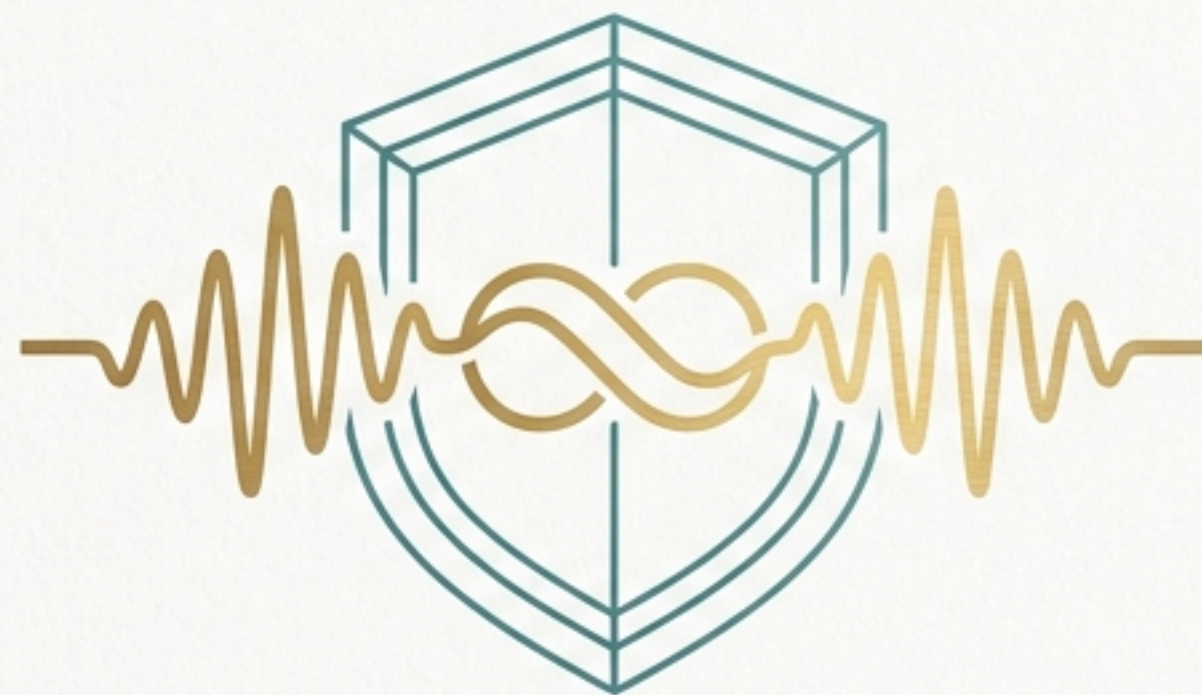




# 無法地帯から新市場へ：生成AI時代の 「声の権利」保護とビジネスの未来

法務省検討会指針案（2026年7月）の全貌と、コンテンツ産業にもたらすパラダイムシフト

## 従前の実務（グレーゾーン）

「声そのもの」を直接保護する明文規定や最高裁判例が存在しない。

ディープフェイクによる無断生成・収益化が野放し状態。

## パラダイムシフト（法的保護の確立）

声は「個人の人格の象徴」であり、パブリシティ権・人格権の対象と明記。

無断生成・配信は不法行為（損害賠償・差止請求）の対象へ。



2026年7月27日、法務省検討会が「声の権利」保護に関する指針案を大筋了承。

# 17兆円

日本のコンテンツ市場規模  
(アニメ、ゲーム、吹き替え  
等)。声優・俳優の「声」は  
代替不可能なコア資産。

# 4万件超

主要SNS上で確認された、  
肖像権やパブリシティ権の  
侵害疑義が持たれる投稿数。

# 最大45億円

コンテンツ産業全体に  
おける潜在的な経済損  
失の推計規模。

## 業界からの悲鳴

“

「声は長年の研鑽によ  
る商売道具であり人生  
そのものである」  
「声の無断利用は日本  
の文化競争力と国益に  
関わる問題である」

(第2回検討会における  
声優陣の訴えより)

## 原告：津田健次郎氏

パブリシティ権侵害および  
不正競争防止法違反に基づ  
く動画削除・損害賠償請求。

## The Exploit Model

Step 1

AIによる特有の  
低音ボイス無断模倣

Step 2

都市伝説・雑学動画  
188本を投稿

Step 3

平均147万回再生 /  
21万フォロワー獲得

Step 4

広告還元システムにより  
月額50万～75万円の不当収益

## 被告：TikTok運営会社等

「普遍的な男性の声であり  
特定個人を想起させない  
(同定性の否定)」。

プロバイダのログ保存期間経過により投稿者特定が不可能に。プラットフォーム自体の責任が問われる事態へ発展。



## 核心となる法的解釈

「人の声は容貌や姿態と同様に個人の人格を象徴する属性である。」

現行の民法上の不法行為法理（民法709条）の枠組みの中で、「声」の権利性を明確に位置づけ。

## 人格権 (Personality Right) - 精神的保護

みだりに利用されない人格的利益の保護。  
社会的評価や信用を毀損する悪質な利用  
(ディープフェイクボイス等) への慰謝料請求。

### Precedent

2012年「ピンク・レディー事件  
最高裁判決」の「肖像等」に声  
が不可分に含まれると解釈。

## パブリシティ権

(Right of Publicity) - 財産的保護

著名人の声を持つ「顧客吸引力」を  
排他的に利用する財産的利益の保護。

人の声  
(The Human Voice)

損害額算定は、著作権法114条の類推適用による「正規ライセンス使用料相当額」が最低基準となる期待。

|         |                      | 商業的依存性・悪質性                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                          |
|---------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         |                      | 非営利・表現 (Benign/Expression)                                                                                                                                           | 商用利用・悪質 (Commercial/Malicious)                                                                                                                                                                           |
| 本人許諾の有無 | 無断<br>(Unauthorized) | <div><div>Q3 原則適法</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>人間による「ものまね」：<br/>演者による身体表現・模倣演出。</li></ul></div><div>判定: 視聴者が本人発声と誤認・混同しない限り適法（表現の自由）。</div></div> | <div><div>Q1 違法</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>無断AI学習・商用生成：<br/>SNS等でのナレーション収益化。</li><li>専用AIモデルの有償提供：<br/>学習済みモデルの販売。</li></ul></div><div>判定: パブリシティ権侵害（同定可能性と顧客吸引力の不当利用）。</div></div> |
|         | 許諾あり<br>(Authorized) | <div><div>Q4 適法</div><div><p>許諾に基づく公認利用：<br/>正規ライセンス契約に基づく生成AI運用。</p></div><div>判定: 正当なビジネス活動。</div></div>                                                           | <div><div>Q2 重度の違法</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>悪質・信用毀損利用：<br/>偽発言、政治的誤情報、ポルノ作成。</li></ul></div><div>判定: 人格権侵害・名誉毀損（精神的慰謝料・刑事罰対象）。</div></div>                                        |

# 現行法の限界：なぜ「著作権」では声を直接守れないのか？

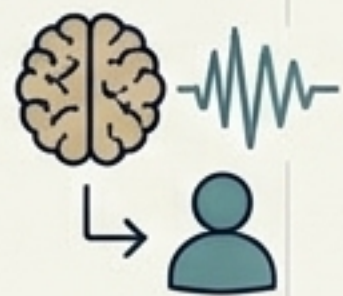
## 著作権法の限界 (Copyright)



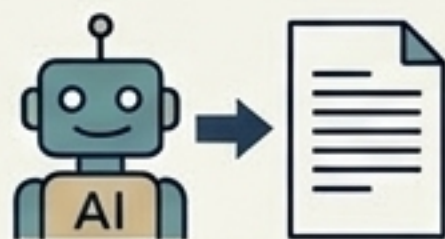
- 保護対象：  
創作的に「表現された成果物」  
(録音データ、台本)。



- 保護されない領域：  
声質や声柄という「素材」  
「そのもの」。



- 結論：  
AIが学習元と異なる  
全く新しい文章を読  
み上げた場合、著作  
権では防げない。



## パブリシティ権の限界と今後の課題 (Publicity Right)



- 保護対象：  
高度な知名度と顧客吸引力  
を持つ「著名人」。

- 保護されない領域：  
下積み段階の若手声優、  
一般市民。



- 結論：  
一般人に共通する人格権と  
しての「自らの声を模倣されな  
い権利」の法的構成が今後の  
継続課題。



# 世界のデジタルレプリカ規制比較

|                                | Japan<br>(法務省解釈指針 - 2026)                                                                                                      | USA<br>(ELVIS Act等 - 2024～)                                                                                                                             | EU<br>(EU AI Act - 2026全面適用)                                                                                                           |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| アプローチ<br>(Regulatory Approach) | ソフトロー（民法解釈の拡張による司法基準）                                                                                                          | ハードロー（制定法による厳格規制）                                                                                                                                       | ハードロー（技術的義務化）                                                                                                                          |
| 特徴・義務<br>(Key Features)        | 著名人の「声」を保護。司法やプラットフォームの運用ガイドラインとして機能。<br> | テネシー州で全米初「声 (Voice)」を明示的保護対象に指定。死後の保護や、包括的AI譲渡契約の無効化 (CA/NY州)。<br> | AI生成音声に対する「不可視ウォーターマーク（電子透かし）」の埋め込みとAI明記の義務化。<br> |

Takeaway: 日本においても、解釈論にとどまらず将来的な「デジタルレプリカ特絶新法」の制定を求める声は根強い。

## 契約実務の抜本的見直し

### Risk:

「一切の権利を譲渡する」包括的条項や無対価のAI学習許諾は、合理的範囲を超え無効となるリスク（愛内寛里菜事件判理の適用）。

### Action:

「人間の生の実演」と「AIモデル作成・二次利用」の許諾範囲（期間、地域、媒体、レベニューシェア）を明確に区分した契約設計。

## プラットフォーム運用の高度化

### Action 1:

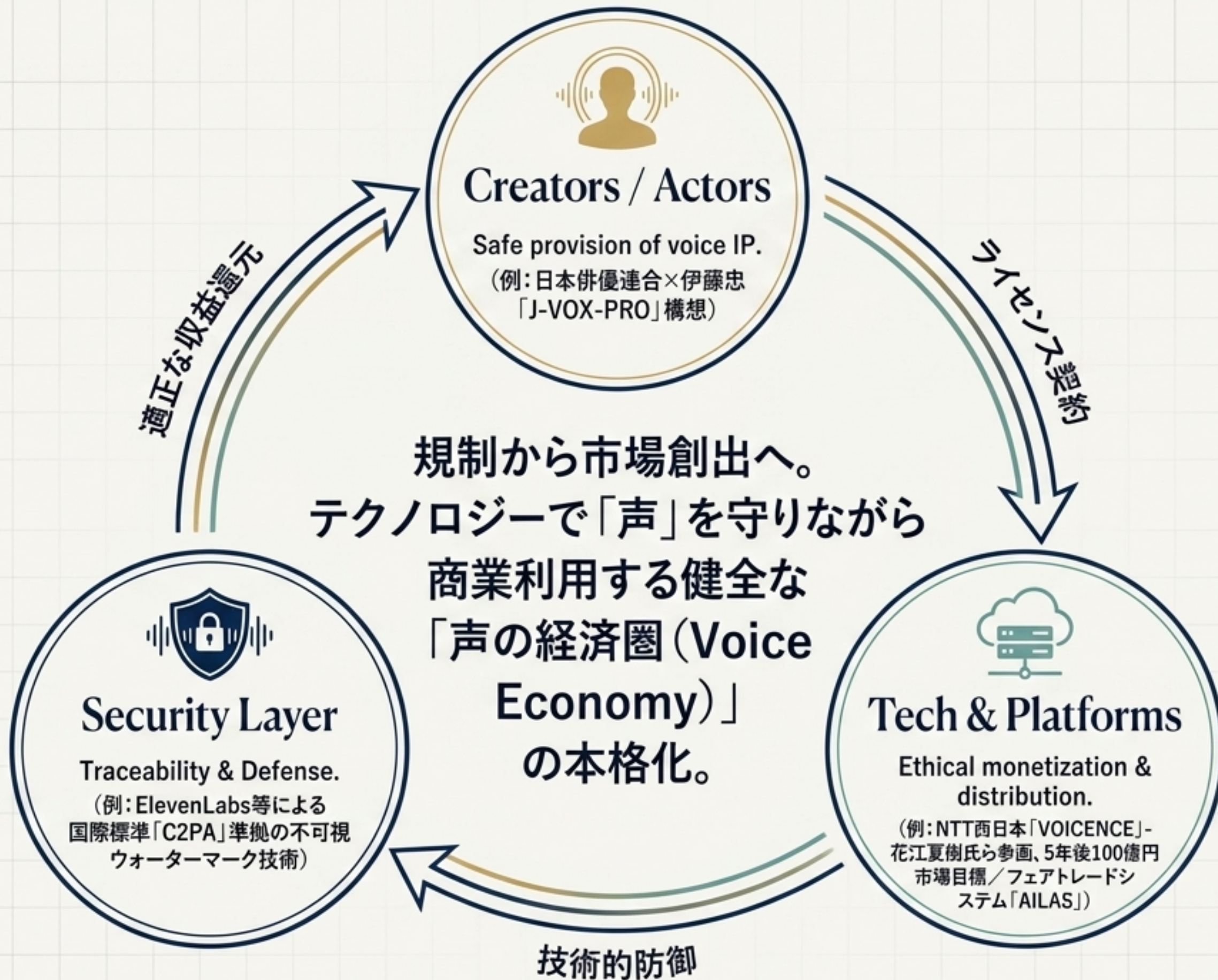
AI生成コンテンツであることのユーザー通知フラグ設置。

### Action 2:

権利者からの「声の無断利用」に基づく削除請求に対する迅速なコンプライアンス体制（Notice & Takedown）の整備。



# 新たな法的指針に基づく事業構造の変化



# クリエイターの尊厳と、 AIの革新が共存する秩序ある市場へ。

---

## The Milestone

2026年7月の指針案は、法的空白地帯に対する歴史的成果であり、無断生成に対する強力な抑止力となる。

## The Real Value

悪質投稿の排除にとどまらず、事業者が適正なライセンス下で革新的な音声AIビジネスを展開できる「基盤」の確立。

## What's Next

2026年8月の正式報告書公表を契機とし、プラットフォームの自主規制高度化と、一般市民を含む包括的方法整備への議論へ。