

ラ・バンド・イリュストレの宣言

2024 年、フランスでは、日本の漫画、韓国のマンガ、中国のマンガ、そしてウェブトゥーン、フランス語でいう「アジア発のバンド・デシネ」の売上が、販売部数ベースで市場の 50% 超を占めていた。[\[1\]](#)これらの作品をフランス語を母語とする読者が楽しめるよう、影で支えている人たちがいる。その「裏方」といえる存在こそが我々、翻訳・文章校正・レタリングという 3 分野の専門家である。

いずれも孤独を伴う職業であり、集結して共に行動することは非常に稀である。しかし、生成型人工知能、いわゆる生成 AI の登場は、翻訳・文章校正・レタリングの専門家のみならず、漫画の著者や出版社、そして読者の利益も脅かしかねない。この強い危機感から、我々は一丸となり、それぞれの専門分野を守り抜かなければならないと考えている。

生成 AI は「知能」ではない。確率に基づく模倣機械。

近年の技術的進歩により、読者を楽しませる作品を生成 AI で翻訳やローカライズを行えると思われがちである。しかし、生成 AI の精度はあまりにも不十分であり、結果として生み出されるものは凡庸で退屈なものでしかない。本来「AI」は、他の分野や用途において人間の働きや仕事を大いに助け得る革新的な技術ではあるが、現在の「生成型の AI」は、その誤った使い方だと言わざるを得ない。

人間社会の規模でみれば、自然資源とエネルギーの浪費、人間の創造性と雇用の喪失、知的財産権に対する IT 企業幹部らの傲慢な態度、クリックワーカーの搾取、デマや偽情報の流布など、あらゆる倫理的問題がある。加えて、言語・美術・出版関連分野の教育と訓練を受けた専門家を、人間の思考・理性・感情を持たないツールへと置き換えることは、世界中の芸術的財産を脅かす行為であり、人間社会に対して極めて危険な結果を招きかねないと、我々は憂慮している。

また、生成 AI は人間が入力した膨大なデータを、文字の場合は最も出現頻度の高い言葉の並びで、映像の場合は最もありふれたピクセルの組み合わせで、羅列として再び出力するにすぎない。そればかりか、自ら出した結果の全体を総括的に分析することすらできない。果たしてそのようなものを「知能」と言えるだろうか。むしろ「確率に基づく模倣機械」と定義したほうが相応しいと、我々は考えている。

以上の構造上の制限に加え、生成 AI がアジア発の漫画を決して「理解」できない理由がさらにもう二つある。一つ目は言語の違いにある。我々が扱う言語の多くは文脈に強く依存する、いわゆる「ハイコンテキスト言語」である上、文章の構造や語順も欧米諸語とは大きく異なる。二つ目は漫画という媒体の特性にある。漫画では、コマの連なりによって物語が紡がれ、文章はいわば「穴開き文」となり、「絵」がその穴を埋める最大の役割を担っている。生成 AI の

「能力」と呼ばれているものは、実際には単なる機械の機能に過ぎず、現在、それすらも限界に達しつつある。そもそも、人間の精神や感受性を本質的に理解できないツールなど、文章と絵、そしてグラフィックデザインの組み合わせによって意味を成す作品の文学的ニュアンス、その国の文化や人情の機微を、いつか再現できると信じられるだろうか。これまで、わずかな試みはあったが、憤りと嘲笑を招いただけである。

得するものなし、損するだけ。

漫画を異なる言語にローカライズするとは、言葉やオノマトペなどといったグラフィックの部分だけをただ置き換えるだけの作業にすぎないと見なされがちである。しかし、その見方はあまりにも一面的で短絡的である。実際にこの作業を的確にやり遂げるには、鋭い解釈力、豊かな創造力、文法に関する深い知識、絵とデザインへの理解力、そして漫画特有の構造への把握力が強く求められる。つまり、機械が全く持ち合わせていない資質なのである。

例えば、漫画のページの構成を崩すことなく、その文字や記号を別の言語のものに置き換えるとき、いかにオリジナルを再現するのか。また、皮肉や駄洒落、文章の持つリズムや語感などを維持しながら、いかに翻訳するのか。さらに、育った環境の言語が人の価値観に大きく影響する中で、感情や気持ちを異なる言語でいかに読者に届けるのか。こうした課題を一つ一つ解決しつつ、作品の内容を的確に伝えるには、きわめて人間的な営みが不可欠であり、我々専門家としての技能はもちろんのこと、人間としての感受性が大きな役割を担っている。

また、情緒性と論理性に基づいて推論できる精神的能力である「思考」と、現実を概念化できる知的機能である「知性」。この二つの要素から「知能」というものが成り立つとすれば、生成型 AI がこれらのいずれも備えていない以上、「知能」と呼ぶべきではないだろう。漫画のローカライズを機械に専ら委ねることは、本当の「知能」を持っている人間であるアーティストの思想と意図を裏切るリスクを伴い、場合によっては作品そのものを根本的に毀損するおそれが十分にある。

具体的には、生成型 AI は、文体の画一化によって台詞の表現を乏しくし、さらに誤訳により意味の歪みを生じさせる。そのうえ、グラフィック面の一貫性を損ない、作品全体の可読性を著しく低下させる。人間による書籍制作よりも、生成型 AI を基盤とするプロセスに依存すれば、本来評価されるべき作品が、その機会を奪われるだけでなく、あらゆる関係者がそれぞれ期待外れのリスクを負わされることになる。

→ 漫画家は、粗雑な翻訳やデザインによって作品の内容が改変され、その結果が自らの意思に反するものであっても、その責任を負わされかねない。

→ 読者は、原文を忠実に再現しない、低品質で読みにくい文章にさらされる。

→ 出版社は、要求水準が高く、かつ当事者意識の強い読者層の離反を招き、結果として売上の減少につながりかねない。さらに、欧米の読者の多くは違法サイトの存在を認識していることから、海賊版と大差ない品質しか提供できなければ、その先にある結末は容易に予測できる。

→ 我々、翻訳・文章校正・レタリングの分野の専門家は、生成型 AI に代替されれば、経済的に不安定ながらも生き甲斐のある仕事を失うことになる。また、マクロの視点から見ると、ローカライズ分野全体の専門知識が衰退の一途をたどることを意味する。



#ComicsSansIA

以上の理由を踏まえ、漫画家およびその作品への敬意を前提として、作品を愛する読者のために、そして我々専門家自身のためにも、ローカライズの過程における生成型 AI の使用に強く反対することを表明する。

本声明は、数か月にわたる議論の成果であり、その過程において我々の職業に関するさまざまな啓発活動についても検討を重ねてきた。その詳細は後日公表する予定であるが、まずは最初の取り組みとして「Comics Sans IA」という活動を開始した。この名称は、「Comic Sans MS」という有名なフォントの名前と、フランス語で「AI なしのコミック」を意味する言葉を掛け合わせた造語である。現時点では、アジア漫画に関わるすべての関係者および読者に対し、#ComicsSansIA というハッシュタグを活用し、「漫画における生成型 AI の使用に反対する」という運動に積極的に参加するよう呼びかける。世界にとって貴重な文化遺産である漫画を、その芸術的価値を損なうことなく、より多くの人々に誠実に届けるためにも、これらの職業を共に守っていききたい。

我々は [La Bande illustrée](#)
SNS



[1] PENNANEC'H, Benoît 「新たなバランスを模索する市場」 『GfK-Nielsen IQ・FIBD 連携カンファレンス』、2025 年 1 月 30 日。

閲覧先：

https://www.bdangoulemepro.com/medias/2025/BILAN_GFK_Angouleme_Conference_2025.pdf