

「21 世紀・日本の生存」プロジェクト

■ 分科会「AI の浸透したデジタル社会における ELSI の観点からのルールに関する研究」

大 手 英 明

主査：大手英明

研究参加者：石井夏生利 岩隈道洋 小向太郎

【活動記録】

2023 年 9 月 26 日 (火) 10 時 00 分～ 12 時 20 分

ワークショップ (外部講師 3 名を含む講演とパネルディスカッション)

(於：中央大学市ヶ谷田町キャンパス 3F301)

共催：中央大学 ELSI センター

報告者：大手英明 研究員 (主査)

テーマ：「ChatGPT」をはじめとする生成 AI の登場やメタバースなど、AI を含むデジタル社会が着実に進展しており、今後デジタル社会の健全な発展に向けてあるべきルール等の在り方について、プライバシー、知財、偽・誤情報を主論点としつつ、倫理的・法的・社会的観点 (ELSI の観点) から総合的に考える。

講演者：

岡嶋 裕史 (中央大学政策文化総合研究所長・国際情報学部教授)

原田 伸一郎 (静岡大学情報学部教授)

福井 健策 (弁護士・骨董通り法律事務所・日本大学芸術学部・神戸大学大学院・iU 等 客員教授)

山口 真一 (国際大学 GLOCOM 准教授)

当日資料：中央大学政策文化研究所開催案内 HP 掲載

<https://www.chuo-u.ac.jp/research/institutes/policystudies/event/2023/08/67423/>

(参考) 中央大学 ELSI センターHP <https://www.chuo-u.ac.jp/research/introduction/elsi/>

概要：

<開会>

- 須藤 修 先生 (中央大学 ELSI センター所長/国際情報学部教授) ご挨拶
- ・本会は、岡嶋先生が所長の中央大学政策文化総合研究所と、中央大学 ELSI センターの共催のイベントということで開催する。また、ELSI センターは、副所長が石井先生であり、パネルディスカッションで司会をしていただく。
- ・本日は非常に評判が高く素晴らしい論者 4 名の先生方に集まっていたいただき、後半のパネルディスカッションではパネリストとして参加いただくことになり、大変良かったと思っている。
- ・今日は、学生も数十名聞いており、他にも社会人の方、行政官の方々も見ていたので会場は 25 名だが、オンラインも併せて 100 名近くが参加しており、非常に良い機会だと考えている。

- 今日テーマはメタバースと生成 AIだが、これらは今後必ず連携して結びついていく。すでにその動きは、メタ、かつての Facebook が準備しているが、相当動くことになると思う。
- 日本ではまだ生成 AI の議論ばかりだが、私が 8 月に発表した論文では、マルチモーダル AI をかなり重要視しており、マルチモーダルになるとブロックチェーンとかメタバースが連携して動き出すので、その対応を考えていかなければならない。
- 今日の議論ではそういうことを考えるために、おそらく極めて重要な要素が入ってくると思うので、本日聴講される方は大いに参考になると思っており、私も相当期待している。
- AI については、私は政府の要請で総務省側議長として「広島 AI プロセス」のとりまとめ作業をやっており、事務局の The Weather Company (TWC) と打ち合わせを行っているが、結構困難がたくさんありまだ悩んでいる。経済産業省の方とも一緒に検討をしております (ポストンコンサルティンググループ (BCG)) はこれから検討していくようである。
- G7 のとりまとめが 12 月までなので私自身、悩んでいるところだが、石井先生のコーディネートの下での 4 人の先生方のパネルディスカッションをぜひ参考にさせてもらいたいと思っているし、学生の皆さんのためにも良い議論をお願いしたいと思っている。
- 本日はお忙しいところ時間を割いていただきお礼申し上げます。ELSI センター所長としても嬉しく思うし、今後とも中央大学をよろしく願ひし、これを開会の挨拶とさせていただきます。

#### <第 1 部：講演>

##### (1) 岡嶋 裕史先生ご講演「生成 AI とメタバースに関する動向」

- 最初の話提供として生成 AI とメタバースの話をさせていただきます。
- メタバース、去年、一昨年流行っており、今年ブームが一気に落ちているところである。今どんな状況にあるか整理すると、一般的にメタバースはわりと雑多に全体を「インターネット上のデジタルの仮想世界」であると括ってしまう認識が多いが、技術的潮流としては現段階として二つに分けておいて方がよいのではないかと思う。
- 一つは完全に 0 から作る「狭義のメタバース」がある。
- もう一つは、バーチャル渋谷、バーチャル池袋などの現実立脚型の仮想世界、区別する場合には「デジタルツイン」とか「ミラーワールド」と呼ばれ、こちらも大きく期待されている。最初はデジタルでそっくりに作ろうとしていたがコストが結構かかるので、実写でもよいのではないかとなり、今はスマートグラフィックなどを用いて、現実に上書きする形でデジタル空間を作り、そこにデジタル情報をまぶしてより楽しくより効率的に生きていくという形の考え方になってきている。例えば、授業中にペットをかわいがるのが現実には許されないが、自分のメガネにだけは見えているというのは可能かもしれな

い。そういった使い方が「デジタルツイン」とか「ミラーワールド」である。

- 去年、一昨年流行っていたのは前者の方であり、「狭義のメタバース」である。なぜこちらが流行ったかを言えば、こちらの方が作るのが簡単だからである。ゼロから建築物や背景を作ることはお金も手間もかかり難いと思われがちであるが、ゲームの作成などで蓄積があり技術的にはシンプルでそんなに難しくない。そういう背景の中、昨年絶頂期を迎え、今、皆が幻滅している瞬間であると思う。
- 後者の「デジタルツイン」は技術的に結構難しい。例えば、この教室にデジタルペットを駆け回らせたいというのは難しい。テーブルの正確な位置、椅子の位置を把握し、ペットがそこを突き抜けたりしないようにしないと興ざめなのでリアルタイムで空間を把握しての判断が必要になる。現実には普通のシャツを着ているが設定で眼鏡越しにはスーツを着ているように見えるといった「デジタルツイン」、「ミラーワールド」も、将来的には期待されているが技術的にはすぐに実現させるのは難しいだろう。
- 先日、アップルがビジョンプロを出して、「デジタルツイン」、「ミラーワールド」はあんな形で実装されていくのだという少し見通しが良くなったと思うが、それでも、5年後、10年後の技術ではないかと思う。「(狭義の)メタバース」のブームは去り、「デジタルツイン」はまだまだこれから、今ちょうど端境期にあるような気がするので、これから勉強される方、ビジネスの種を探している方にとってはちょうど良い仕込みの期間なのではないかと思う。
- 本日は、AIもテーマであるので、この「(狭義の)メタバース」とか「デジタルツイン」についてどういうふうにAIが関わっていくのか、少しだけ導入の話をしたい。
- 「メタバース」はもう自分で作れない。クリエイターを雇ってこんな(資料で図示)オブジェクトを作ることになるがこれはワンシーンである。世界と呼べるというまでの質量を伴って仮想世界を作るといくらかかるか分からない。ゲームは、昔のソシャゲ(※インターネットを介して複数のプレイヤーが参加できるオンラインゲームの一種)などは数百万円で作られていたが、今はソシャゲのレベルですら億のお金がかかる。先日ファイナルファンタジー16が出たが、いわゆるトリプルAと言われるゲーム(※メーカーの顔となる莫大な予算をつぎ込んだゲーム)は100~300億円かけないと満足なものは作れない。実はゲームはまだいい。舞台と同じで視点が固定であれば見せるシーンの裏は省略できるからだ。まだ安く作れるはずのゲームでこれである。メタバースは裏まで作らないといけませんが、これを人の手で作るのは無理である。もうAIに委ねないといけないわけだが、まだ、AIではフィニッシュ(最終成果物)が弱い。お客さんに入ってもらえるような空間は作れないが、遠くの山並みなどはAIに作らせてしまっ  
て問題なく、主流になりつつある。

- アバターがメタバースにとって必須かどうかは議論になっているが、重要であることは間違いない。AIの適用分野という意味では、アバターを動かすAIが本命なのではないかと考えている。
- SNSは一種の仮想空間である。人間はコミュニケーションが好きであると思うが、現実でコミュニケーションすると楽しいことより嫌な思いをすることも多いのではないか。よって、萎縮してしまい、引きこもってしまうということがある。デジタルの仮想空間では良いところ取りができる。現実だと躊躇するようなコミュニケーションもSNSだとできるという状況が作られているのではないか。SNSは人とつながるサービスだと言われるが、それは嘘であり、実際にはあれは嫌な人を排するサービスであると思う。それが悪いわけではなく、現実でもわざわざ嫌な人を回りに集める人はおらず、発言したらイイねと言ってくれる人たちを回りに集めていっている。これを、空間の縛りを超えて一瞬でできるというのがSNSの良いところなのではないかと思う。フィルターバブルにより快適なので利用者は長居をしてしまい、そうすると広告接触時間が増えて事業者はもうけることができるというビジネスモデルが出来上がっている。
- これがメタバースだとより濃い形で実装可能ではないか。今のSNSはテキストベースでそこに静止画、動画が入って世界を形成しているが、メタバースだと握手や肩を組むなど、濃密なコミュニケーションが可能である。SNSでは人間にイイねと言ってくれる役割を担わせているが、自律した人間はSNSというサービスにとって一番の不確定要素であり、不安要素である。すでに先行の実証実験が存在するが、この役割をAIに任せて、利用者の周囲が全部AIだったら安心して暮らせるのではないかという考え方はあり得る。良いか悪いかは別として、それを欲している人はたくさんいるのではないか。
- 会話の部分はチャットGPTが担えるであろうし、ふるまいの部分も相当洗練されてきている。今のゲーム(RPG)でAIが動かすNPCキャラクターの動作は洗練されてきており、(ユーザが動かす)主人公が急に走れば遅れてついてくるし、急にとまれば追い越して止まるというようなこともあり、すでにチューリングテストに合格しているような状態が実現していると思う。
- 現在、メタバースはキラーサービスがないが、今のところそれが雑談ではないかとされている。個人的にはその雑談の相手は人間ではなく、AIにした方が顧客の満足度は高められるのではないか。実際、技術水準としては実装可能なところに来ている。
- 個人的には非常に期待しているが、一方、非常にたくさん問題も出てくると考えられる。建築物とか風景をAIで作った場合の依拠性の問題、「著作権、意匠権は？」という話になり得る。そもそも人の会話の相手を務めるのがAIで良いのか、AIか人間か分からない状態でサービスを提供してよいのか。これからの子供にとって人格形成の過程でAIと触れる時間の方が、人間との接触時間より長いという状態

になった場合に問題ないのかといった、様々な問題点が噴出してくると思われる。こうした点も含め、今後のパネルディスカッションで議論できればよいと思う。

(2) 原田 伸一郎先生ご講演「メタバースにおけるアバターの人格権」

- ・資料 p.2 について、人格権は名誉権や氏名権、肖像権などいろいろ考えられるが、アバターに対してどのような侵害が考えられるかを一番左の欄に記載して整理しており、それに対してどのような権利を主張して対抗できるかを真ん中に整理して一覧表にしてみたものである。
- ・本日はプライバシー権を中心にしたい。プライバシー権は広義に広く捉えると人格権一般にも通じるところがあり、最近ではプライバシー権の権利内容を明確に狭める方向で解釈が進んでいるが、プライバシー権を中心にアバターの人格権的なものを考えていきたい。
- ・現実空間から仮想空間へ人間の活動空間が拡大することに伴って、どのような新たなプライバシー問題が生ずるのか、古典的な一人で放っておいてもらうという解釈から、積極的・拡張的に捉える方向に沿って取り上げたい。
- ・広義のプライバシー権は、私的・人格的自律の権利の範型とも言え、他の基本権・個別の人格権とも重なり合う部分があるかなと思っている。憲法学の佐藤幸治先生は（プライバシー権を）幸福追求権そのものだとしており、広く捉えるとそこまでいく。狭い意味のプライバシー権の話ではないことも本日お話したい。
- ・匿名性について、現実空間と比較すると、現実世界では顔を晒してはいるが、有名人でもなければ一種の「ゆるい匿名性」を保てる。
- ・むしろ、インターネットやメタバースの方が誰がということ簡単に特定できてしまう可能性がある。特に、現実空間にはないが、メタバース上、オンラインゲーム上では、ユーザがアバターのネームプレートを周囲に視認可能な形で表示するというのがデフォルトの世界観となっている。しかも、アバターをクリック等すれば、スペックやどういう履歴の人か空間内の位置なども分かってしまうというのはメタバースならではの特色かなと思う。
- ・ユーザの選択により名札を表示しないように設定することもできるが、cluster というサービスの例では（名札を）消せるが、周りからはネームプレートが見えている状態である。（自分がメタバース上で行動する時に）邪魔だから自分の視界から消せるという設計思想であり、自己情報をコントロールするというプライバシーの設計思想ではない。
- ・メタバース上で活動するアバターの背後の匿名性を考えると、（ユーザを）現実空間における特定の人物と紐付ける行為がプライバシー侵害に該当し得ることは VTuber 裁判例などでは認められ、VTuber として活動する者（中の人）の本名・年齢、顔写真を暴露するのをプライバシー侵害と認めた。顔写真の暴露は、年齢とか容貌を揶揄する意

図があったりするので、誹謗中傷の一種と捉えられることもある。

- アバターの肖像権も考えてみたい。昨年の内閣府の研究会「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議」で「VTuberの肖像権」という私の論文が参照されていた。論文の骨子は、架空に創作された生身の肉体に由来しないCGアバターとしての肖像にも肖像権が生じ得るというものだった。アバターを使った場合、アバターにも肖像があるという考えは珍説に聞こえるかもしれないが普段からアバターで活動している人にとっては当たり前の感覚ではないかと考えられる。
- もし、アバターにも肖像権が認められる場合、メタバース空間内における盗撮に対抗するような権利として機能し得るのではないか。いわゆる「インゲームフォトグラフィー」は最近コンテストもあって話題で、仮想空間内の「映える」人物や風景をバーチャル空間内に設けられているバーチャルカメラで撮影するというのが非常に流行っているが、「みだりに自己の容ぼう等を撮影されない」という現実空間で適用される肖像権をもって勝手にアバターの姿を撮影することへ対抗できるのか。
- アバターは「なりたい自分」という自分の理想が込められているので、どんどん撮影してほしいと思う人もいるかもしれないが、自身の内心が透けてしまうので、ある意味、プライバシー性があるようなものではないかという気がする。
- 実際、「バーチャルキャスト」というサービスのバーチャルカメラでは、自分のバーチャルカメラがいま何を写しているかを周りの人も確認できる仕様になっており、盗撮していれば周囲から分かるため、これが一種のメタバース空間内において勝手な撮影を防止するアーキテクチャとして機能しているのではないか。このPFがそういう意図だったかは分からず、写真写りを確かめながら撮影することを可能にする意図だろうと思うが、事実上このような機能も果たしている。
- バーチャルな身体という話に移りたい。アバターがそのユーザにとってのいわば「仮想的身体」として機能し得ることに伴って、メタバース内でのアバターとアバターの間のインタラクションを、現実空間での人と人とのインタラクションと平行に考える余地も生じるのではないか。
- 日本国憲法で身体、人身の自由は保障されているが、そこでいう身体というのは必ずしも肉塊ではなく、他者とコミュニケーションして自己陶冶（じことうや）する人格と結び付けられている身体が保護対象と考えると、アバターとしての身体というのも一種の身体、人身の自由の保護範囲に入ってくるのではないか。
- メタバースにおけるハラスメントは2種類に分けられ、大別して、①言葉・表現によるもの（わいせつな言動、差別的言動・ヘイトスピーチ、誹謗中傷、プライバシーの暴露、脅迫など）と、②アバターの身

体を用いたもの（つきまとい、盗撮、接触・痴漢、暴行など）に分けられる。

- ただ、①（言葉・表現）でも単なるテキストではなく身体性・臨場感を伴っているのも②とも共通性がある。また、②（体を用いたもの）も実際には身体がないのであくまで精神的被害だという点で①と共通性がある。メタバース内で嫌な目に合うという本質を捉える必要がある。
- メタのホライゾンの例だが、すでにパーソナルスペース機能も実装されているが、自分の周りに1mぐらいのバリアを貼って相手が近づけないようにする。これがハラスメント対策に有効なのだとしてこの機能が標準化されると、この機能を実装していないとPF側の責任として問われることになる。一種の製造物責任のような考え方に似ているのではないかと思うが、そういうPFの責任が課されるようになってくるのではないか。
- メタバースは監視空間になっているのではないかという、一種のディストピアのように語られることがあるので、その話も少ししたい。現実空間では監視カメラとかマイクに死角があるかもしれない、死角であればつかの間の自由を得ることができるかもしれないが、メタバースは環境自体がカメラになっているのでアバターの一挙手一投足は全て記録される。実際にはデータ容量の関係で全部記録するというのは難しいかもしれないが、メタバース内で犯罪や嫌がらせが起きた場合にちゃんと記録しておいてあとで証拠になるという有用性があるので、逆に記録しないとPFの責任が問われることもあり得る。
- 他人に不作法にカメラを向けられるというのは先ほどの肖像権で対抗する可能性があるが、メタバースに入るとそれ自体がカメラになっていることには気づきづらい。
- アバターの動きとともに、ユーザの視線、音声、頭の動き、手の動き、表情、瞳孔等の生体情報が直接的に記録され得る。稲見昌彦氏（東京大学先端科学技術研究センター副所長）は高機能・高価格のVRデバイスの新製品を「センサーのお化け」と評しており、センシング技術の塊であるというのが隠れた本質であるが、ユーザはその点には気づきづらい。
- このようにメタバースは監視空間のようになっているかもしれないが、ここで思い出すのは、インターネットの普及期に当たる1996年に「サイバースペース独立宣言」が発表されたことであり、その中の一文に「我々のことは放っておいてくれ（I ask you of the past to leave us alone）」がある。ここに古典的なプライバシー意識が反映されているなど思っており、政府とか大企業などはインターネットに入ってくるなどという勇ましい宣言が出たのだが、今回のメタバースブームではそのような宣言が出ることはなかった。最初から巨大プラットフォームがメタバースを構築しているという前提だから、むしろ、「オープンメタバース」という概念がよく使われているなど感じてお

り、ユーザは求めているかもしれないが、事業者における一種の倫理のようになっている。

- 次に、アバターのアイデンティティを考えていきたい。憲法学者の棟居先生は、自己イメージコントロール権について「人間が自由に形成しうるところの社会関係の多様性に応じて、多様な自己イメージを使い分ける自由」とプライバシーを捉えたが、これは社会を先取りしているような説とも捉えられるのではないか。石井先生の論文でこの学説について詳しく分析されているが、特に他者の視界において自分の姿を自分でコントロールできるというそんな権利があるのか、それはできないかもしれない。
- 自己が他者にどういように評価されているのかについて、評価に法的な制約を課すと他者の内心の自由の制限になってしまう。ただ、前提として誤った情報等により自身の誤ったイメージが形成されることに対抗できる利益はあるのではないか。メタバースの話ではないが、例えば、グーグルのサジェストなどで芸能人の名前を入れると麻薬というようなサジェストが出て、全然関係ない事実無根のことでもそういうイメージが形成されてしまう可能性が考えられ、こういう誤った情報を削除する権利は認められるのではないか。
- アバターのポータビリティについては、アバターのアイデンティティに関わる問題だと思うが、事業者・PFを超えて同じアバターをどこでも自分の姿として使用することができるようにするという VRM という日本発の規格がすでにあるが法規範としての整備も必要かなと思う。
- 特にアバターは、自己の人格が投影され、自己のアイデンティティの象徴になっている場合もあるので、EU の GDPR20 条が「データポータビリティ」を定めているが、あれは競争政策的な観点、同じプラットフォームに支配されないようにという観点が強いが、むしろアバターの場合は、人格権保護としての可能性が強いのかなと思う。現実空間では、もちろん成長したり老化したりして変化はあるが自己の容貌は一生涯自分のものであり続けるのでこの顔でいることを奪われることはない。アバターの世界でも同じような権利が必要ではないか、それをアバターポータビリティ権とできるのではないか。
- プライバシー権をめぐる憲法学説として通説と位置づけられてきた「自己情報コントロール権」説は近年分が悪いが、アバターについてはアイデンティティや自己決定が重視される傾向も強いので自己情報コントロール権とか自己イメージコントロール権的な発想と相性が良いので、援用されやすい。
- 現状、アバターの人格権と言っても「アバターを用いる人間の」人格権である。岡嶋先生の話にもあったとおり、ゲームやメタバース空間には、自動的、自律的に活動する NPC（ノンプレイヤーキャラクター）や、AI に自己の思考や行動を学習させ再現させたアバターも存在し得る。例えば、パーマンのコピーロボットのようなもの、自分の分



身みたいなものをメタバース内に放ってあとで情報共有できるようなものを使う可能性もある。そういうものをどのようにしていくのかというのが法的な問題としてこれから考えないといけないだろう。

- では、そういう NPC とか AI アバターのようなもの、従来型の人間が裏で操作しているアバターを識別できるようにすべきなのか、そのような世界を構築すべきなのか。ゲームなどでは、あまりそれをやると興を削ぐ場合があるのであえて区別できないようにするというのもありではないか。そうすると、NPC アバターにもハラスメント・誹謗中傷等をしてはならないという新たなルールが必要になるかもしれないと思う。
- キャラクターの人権、NPC の人権なども、岡嶋先生も著書でおっしゃっている最先端の議論としてあるが、それを認めるといのはなかなか今の法学的には難しいと思うが、人間と NPC が区別できないためひっくるめて保護してしまおうという時に、実はキャラクターの人権が発生する苗床というか萌芽になるのではないかと考えている。

### (3) 質疑①

須藤先生：現状、プライバシー権は自己情報コントロール権とする見解が最も支持される見解だと習ってきたが、それに反論するような有力な説はどういうものなのか。

原田先生：実際には GAF A が情報を握っていて個人ではコントロールしようがないという現状に鑑み、コントロールという概念が現実に通じていないのではないかと認識の下、むしろ、自己情報を適切に扱ってもらうという構造的な権利としてプライバシー権を理解した方がよいのではないかとこの説が最近有力に出されている。つまり、自己決定権的な意味でのコントロール権というのは一種幻想であるかもしれないので、そういう発想ではなく、構造的に巨大な PF において自己情報が適切に取り扱われるということを担保させるという権利として転換したら良いのではないかとこの説である。

須藤先生：OECD で AI 原則を作る際の委員だったのだが、コントロールという言葉は使うのをやめようとなり、スチュワード (steward) という用語が用いられた。巨大プラットフォームもスチュワードの観点でサービスを供給せよと。幹事のようなものでみんなのために奉仕せよという意味と説明しているが、それを相即するような考え方のように思えた。

参加者：資料 p. 16 の自己イメージコントロール権における自己の評価形成について、個人的には誹謗中傷等で対応可能かと思われるが、どのように区別して考えればよいのか。

原田先生：誹謗中傷の場合は自分に何か言葉を投げかけられるなどで自分が認知できるが、そうではなくて他人に誤った情報に

基づいて自分のイメージが形成されるのではないかという  
起点リスクの段階、自分では認知できないけれどもそういう不安がある状況。例えば、事実無根のサジェストが出てしまうという、そういう状況自体に何かこれから守られる権利・利益が考えられるのではないか。まだ誹謗中傷を受けていないのだが、そういうリスクがあるという段階で、サジェストを削除するという権利・利益があるのではないか、実際に誹謗中傷を受けていなくても不安なのではないか、そういう議論をし得るのではないか。

参加者 : アバター、AI に人格権を与える議論について、欧州では AI にも人格権を与えるべきという議論があった。もうすでに AI が取引を行い、契約を行っているので法人格のようなものを与えるべきという議論がある一方で、国連はコンピュータや AI に人格権を与えるというのは人と機械を一緒にするようなものであるため権利を与えるべきではないという議論もある。民間では、法人の法的な発展を見ると、法律的な契約関係を持たせるために法人に人格権を与えるという発展をしてきており、AI ももしかすると同じようになっていくのかなと思うのだが、将来的な AI 等に対する人格権の種類とか未来について先生の見解があれば伺いたい。

原田先生 : ヨーロッパ等で「電子人」のように、ロボットに人格性を認めようという議論も存在する。法人にもいろいろ人格権が認められ、名誉権、氏名権も認めている裁判例や判例もあり、その範囲で、自然人ではないものへの人格権付与もあり得て、すでに日本では判例上も認められている。投資する bot 的な AI に対しても一種の法人格的な人格を認め  
た方が、社会取引の効率上良いのではないかならば、  
(人格権の付与を) 認めていくということはあり得るのではないか。

原田先生 : アニメキャラ、初音ミクなどのキャラクター的なものに一種の何かの (人格権) が付与できるかという議論を別の論文に書いてみたことがある。例えば、初音ミクは、いろんな人が関わっており、彼女に関する歌を作るなど創造をしている。このようなネット民達、2次創作者達の集合体が一種の初音ミクの法人の社員として働いていると構成して捉え、初音ミク自体に一種の法人格というか人格を与えて彼女の権利・利益のようなものを考える、SF 的だがそんな発想もあるのではないかと

(4) 福井 健策先生ご講演「生成 AI, メタバースと知財」

- ・導入として、コンテンツ爆発ということを示し上げたい。資料 p. 2 の左図はインターネット上で1分間に起きていることを示している。例

例えば、インスタグラムに1分間で35万点の画像がアップされる、YouTube上には500時間の動画があがるといったように、爆発的に増えている。その主な原因はやはり万人が情報の発信者になったことが大きいだろうと思う。そのことがUGC (User Generated Contents) 文化ということで、右の表に出てくるが流通チャンネルが大きく変わり、コンテンツは希少な時代から今や過剰であるという時代となった。

- これ（コンテンツ爆発状況）を端的に表すのがメタバースなのではないかと思う。あらゆる人間活動、それに伴ってあらゆるトラブルがメタバースに持ち込まれ得るということだと思う。例えば、商品売買やメタバース上で働いてみた場合でのトラブルがある。偽物の出現、有名なものはメタバースバーキンである。エルメスのバーキン、高級バックの代名詞だが、これをフワフワのデジタル上のアイテムにして売り出したら飛ぶように売れてすでに1億5000万円ぐらいの売上になったそうである。最初はエルメスがバックアップしているという誤解もあったようだが、無断で売られており、エルメスはこれを商標権侵害だと言って訴えて勝訴をしたが係争は続いている。そのほか、妨害とか嫌がらせ、ストーカー行為などがすでにある。
- 現状、メタバースを巡る法律はどうなっているのかというと、メタバース法はなく、予想としては今後も作られないであろうと思う。これは準拠法とか管轄という問題もあり相当に難しい。今後も、プラットフォーム中心の規約やアーキテクチャで、規律が動いていくのではないかと思う。これが、既存の法律や解釈、岡嶋先生、原田先生のご発表になったような議論の影響も受けながら、それを応用したり誤読したり無視したりしながら、とりあえずは膨張を続けてきて今少し休止しているのが今のメタバースかなと思う。
- そういった中での知財問題の全体状況はどうか。ざっくりどうなのかということだが、よく、「土地や建物を持つ」「アイテムを譲り受ける」と言うが、データ、情報に所有権はない。おそらくそれを保有したい、所有したいと思うことはいろんな意味でナンセンスな要素を孕んでいるのではないか。よって、メタバース上、サイバースペース上で何かを保有するということ、データオーナーシップというものの本質は、多くの場合にはデータ上で何か記述されていることであり、それはPF等との何かの契約関係を意味するケースが多いと思う。
- そこに（こうした空間に）知的財産権がどう働くのかという点は、データの所有権そのものはないのだが、それ的なもの（近いもの）があるとすれば、それは著作権などの知的財産権なのだろう。本来は個人が独占保有できない、非競合性・非排他性を持っている情報にある種の独占性を与えるための制度が知的財産制度である。
- これは常に（権利を）行使すべきであるという問題ではなく、本当に行使したいのか、このエコシステムにおいて知的財産権を行使するこ

とは何の役に立つのかという点がまず、最初に検討されなければならない。行使したいとなった場合に知的財産権というのは有力なツールなんだろうと思う。

- サイバースペース・DX とそれに関わる主には知的財産権その他の権利についてであり、不完全ではあるが思い出すときに役に立つので資料 p.5 に表でまとめた。上側には要素・素材（各種権利）が並び、左側が行いたい利用が並んでいるが、メタバースで使いたいという大抵は撮影とかデジタル化とかサーバ蓄積であり、AIだと機械学習だが、これは全て複製に当たる。メタバースで何かを行って皆が見るというのは配信行為である。そこについて赤い○であれば権利が働く、つまり無断ではできないことを意味する。厄介なのは△で実演家の権利はワンチャンス主義という例外があるの権利が働いたり消えたりする。もちろん、著作権法は例外規定が充実して社会が円滑に動くようになっており例外規定に該当すれば自由に行うことができる。
- 例えば、「90年代の下北沢」を、VRChat 内でワールドとして再現するにはどれほどの知的財産権の処理が必要になるのかという話題を皆さんで考えるという時間を持ちたいところで、各論で、街並み・建物を再現するにはどういう処理が必要か、既存のものをコピーするのはどうかなどの論点があるが、本日は時間の関係上飛ばす。
- メタバースは、一言言えるのは、作り上げるだけでも、知的財産権の処理はほぼ不可能なほど厄介である。それ（知的財産権の処理）との取組もあるが、その（知的財産権の処理）うえで使われているアイテムが活用されていること自体が厄介な問題を孕んでいることがある。そこに、原田先生のお話にあった人格権的な要素も入ってくる。
- ここに AI が入ってくるが、AI は質的にも量的にも（コンテンツを）増大させて、拡張させてしまいそうな状況である。分量もスピードも両面においてである。量は質を伴うので、我々の社会の在り方を根本から変えるものではないかということで、世界全体で議論している。
- 今、裁判が多発しているのは AI 開発のための学習である。Common Crawl や LAION-5B などは有名だが、大規模なデータセットを学習して、何十億点というようなコンテンツを学習してきたことが、話題の生成系 AI の 20 年代以降の超進化の原動力となっている。そうすると、学習された側がなんとなく、あるいは、とても不満という状況になっている。
- これ（資料 p.13）が LAION-5B という世界最大の画像データセットであるが、ナルトという言葉を入れるとこのように画像が出てくる。米国では裁判が起きている。Getty という世界最大のフォトストック、いわゆる画像データベース業者は 5 億点の権利処理済みの画像を持っているが、我々の画像を勝手に学習するなという裁判を起こしている。クリエイターなども裁判を起こしており、作家協会なども裁判を起こしている。そこでの争点は、米国では有名なフェアユースという規定があり、公正な利用で権利者に市場であまり迷惑がかからないの

であれば著作物を無許諾で使ってよいよという規定で米国 IT 産業の発展の原動力だったが、AI 学習がフェアユースに当たるのかが問題となっている。

- 従来は、米国の裁判所はフェアユース大好きであり、いわば「フェアユース無双」という状況があり、結論は見てそうな気がしていたが、最近の社会情勢からはちょっと分からない。米国政府もある方向に動き出したこともあり、フェアユースは全く認めないということは考えにくいが、こういう場合はフェアユースが成立しないという判決が出る可能性もある。
- EU は、AI 学習を許容しているが、営利目的の場合にはオプトアウト可能としている。一定の方式に従わないとオプトアウトできないが、今後の学習から除いてくれというオプトアウトは可能となっている。
- 欧米はこんな状況だが、日本は、早稲田大学上野教授が名付け親であると思うが、「機械学習パラダイス」などと呼ばれる。著作権法には 30 条の 4 とか 47 条の 5 という規定があり、AI 学習のためのデータベース化などの複製は可能である。よくある誤解は学習そのものを禁止するか否かというのがあるが、そんな著作権法はおそらく世界的にもなく、学習のための複製が論点である。
- 日本は可能としているが、無条件で可能としているわけではなく、但し書きがあり、著作権者の利益を不当に害する場合は除くとされている。これは常識的な但書だと思うが、「不当に害する場合」は何かというのが問題であり、文化審議会や知財本部の検討も含めて複数並び立っている政府系の検討会議で議論していくのかなと思っている。
- 不当に害するとは何かであるが、例えば、特定人のスタイルをまねてそっくり AI を作ってしまうのはさすがに良くないのではないかと、それは市場を奪いかねないから良くないのではないかと。そのための特化型 AI の学習であれば認めないとか、EU のように商用の時に権利者がオプトアウトを希望している場合にオプトアウトを認めないのは不当に害していないか、など。これらをガイドライン、それで足りない場合は法改正もという議論がなされるのではないかと。
- 次に AI 生成物、つまり、AI が自動生成したものが人の作品とそっくりだったらどうなるのかという議論である。これ（資料 p.15）が昨年、Stable Diffusion が大変話題になった時に私自身が試して出力された絵である。法廷で、裁判官の前で弁論をする高齢の弁護士、ディズニーアニメ風という指定を試してみたら、これ（資料 p.15 右図）が最初の一枚である。裁判官は奇数でなければならないが 2 名であり、相手方の弁護士は（裁判官と同じミッキー風なので）明らかに裁判官とグル（なように描かれているの）であり、悪夢のような法廷の絵となっている。これはおそらく、ディズニーは許してくれるであろうし、法廷に持ち込まれても著作権侵害といわれるリスクはほぼないであろう。あまりに似ていない。ミッキーだと、言いたいのかなというのは分かるが、それだけで著作権侵害は発生しない。

- ネット上で有名になったが、Midjourneyで何度もやったら、これ（資料 p.15 左図）が出たと言われて、別の研究成果でもごく稀に学習したデータとほぼ同じものがでる場合もあるということがあるので、本当かもしれないが、これが出たらさすがに著作権侵害だろうと思われるが、これも実は議論が分かれている。
- というのは、著作権侵害は一般に依拠と類似性の両方により判断される。つまり、どんなに似ていても、元の作品に基づいて作られていなければ著作権侵害ではない。偶然の一致は許すというのが著作権法の大きな考え方である。偶然なわけないだろう、ディズニーミッキーマウスと入れているのではないかというのはそのとおりだが、問題はAI学習が「依拠」なのかという論点である。私はAI学習のデータと同じようなものが出力されたら、さすがに依拠と言えるのではないかと考えており著作権侵害であるとしてやむを得ないと考えており、そういう見解の研究者も多いが、いや依拠はないとする説もある。
- というのは、AIは学習した個別の作品をメモリの中に持っているわけではなく、パラメーターとして傾向を学んだだけであるから覚えていない。このところを強調すると、依拠性なしとも言える。
- 類似性については、これ（資料 p.15 左図）はさすがにありということになるが、スタイル作風だけが似ている作品が圧倒的に多い。従来、スタイル・作風は著作権で保護してこなかった。なぜなら、アイデアは自由流通であり、そうすることが人間発展の原動力であったからである。我々は先人のアイデアを学んでここまでやってきたのである。しかし、このままでよいのか、AIの場合はこのままでよいのか、いくらなんでもフリーライドが横行するのではないかという議論もある。
- そんなこともあり、AI開発側も悩んでおり、リスクが多くてどこまで許されるのか分からない。そこで脚光を浴びているのが許諾モデルである。許諾をもらって開発側が困るわけではない。4億3000万点以上の画像を管理している「Shutter Stock」という事業者が画像データを有料で提供し、学習に使われたらクリエイターに対価を還元しますよというモデルを始め、110万点ぐらいのライセンス事業を開始した。IDに基づいて学習から還元しますよという試みである。
- これと関連して世界がしのぎを削っている動きがデジタルアーカイブである。つまり、この許諾に基づいてAI学習をしようと思ったら、大量の整理された良質の学習データが必要であり、それをデジタルアーカイブというので、再び脚光が当たっている状況である。
- EUは、「分野別データスペース」というデータ戦略を2020年に発表した。各分野の過去のデジタルアーカイブをDXやAI、仮想空間における活用に提供しようという戦略を発表した。この中のいわゆる文化的な、コンテンツ分野の役割を担っているのが「Europiana」であり、ヨーロッパ中の電子博物館・電子図書館など3500以上をネットワーク化し横断検索によってデジタルコンテンツにアクセスできるようにした。すごいのはその数であり、デジタルコンテンツ5200万点

以上にアクセスできる。日本でもこの種の数字が出ることもあるがメタデータでありいわゆる書誌情報であるが、EU のものはコンテンツそのものである。しかもそのうちの 45% にクリエイティブコモンズライセンスなどのどうやったら利用できるかの情報がついている。つまり、そのまま使える。これにある程度 EU のデータ戦略の比重が置かれており、使われているお金もすごい。年間 10 億円ぐらいで運用されているが、これのほぼ全てが EU からの拠出金である。日本も、こんなことにも力を入れるべきではないか。

- ・ 許諾と非許諾の最適なバランスが今後のキーワードではないか。主戦場は世界であるが、国内でも自由な AI 学習を認める現在の著作権法の重要性はなくならないと思う。そこに秩序が求められているので一定のガイドラインは必要ではないか。
- ・ 一方で、許諾に基づく良質なデータセット・アーカイブの学習と、対価のクリエイターへの還元についてはもう一つの柱として重要ではないか。
- ・ 最後に、そっくりな AI 生成物が生まれてしまった時の場合の決め手については今のところない状況である。まず、議論を整理が必要であるが、見つけられないことにはどうしようもないので、開発者にとってもユーザにとっても、そういう危ないものを生み出したかどうかを確認できる発見ツールが重要である。
- ・ また、社会に対し AI 生成物であることを明記するルールが重要ではないかと思う。

(5) 山口 真一先生ご講演「生成 AI がもたらす偽・誤情報新時代と求められる対策」

- ・ まず初めに簡単に自己紹介をする。私は経済学博士であり、特に専門は計量経済学というデータ分析手法の一種である。その手法を使って、フェイクニュース（偽・誤情報）、ネット炎上、誹謗中傷といった SNS 上の諸課題や情報社会の新しいビジネスモデル、情報経済論などの実証研究をしている。本日の発表と関連したところでは、内閣府の AI 戦略会議の構成員を務めており、こちらの教室で「情報戦略論」という科目の非常勤講師を勤めていた。
- ・ 現在、生成 AI があらゆる分野で実用化の閾値を超えてきていて、日本において利用率が急増してきている。そういった中で、経産省が経営者や従業員が身につけるべきスキル、「デジタルスキル標準」を発表しているが、8月、その中に AI というものが入った。それぐらい注目されている。
- ・ 様々なメリットのある優れた道具であることは間違いないが、凄いポテンシャルを持った道具であるからこそリスクも存在する。偽・誤情報のまん延であるとか、本日も議論になっている知財侵害や情報漏えい、サイバー攻撃、戦争・プロパガンダへの利用、詐欺、様々なことがあると指摘されている。

- その中で、マイクロソフトの社長は AIで最も懸念されるのはディープフェイクであるという話をしている。米国の調査で、ChatGPTの最新モデルでテキストを作ったが、なんと63.5%の人が人間により作られたものであると誤答したことが分かった。要するに（人間が作ったのか、AIが作ったのかが）もう判断できなくなっている。これ（資料 p. 6）の右側は大変きれいな絵画であるが、これはAIによって作られた。このようにAIによって作られた絵画が美術コンテストで優勝してしまったということで話題となった。
- こういう状況がある中で、AIと偽・誤情報という話をしていきたいが、その前に、そもそも偽・誤情報というものが世界でどういうことになっているのかというところからお話したい。
- 2016年は偽・誤情報元年と呼ばれる。2016年の大統領選挙では、選挙前3か月間で、トランプ氏に有利な偽・誤情報は3000万回、クリントン氏に有利な偽・誤情報は760万回シェアされたと言われている。これは、この3か月間シェアされた事実のニュースより多いとされ、それぐらい偽・誤情報というのは拡散された。例えば、右側（資料 p. 8）、有名なピザゲート事件であるが、あるレストランがクリントン氏の関与する児童売春組織の拠点であるというフェイクニュースを信じた人が（店に）押し入って発砲したという事件である。
- もう一つ、新型コロナウイルスというものが我々の社会に大きな影響を与えたが、その中でもデマとか陰謀論などが大量に拡散されて、WHOはこれを「Infodemic」というように呼んでいる。例えば、右側（資料 p. 9）は5Gの電波が新型コロナウイルスを拡散しているというデマが世界中で拡散され、左側（資料 p. 9）の写真はそのデマを信じた人が5Gの電波の基地局に火を放って破壊活動をしたという写真である。こういったことが世界各地で行われた。ロシアがウクライナに侵攻しているが、戦争でも偽・誤情報が流通しており、情報戦であることが指摘されている。例えば、右側（資料 p. 10）はゼレンスキー氏が降伏を呼び掛ける動画であるが、facebookやテレグラム上で拡散されたが、その動画は全くの偽物であった。
- 日本も全く対岸の火事ではない。例えば、災害時デマ投稿等の事例がある。真ん中（資料 p. 11）はあまりに有名だが、熊本地震の際のライオンが逃げたとするデマを流して書類送検されたという事例である。右側（資料 p. 11）は安倍元首相が被災地を訪れている写真でありこれが右上（資料 p. 11）のようにスタジオで撮影されたと主張した（デマを流した）人がいた。なぜこれを取り上げたが、右下（資料 p. 11）は日本語でなく台湾のファクトチェック機関が行ったものである。つまり、このデマは台湾で拡散されたために台湾でファクトチェックされたという事例である。このように日本で発生した偽・誤情報が海外に展開されることも既に発生している。
- 2015年からグーグルジャパンとイノベーション日本というプロジェクトをしており、2019年から偽・誤情報というテーマで実証研究をして



- おり、今でも続き、2023 年度も続いている。最近の研究内容について少し共有する。2022 年と 2023 年に発表した調査研究結果だが、実際の 2 分野（新型コロナワクチン、政治）と陰謀論の 3 つについて各 6 件を使って調査を行った。その結果、コロナワクチン関連は 37.1%、政治関連は 26.4%、陰謀論は 19.1% の人が少なくとも一つに接触していた。従って、少なからず人々は偽・誤情報に接触しているということが言えるし、6 つしか使っていないので非常に接触率が高い。
- 残念なことに、偽・誤情報に接触した後にこれが誤っていることに気づけている人は非常に少ない。 典型例が政治関連であり、図の真ん中（資料 p. 13）の濃い色が「正しい情報だと思う人」で、薄い普通のブルーが「分からない人」、一番右側が「誤っている情報だと思うと答えた人」である。上から年代別になっており一番下が全体である。政治関連の偽・誤情報に接触し誤りに気付けた人は加重平均を取ると 13% しかいない。 要するに 87% の人は騙されているという結果が出ている。新型コロナワクチンと陰謀論になるとこの（誤りであると気づけた人の）数字は少し上がるが、それでも大半（6 割弱）の人が騙されている。
  - もう一つ言えることとして、年代別に見ると、特に政治関連は顕著だが、実は 50 代、60 代といった中高年の方が偽・偽情報にだまされやすい傾向にある。
  - ここで言いたいのは、偽・誤情報というと SNS をいっぱい使っている若い人の問題と思われがちだが、そうではなく、全世代、老若男女問わず関わってくる問題であるということである。
  - ここからは、拡散行動についてお話したい。残念なことに偽・誤情報とか陰謀論は事実のニュースよりも拡散されやすいと分かっている。
  - その拡散手段として調査した中で分かったことがある。最も多い拡散手段は、家族・友人・知人との直接の会話であり、圧倒的に多い。付け加えるならば事実のニュース（の拡散手段として）でも多い。実は、偽・誤情報はネットだけの問題ではなく、社会全体の問題である。
  - その拡散行動について、右側（資料 p. 16）のような図の数学的モデルを用いて分析したところ、偽・誤情報を信じている人は、誤っていることに気付いている人と比較して、圧倒的に拡散させる確率が高い。また、メディアリテラシーや情報リテラシーが低い人ほど、偽・誤情報を拡散していることも分かっている。つまり、偽・誤情報を信じている人とかリテラシーの低い人ほど大量に情報を拡散してしまう、そういう言論空間に我々は接していると言える。その結果起こることについて、別の研究結果からの引用だが、「真実が 1500 人以上にリーチするにはフェイクニュースより約 6 倍の時間がかかる」、それぐらいにすごいスピードで広範囲に拡散されやすいのが偽・誤情報だと言える。
  - さらに、その社会的影響について実証実験を行った。二つの偽・誤情

報を使い、それは保守系の政治家とリベラル系の政治家それぞれに不利な偽・誤情報を用意してそれを聞く前と聞いた後でどう支持の分布が変わるかを調査した。(資料 p. 18 の) 棒グラフが聞く前の支持の分布であり、折れ線グラフが聞いた後の分布である。左に行くほど支持しており、右に行くほど支持が低いとなっている。見ると、偽・誤情報を聞いた後、少なからず人々は支持を下げる事が分かる。

- これ(資料 p. 19)を見ると、弱い支持層ほど偽・誤情報を聞いて支持を下げやすいという傾向が見られる。これが意味することは、弱い支持は支持層の中では人数が多いので偽・誤情報はそれだけ選挙に影響を与えていることが否定できないということである。
- こういう中で、AIはこの情報環境にどのようなインパクトをもたらすのかだが、ディープフェイクの大衆化が起こったということがある。技術が発展したことにより、誰もが自由に偽画像とか偽映像が作れる、人類総ディープフェイク生成時代とも言える状況が起きている。今後、偽・誤情報の爆発的増加が予想される。例えば、一番左側(資料 p. 21)は去年の静岡県の水害で「ドローンで撮影された静岡県の水害」というタイトルの投稿であったがいずれもAIによって作られたものであった。一番右側(資料 p. 21)はディープフェイクを使った動画通話詐欺が中国で発生、被害額が8500万円とあるが、要するに知人とか有名人とかになりすましてお金をとるという詐欺である。これは中国だけでなく、世界各国ですでに起こっている。日本でも発生している。日本は特殊詐欺大国であり、そういう(詐欺を行う)人たちがこういう技術を使わないわけがないため、今後(日本で)被害が拡大していくことが予想される。さらに、私が懸念しているのは、裁判等の証拠画像や映像などの捏造が増えるのではないかということである。
- もう一つは、世論工作も大衆化したという問題である。例えば、左側(資料 p. 22)の親中国の世論工作でAIが使われたということなのだが、この生成AIが月額4000円の安いサブスクリプションサービスを使っていたというものである。また、イスラエルのあるグループは4万件にも及ぶアバターを作成しそれらにSNSのアカウントを付与し、AIでSNSへの投稿を自動生成してbotで投稿させることによって世論工作をするビジネスをしていた。これはアフリカでもすでにそれが使われたという話だが、そういうビジネスまでも起きている。
- こういうビジネスや政治的な動機をもってAIを操作して世論工作をするということの参入障壁が下がっており、これからどんどん参入する人が増えることが予想される。
- もう一つ言えることとして、生成AIによる偽・誤情報はこれからまん延していくであろうということだが、信頼できる情報源というのは重要になってくる。しかし、それも今後危うくなっていく。例えば、右側(資料 p. 23)はアメリカの国防総省で爆発が起きたとする画像であるが、ブルームバーグを装ったブルームバーグ・フィードというア

- カウントが投稿した。メディアのふりをした偽・誤情報の拡散が今後増えていくであろう。また、メディアが偽画像や誤情報を取り上げてしまって誤った報道をしてしまうということもあるだろう。実際に、インドの主要なテレビ局がこれを報じてしまった。
- また、生成 AI を報道に活用することで誤報が増えるのではないかということもある。実際に左側（資料 p. 23）にあるとおり、生成 AI を導入したメディアで、健康コンテンツ 1 本の中に 18 もの不正確な記述が見つかったという例が出ている。今後こういったことが増えていく可能性がある。信頼できる情報源としてマスメディアと考えていても、そちらもまた、影響を受けていくことが言える。
  - 偽・誤情報が生まれる背景として 2 つあり、一つは経済的理由、 広告収入を目当てにか、あるいは世論工作を請け負うなどの経済的背景である。もう一つが政治的理由である。この 2 つが偽・誤情報が制裁される原因であるが、これは AI の時代にも全く変わらず、この動機で生み出すことが簡単になるという状況になるということである。
  - これらに対して、社会の対処法はどのようなものがあるのか。 まず、法律とか政府の在り方であるが、基本的には AI に対して最小限の規制であることを心がけるべきと思う。ここでいう規制とは、全部禁止するといった規制はやめましょうということであり、ネガティブなポイントを押さえて社会的厚生を最大にすることが重要と考える。
  - 強い法規制は活用や技術革新を阻害するだけではなく、結局便利だねというところで隠れて使ってしまう問題がより見えづらい場所で起こるのではないかと思う。
  - 偽・誤情報関連での強い法規制については、左図（資料 p. 27）のように人々にアンケート調査をすると 74% ぐらいの人がフェイクニュースは法規制した方が良くと答えているが、そういったことは当然大きなリスクをはらむことになる。偽・誤情報などの定義があいまいなものを法規制すると政府がそれを使って反対する者を逮捕するというように使うのではないかということが指摘されており、実際に、ロシアやマレーシアといったところでは起こっている。
  - そういう中で、一つ政府の役割としては、業界の自主規制や自主的取組を後押しする役割は期待され、事業者との連携・コミュニケーションはどんどん行っていくべきである。
  - また、透明性の確保を求めていくということもある。その際には、どういう社会を目指すのでこういうデータを出す必要があるということをしっかりとエビデンスベースで、政策方針を決定することに資する透明性を企業に求めていくことが大事である。
  - さらに、人のリテラシーによる対応を超えてくるため、技術による対抗も必要である。 そのためには、民間の研究開発や、研究支援で研究機関・大学での開発を促進することが大事である。このような技術は結構出ており、例えば、一番右側（資料 p. 28）であるが、フェイクバスターズ（NHK）という番組に出た際（9月30日に再放送がある）に

共演した「NABLAS」(ナブラス)という会社が先ほどの米国防総省の爆発の偽画像を技術的に検証してAIが作ったものかどうかを判断しているというものである。この時はAIが作った可能性が高いという判断が出たのだが、黄色とか赤になっている部分が特に怪しいらしい。人間の目からは全くそんなにあやしいとは思えないが、AIを使うと分かるということで、AIが作ったかどうかを判断する技術の発展はとても大事である。また、それが公で使えるようになり、SNSにアップされたものについてAIが作ったものかどうか分かるようになる世界観が望ましいのではないかと。ファクトチェック組織やメディア企業がそういうものを使えることも大事かなと思う。

- PF 事業者には改善に向けた努力、透明性確保は大事であり、日本ローカルでの透明性、これも求めていく必要があるかなと思う。非常に多くの施策ができそうであるので、こうした施策を行っていくべきである。
- もう一つは、経済的な理由から偽・誤情報を拡散させようとするという人がたくさんいるが、それを止めるためには広告収入を流さないことが大事なのではないか。そういう仕組みを作ることも大事ではないか。
- また、ファクトチェックの推進というのもAI時代においても大事であり、これ(資料 p. 31)はファクトチェックに効果があるという実証研究の結果である。一方で、AIが作ったものをすべてファクトチェックするというのは絶対不可能であるため、優先順位をつけてやっていく必要がある。例えば、災害とか選挙とか、医療、健康などである。こういったものは、有識者が優先的にチェックすべきだと言っている。
- 以上を踏まえて最後になるが、対策に特効薬はない。根絶は不可能だが改善を図ることができる。「自由・責任・信頼があるインターネット」を築くためには、ステークホルダー間連携で効果的な施策を取ることが重要かなと思う。例えば、左側(資料 p. 33)の図のようにAFP通信とグーグルが組んでファクトチェッカー養成講座を作ったが当然英語であり日本にこういうものはない。一番右側(資料 p. 33)、マイクロソフトが偽動画かどうか判断するソフトウェアを開発してメディアに配ったというニュースであるが、その対象に日本の企業は入っていない。こういう中で、日本においてもステークホルダー間連携を進めることが大事かなと考えている。
- まとめると、生成AIは道具であり、企業の生産性・創造性を高め、個人の人生を豊かにするポテンシャル、これは間違いなくある。私自身も使っている。ただ、良い点を伸ばして悪い点を抑える戦略が必要である。よって、正しく怖がって正しく使うことが何よりも重要だと思う。

## (6) 質疑②

参加者(オンライン)：日本のAI学習を禁じる旨を記したうえで自

分の作品を公開しているイラストレーターの方が見られるが、このようなステートメント、記載が有効なのかどうか。定型的な約款として機能しないのか。

福井先生 : 日本では EU 型のいわゆるオプトアウトのような法制度はまだ取り入れていないので、よって、(学習利用禁止の) 意思表示だけですぐに AI 学習ができなくなるという効果はすぐには生まれない。ただし、規約として効力を持つてくるときは話が変わる。規約に AI 学習は禁止であると書いてあってその規約に同意しないとログインできないような場所にイラストをあげている場合には、それは規約に同意して入ってきているので契約となる。契約には(民事上の)拘束力があり、それを無視して AI 学習をしてしまうと著作権侵害ではないが、契約違反ということになり得る。

もう一点は、先ほどの「権利者の利益を不当に害する」ということ判断するうえで、イラストレーターがそういう意思表示を行っていることが意味を持つというガイドラインが整理されていく可能性はある。

須藤先生 : 著作権の問題はものすごくシリアスで一番重要であると思うが、AI ガイドライン策定に携わっている 3 省(総務省、経産省、内閣府)は統括していない。著作権についてはヨーロッパなどはシリアスな対応してくる可能性もある。その中で、G7 に出すための文書に何を重視して書いていくべきであると思うか。

福井先生 : 今、文化庁の文化審議会で議論しており、いったんの結論は出すことになると思う。よって、まず申し上げたいのは各省庁がちゃんと連携することである。まずはファクトに基づくことが重要である。技術でどこまで解決できるものはどこまでなのか、それを我々は知るべきである。また、市場の力、レッシングの 4 要素で技術や市場の力で解決できるのはどこまでなのか。逆に、起きていると言われる困った事態の実害はどこまでなのかというところを捉えるべきである。そこで解決できるところに法規制を入れるべきではなく、法規制は最低限であるべきである。現場でできることは、現場に任せるほうがスピードも速いし、効果もあがる。その事実を踏まえた議論というのはとても大事になるだろう。

そして、広島 AI プロセスで日本は議長国であり、欧米の間で一本串を刺せる立場であるのでタイムリーに日本から発信を行うということが重要である。米国の上院で委員会が立ち上がり比較的規制を意識させるような意見が飛び交っており、米国が EU と足並みをそろえてしまったら日本の意見は誰も聞かないということになりかねない。今、わ

りと早いタイミングで日本の視点を入れていくことが大事かなと思う。

須藤先生：北野ソニーCTO と私が OECD の AI フューチャーズという研究組織が7月に発足して先週第2回、第3回の会合があったが、我々が G7 や他の国などで考えているものとは違い、もうすでに汎用 AI の着地点を求めて検討に入っている。今のいろいろな課題が出ているが、それを越えたところで予想しながらやらなければならない。ヨーロッパ系の研究者、イギリス系の研究者は結構悲観的である。我々 OECD のような国際機関でリスクマネジメント、アセスメントが重要だが、どうやってやるかは議論の幅があり、議論百出である。著作権の問題も、力のある OECD のような機関での議論が重要である。G7 も重要だが参加国が少なすぎるので、やはりイスラエルなども入っているので OECD が重要だと思う。そういう中で、将来的には著作権も特許権もどうという方向で留意し検討すべきか。

福井先生：まず、著作権というものは元々とても人為的な制度であり、300年の歴史しかなく、注目が集まったのはこの100年程度である。テクノロジー、特に複製技術の急速な拡大に応じてビジネス、特に創作者の利益を守るためにその役割を増大させてきたというのが20世紀の百年間であったということが出来る。その意味から、今も実験段階と言えるほど不断の見直しがされて当然の法制度だと思っている。その観点から言うと、少なくとも著作権については、それを基礎づけてきたコンテンツが希少だという前提がこの10年で抜本的に変わったと言える。

コンテンツは今や過剰である。人間の時間の方が有限で希少である。この過剰な状況下で、今までと同じ著作権は禁止権で事前に了解を得なければ使うことができない、権利者の権利行使に基づいて禁止を行っていくという仕組みではこの莫大な情報が生み出され流通する社会はおそらくは回らないだろう。

原則を事前の禁止から、やはりある部分は（著作物を）使ったうえでの権利者によるオプトアウト、事後のオプトアウトに移していかなければならない部分もあるであろう。ある程度の権利処理の自動化、権利情報データベースを整備して一定の権利者の許諾は事前に意思表示されて支払われたお金が分配されるような仕組みを強化していく方向が必要なのではないか。日本政府の大きな方向性でいえばそちらに向かっていると思うが、世界全体が今回の AI のようなことが起こるととても動揺するので、そういう中で大きな道筋を見失わないことが大事ではないかと思う。

参加者：デジタルアーカイブの話が印象的だった。ヨーロッパで作

られているデジタルアーカイブの受益者がどうなのかという問題について、米国のビッグテックの (AI) 生成モデルを作っている会社がデジタルアーカイブを使って訓練することがあり得るのか。それ (訓練済みの AI モデル) を日本のような第三国で提供することがあり得るのか、その時、お金、利用料みたいなものが想定されるのか。また、日本がデジタルアーカイブを作った時に、日本の公的機関が作る (AI) 生成モデルに優先的に使うのか、それとも料金が発生 (して一般に使わせる) するのか、その辺りの展望を伺いたい。

福井先生：まず、デジタルアーカイブ全体は何も AI のためだけに設計されているものではなく、その受益者は社会全体に及ぶ。作品を見ること自体が喜びであるだろうし、教育、研究、防災、まちづくり、様々な分野で利活用されることが期待されている。その中に、AI 開発企業も候補として入ってくるであろうし、条件さえ折り合えば域外の企業であっても構わないはずである。EU は今のところ、域内外を区別するような条件をつけていないが将来は区別し始めるかもしれない、これは EU 戦略として止めることはできないであろう。これは、何も公的なデジタルアーカイブだけでなく、民間事業者であってもデジタルアーカイブであり、フォトストップは世界最大の画像デジタルアーカイブであるが、そういうところが AI 学習を許すときには様々なビジネス交渉があり得て良いのではないかと考えられる。単に、対価をくださいなんていう生ぬるいことだけでなくても良く、我々のこの良質な学習セットで AI 学習したいのであれば、提供するがその代わりに開発された AI の権利は 2 割、最低限でもそれぐらいの条件をつきつけるべきであるとコンテンツ戦略的には思う。もっと言うと AI の権利は 8 : 2 でコンテンツ提供者が持ちますよと言ってもよいかもしれない。怖い怖い禁止だというよりも、(AI 学習用コンテンツを) 提供するからその結果、成果物を権利者として持てるという戦略もあり得る。今後は官民が連携・融合して、そういう (デジタルアーカイブを) 使う中でどう利益を得ていくのかという戦略を練っていくかも重要である。

#### <第 2 部 パネルディスカッション>

石井 夏生利先生 (中央大学 ELSI センター副所長/国際情報学部教授) をモデレータとして、岡嶋 裕史先生、原田 伸一郎先生、福井 健策先生、山口 真一先生をそれぞれパネリストとして、ディスカッションが行われた。主なやりとりは以下のとおり。

石井先生：テーマは「AI 浸透社会と ELSI の観点からのルールについて」となっている。先生方のプレゼンテーションを受けて、私の方から質問させていただく形で進めたい。岡嶋先生には総括的なコメントをお願いしたい。

まず、山口先生にお伺いしたい。偽・誤情報対策は重要な課題であると考えているが、2点お伺いしたい。

1点目は、ファクトチェックが重要であるが、それに対し拡散スピードの速さについて、技術でのある程度のカバーは可能かもしれないが、スピードの速さにどのように対処が可能なのかということである。

2点目は、偽情報がまん延していく中で、消費者側はなかなか気づけないことが多いと思われ、かつ、消費者側は認知のバイアスもあり、オンライン上の情報にアプローチをするときにどういう姿勢でオンライン情報に接していくべきかについて伺いたい。

山口先生：1点目、ファクトチェックは重要だが、拡散スピードの速さが課題ではないかというご質問かと思う。先生のご質問の趣旨が偽・誤情報の拡散スピードが速すぎて、その後（ファクトチェックによる）訂正の情報が出てもすでに騙されてしまっているので、そもそも拡散のスピードをどうにかできないかという趣旨だとすると、そこへの対抗は相当難しいのではないかと思う。チェックしていない情報についてその拡散のスピードをコントロールすることは非常に難しいと思う。

ただ、対抗手段を取っているサービスもあり、それが X のコミュニティノートであると思っている。コミュニティノートはファクトチェックより早く仕組みも良くできている。wikipedia の集合知のようなものであり、評価されないようなものは上の方には来ないようになっていて評価される場合のみ表示されるようになっていて規約も作られている。私の師匠の田中辰雄先生がコミュニティノートの研究をやっており、大半の人がコミュニティノートを評価していることを実証的に示している。これは意外にドライブ（駆動）しているというのが正直な感想である。懸念事項として、（政治的に保守やリベラルなどの特定の方向に）強いコメントのほうが上位に表示される懸念もあったが、今のところ機能しているという研究結果が出ている。これにより、（投稿内容とは）違う情報が出て（拡散を）食い止められる可能性がある。

ファクトチェック側の悩みとして最近よく聞くのが、何をチェックしたらよいのか検出するのが難しいということである。そこはやはり AI が機能できるのではないかと思いい、先日も AI の企業「NABLAS」（ナブラス）と話していた



が、どうやら何がフェイクと言われているかということはAIで検出できる。そういう技術と組み合わせて、適切に情報を拾い上げ、ファクトチェックをするというプロセスを作れば、おそらく効率的にファクトチェックを行えるようになる。もう一点は、ファクトチェック結果が届きにくいという点も大きな課題だと思うが、偽・誤情報が流れた経路は分かっていると思うのでそこに優先的に表示するなど、いろいろ技術的にできることはあるかなと考えられる。

山口先生：2点目の質問について、オンライン上の情報にアプローチするときどういう姿勢でいるべきかという点である。まず、大前提で大事なのは自分も騙されることを知っておくことである。政治的な偽・誤情報を接して87%が偽・誤情報であると気づいていないという話をしたが、要するに誰でも騙されるのである。米国の研究では、米国の人の75%が自分の情報真偽判断能力を過信しており、過信している人ほど慎重さが無いので騙されやすい。自分も騙され得るという前提で情報に接するというのがまず一点目である。

そのうえで、情報検証行動を少なからずとってほしい。誰が情報を発信しているのか、いつ発信されたのか、他の人やメディアは何と言っているか、こういう基本的なファクトチェック行動を皆が身に着けておくべきあるし、ぜひやってほしい。これは簡単な話でありネットで調べるだけでほぼ見える。ただ、それでも、そんな時間はないよという話になる。情報があふれている、コンテンツがあふれているこの時代において全ての情報をファクトチェックするのは不可能である。ではどうすれば良いかだが、拡散しなくなった時だけでも検証行動をしてくださいとよく言っている。それを皆ができればその人はフェイクニュースのスペレクターにならず、社会全体に広まるのを食い止めることができる。

ただ、残念ながら、情報検証行動をしても分からない場合もたくさんある。生成AIが作った偽画像・映像、新型コロナウイルスのように新しいこと、分からないこともある。その時に何ができるかはたった一つで「拡散しない」ということである。これはみんなにでもできることである。気を付けなければならないのは、「・・・って情報あるけど、どう思う？」とか「・・・と聞いたけど、どう思う」は、これが3~4人を経て拡散されていくと、だんだん「・・・ってどう思う？」が「・・・だよ」変わり断定系になっていくので、拡散行為に当たる。そういう聞き方でも真偽が分からないものは拡散しない態度がとても重要

である。

石井先生：大變的確にお答えいただいた。特に後者の方だが、検証行動とか、拡散したくなるときに注意するというのは、消費者が意識を持たなければできない行動だと思うが、どのように周知・啓発していくことができるのかについて伺いたい。

山口先生：たぶん、3つの方向性があると考えている。

一つは、総務省が考えているのは、講座をやるとか、キャンペーンをやるということである。今度のIGFでも日本の取組として紹介されたものだが、偽・誤情報との向き合い方について啓発教材を作るというのがある。私も監修した。ただ、自分が作ったのというのなんだが、効果は限定的である。講座を受けてくれる人はそもそも関心があるリテラシーの高い人でありあまり意義はない。もう一つのキャンペーンは期待できるかなと思っており、4月にG7のサイドイベントとして偽・誤情報に関するイベントを開催しており、グーグルジャパンでやっているイノベーションジャパンの中でその派生としてYouTube上で8人のYouTubeクリエイターと組んでショート動画を作るということをやった。その内容が偽・誤情報に関する啓発内容であり、これはすごく盛り上がった。再生回数が合計して750万件だった。政府が絡む啓発的なキャンペーンとしてかなり大きな効果があった。こういうショート動画を使ったアプローチは一つ(効果的な施策の選択肢として)あるのではないかと思う。ただ、これも限界があり、ショート動画で盛り込める内容は限られている。

もう一点、やはり教育課程に入れるということしかないのではないかと考えている。ただ、文科省関係者と話をするとよく分かるが、もう課程はぎちぎちで入らないよと言われる。全ての研究分野で、例えば防災研究者であれば防災教育大事ですよと言ってくる。教育について考えると、数学、英語、理科、社会といったものをなぜ習うのかと言え、それはその個人のためになるからというのが一つだが、もう一つは社会全体のためになるからであり、この二つが重なった時に教育課程に入れるという話になると思っている。この情報社会において、メディア情報リテラシーはそのレベルではないかと思っている。個人にとっても社会にとってもプラスになる。入れないとこの問題は最終的に改善しないと思っているし、そのために、もう少し総務省と文科省が連携してほしいと強く思っている。そこはつなげることに私も尽力したい。

3つめだが、ナッジと言われるが、サービス内で気づかせるなど、そういう仕組みである。偽・誤情報ではないが、かなり成功例がある。Xの英語版とTikTokに入っているのだが、侮辱的なリプライを飛ばそうとするとAIがテキスト分析をして、該当した場合アラートを出すという仕組みであるが、例えば、TikTokの統計だが、表示された人の40%が投稿を修正するか、削除したという結果が出ている。これは一つの仕組みの効果としては驚異的である。人々に気づきを与えて行動を変えるというのサービス設計上まだまだできるはずだと思う。今のようにエビデンスが出ているにも関わらず、インスタとかFacebookには今の機能はない。ヤフーニュースのコメント欄にもない。まず、ベストプラクティスを普及させていき、もっともっと仕組みを考えていくことが大事ではないかと考える。

石井先生：非常に具体的にお答えいただいた。大変勉強になった。次に、原田先生に3点、お伺いしたい。

1点目だが、プライバシーを拡張的に取り扱おうと初めにお話しいただいたと思うが、プライバシーはどこまで行っても融通無碍な性質を持っており、どこに光を当てるのかという議論であり、元々あるプライバシーを拡張するという議論ではないという前提で伺いたい。メタバース上で本人とアバターの適切な同一性を確保する観点で、アイデンティティ権の議論があるが、これについてどう捉えているか伺いたい。

その関連で、肖像権を拡張するというアプローチが取られているが、他の権利との関係性がどうなっていくのか。肖像権を広く捉えれば捉えるほど、人の体についていないものに発展するとなった時に無理やり広げることにならないか、他の権利との触れ合いの部分をもどのように捉えたらよいのかという点を伺いたい。

もう一点、監視の話であるが、環境型カメラで、メタバースの中では気づきづらいというのは指摘のとおりかなと思うが、現実空間でも気づかないうちに撮影されることもある。我々は現実空間で生活をしていてそこからは逃れられないが、メタバースは入るかどうか自由という前提の違いがあるのではないかと、こういった時に、メタバースにおける監視問題をどのように深刻なものと考えべきであるか。メタバースが当たり前になってくればくるほど重要性は増すかもしれないが、監視問題に関しメタバース上での論点の重要性について現実空間との違いについてどのように考えているかについて伺いたい。

原田先生：いずれも難しい質問をいただいた。本日は、プライバシー権に加え、隣接する肖像権のような権利もとりあげてお話をした。プライバシー権は大きくとらえると融通無碍で、人格的自律の権利、幸福追求権にも入れられるポテンシャルのある概念であると思うが、近年の傾向として、権利内容を明確にしてこのケースで使える、こういうふうに機能するということを明確にする方向になってきている。大まかに人格権とって、それが情報プライバシー権として機能し得る領域がメタバース上ではどこにあるのかを画していく（はっきりさせていく）必要はあるかなと思う。非常に限定すると、アバターの中の人と現実の人間との連結を暴露するということに集約されるのかなと思う。

本人とアバターとの同一性、中澤先生（中澤佑一弁護士）などがアイデンティティ権を提唱しているが、人格的な同一性、なりすましにあった時に対抗する権利が必要である。どうしてもアバターで活動している人を一対一で紐づけようとするのが政府系の議論ではあるような気がしている。そうではないような発想がメタバースを愛している人たちにはある気がしており、同一性という形に結び付けられたくないところをどう捉えるか、そういうニーズをどう考えるかという観点があると思っている。

VTuberの肖像権という論文を書き、肉体ではないアバターとしての姿も自分の肖像性が成り立ち肖像権の対象になるのではないかという試論を展開したが、特にVTuberがアバターを使うことで人格の投影というか、その姿が自分であるという認識になっている場合も多いので、それは、肖像とも言えるのではないかと考えた。

確かに、他の権利とどう調整するかは一番問題であり、特に著作権との関係で、CGアバターは著作物であり、肉の肖像とは違うのではないかという問題がある。そうした権利とどのように対応できるのか、私は、別に著作権はいるかもしれないが著作権と対抗してでも、アバターが自分のものと感じている人にとってはこれは自分の肖像であると主張する権利として機能し得ればよいかなという考え方である。

原田先生：監視についてだが、一日町に出ればいろんな角度からカメラに捉えられているというのが現実である。メタバースは入らなくてもいいというのは確かにそうで、監視されているかもしれない空間に自分の意思で入るという側面もある。

しかし、引きこもっているような方にとってメタバース

はむしろ入らざるを得ない場になっている場合も存在し、一定数いるという状況である。また、今後、選択的に入らなくてもよいのではないかとは言えないようなサービスプラットフォームになっていくのであれば、つまり、メタバース上で社会的な活動をする、公共的な活動をするというのもデフォルトになっていく、そういう人たちが増えていくとすれば、これはメタバースに入るも入らないも自由ですねとは言えない部分が出てくるのではないか。

メタバースに入ると、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を使うと、現実空間よりもっと生体情報まで取られるというところが気をつけなければいけなくなるのではないか。現実空間とは違ったバイオメトリクス(生体認証)なデータが個人に結び付く形で取られるというところが、メタバース空間ならではの注意しなければならないところであると考える。

石井先生：メタバースを愛する人たちはいろいろな顔を持ちながら活動をして、身バレを怖がる。とすれば、従来のプライバシー権の議論でカバーできるという理解。また、(アバターは)自己イメージコントロール権と相性が良いという話があったと思うが、この件は自分を社会関係でどう出していくのか、一つのプライバシー権の一側面だと思うが、アバターの活動においても効いてくるという理解だろう。ここまで岡嶋先生、何かコメントはあるか。

岡嶋先生：自己イメージコントロール権はとても興味がある。大事だなどと思いつつ担保するのは難しいと思う。私は声が会議向けの声でないなどと言われたことがあり、自分自身も気にしているわけではないが、生まれつきこうなので仕方がない。現実空間では嫌だろうがなんだろうがこの声は届いていると思うが、(メタバース上の)アバターだとボイスチェンジャーなどで嫌なものは書き換えられてしまう。ボイスチェンジャーは基本的には話者が使うものだが、聞き手が使っても構わないので、相手の声が気に入らないなと思ったら声を変えてしまうことは全然できる。しかもプレゼンテーション側はそれに気づくことができないかもしれない。

ここで自己イメージコントロール権をどう行使するかは大事だと思うが、技術的にはすごく難しい。全面的に禁止したら良いのかということそれはせつかくメタバースなのに、どうかなと思う。どこまで加工して良くて、どこからが(自己イメージコントロール権の)侵害なのかという議論もまたできればと思う。

石井先生：福井先生に2点を伺いたい。一点目は国際的なルール形

成へのアプローチについてである。生成 AI の学習のためのデータの複製、データベース化が許されるかどうか各国でルールが異なるという話だったと思うが、国際的ルール形成の際に統一ルールが望ましいのか、国益を考えると国際的なアプローチも異なってくるように思うが、一番、最後のスライド（福井先生資料 p.18）で「国際ルール作りへの発信を」とあるが、著作権からのアプローチをどう考えていくべきかを伺いたい。

2点目は、アーカイブについて、（我が国の）予算が悲しい状況にあるという話を伺ったが、現状、我々ができる工夫は具体的に方法があるか補足的に伺いたい。

福井先生：国際的なルール形成に関する重点は、我々がタッチできない場所で、国際ルールが作られてしまわないうちに、ちゃんと意見発信をしようということである。EUは世界のルールメーカーであるという野望を隠そうとしないので、それが作られた後日本が追いかけるというのがここ10.20年だったと思うが、それでは寂しいという思いがあって申し上げた。

一方で、固い統一ルールを世界が作れるほどの状況かといえ、とてもそのような状況ではない。今できることは、ある程度のミニマムスタンダード、これ以上はやめておきましょうという共通理解をどう持つていくかということである。

ルールをもし狭い意味での法として捉えるとすると、法のできることはかなり限られていると思う。また、それを世界的にどうエンフォースするかという視点がある。例えば、日本のある権利についての共通理解が生まれたとして、メタバース上であるいはAIのサービス上でそれが侵害されていると考えたとしても、おそらくそのサービスは海外から提供されている可能性が高い。そうすると、プライバシー権のようなある考え方を持っていたとしても、海外のプロバイダーはユーザ情報をまず開示しない。もっとも規制の緩い、例えば情報開示請求は無視しますということをして売り物にしているヘブンがたやすく生まれ、アグレッシブなサービスが集まるのが想定される。

これに対しどう実効性を持たせるかというのはとても難しいことである。それは法のルールだけでは到底できず、多くのステークホルダーが連携し合って協力するネットワークの中でしかおそらく解決できないであろうと考えられる。ベトナムで2～3年かけて民事裁判を行うよりも、国際的なインターネットのコミュニティの中で、「なるほどそれはちょっとやりすぎだね」と理解して

くれるレジストラ、ホスティングプロバイダーのコミュニティを育てていく方が、効き目があるのではないか。プラットフォームとの意見交換もとても重要になる。ここでいう問題の解決は多様なメニューのミックスの中で、多様なステークホルダーの共同作業の中でしか良くも悪しくも解決できない時代に我々は入っていると考える。

2点目も似ているのだが、つなぐことはできると思う。我々が今急に巨大なデジタルアーカイブを作りあげること、そのために多くのコンテンツを権利処理し、かき集めることは簡単なことではないし、良質なデータセットが一朝一夕でできるものではない。ただ、各分野で積み上げられてきた学術のデータベースや画像とか映像とか音楽とか公文書のデータベースはある。これは良質である。これをつなぐことはできておらず、つなぐことは比較的短期間でできる。我々はそういうデータベースをつないでいって、良質なデータセットをもっと使えるようにしていくという作業はできるのではないか。

石井先生：最後に、岡嶋先生に一言いただきたい。

岡嶋先生：非常に勉強になった。良いシンポジウムであった。感謝申し上げたい。

#### <閉会挨拶>

##### ○ 岩隈先生(中央大学国際情報学部教授)

- ・ 普段は憲法や行政法を教えている。アバターの人格権の話は関心を持っていろいろ勉強させていただいているが、アバターを普段使っている Vtuber やユーザの気持ちに寄り添って制度を考える視点が弱かったので大変勉強になった。
- ・ 福井先生の著作権の話も、公法担当なので財産権の視点がおろそかになりがちであるが大変勉強になった。EU のデータスペースの話では、データの中に著作権だけでなく医療の人格権の問題も入ってきたりして、AI とかインターネットの世界が法律の分野でも越境して大きなシステムを作り上げようとしているという動きをなんとなく感じてはいたのだが、著作権の話を伺う中で抽象的な話ではなくて、具体的なレベルでこんなに動いているのだなということを改めて感じた。勉強させていただきたい。
- ・ ファクトが大事というのは全てのスピーカーの皆さんから出てきたが、山口先生のお話を聞き、実際の SNS のユーザの行動様式について、伝聞で学ぶようなことが多かったが、リアルなデータに接することができたと思う。これをベースにルールを考えることが大事だと思う。
- ・ また、学生にネット上のトラブルへの解決策を提案させるとまず教育と言ってくることが多いが、改めて教育の観点は大事だなと思っ

た。幸い我が国は情報科を高等学校で設置したので、文科省に新しい情報教育を入れるのが難しいと言われてはいるが、金融教育や防災教育はどの科目に入れるところから議論しないといけないが、情報科があるので我々も頑張ってカリキュラム作っている先生に働きかけるとか、他の分野に比べると入れやすいかなと思った。また、情報交換等できればありがたい。

○ 小向先生(中央大学国際情報学部教授)

- ・無理を承知でお願いしたが、本当に興味深い話をいただいた。実は質問したかった項目があったが時間が足りないぐらいのパネルになった。改めて、先生方に感謝申し上げたい。
- ・以上で、本日のワークショップは閉会とする。

以上