

デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会（第9回）・
ワーキンググループ（第3回）

1 日時 令和6年2月22日（木）17時00分～19時15分

2 場所 オンライン開催

3 出席者

（1）構成員

宍戸座長、山本（龍）座長代理、生貝構成員、石井構成員、越前構成員、奥村構成員、
落合構成員、澁谷構成員、曾我部構成員、田中構成員、水谷構成員、森構成員、安野構成員、
山口構成員、山本（健）構成員、脇浜構成員

（2）オブザーバー団体

一般社団法人安心ネットづくり促進協議会、一般社団法人新経済連盟、一般社団法人セーフ
ティーインターネット協会、一般社団法人ソーシャルメディア利用環境整備機構、一般社団法人
テレコムサービス協会、一般社団法人電気通信事業者協会、一般社団法人日本インターネ
ットプロバイダー協会、一般社団法人日本ケーブルテレビ連盟、一般社団法人日本新聞協会、
日本放送協会、一般社団法人MyData Japan、一般財団法人マルチメディア振興センター

（3）オブザーバー省庁

内閣官房、内閣府、警察庁、消費者庁、デジタル庁、文部科学省、経済産業省

（4）総務省

竹内総務審議官、湯本大臣官房総括審議官、西泉大臣官房審議官、田邊情報通信政策課長、
大澤情報流通振興課長、恩賀情報流通適正化推進室長、内藤情報流通適正化推進室課長補佐、
上原情報流通適正化推進室専門職

（5）ヒアリング関係者

LINEヤフー株式会社 楨本氏

株式会社ドワンゴ 佐伯氏

4 議事

- (1) オブザーバーの追加
- (2) 関係者からのヒアリング
- (3) その他

※ヒアリング事業者からの要望により、議事概要の一部を非公開にしております。

【宍戸主査】 定刻でございますので、デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会の第9回会合、併せましてワーキンググループの第3回会合の合同の会合を開催させていただきます。本日も御多忙のところ本会合に御出席を賜り、誠にありがとうございます。

【内藤補佐】 本日事務局を務めます、総務省の内藤です。

まず、本日の会議は公開とさせていただきますので、その点御了承ください。

次に、事務局より、ウェブ会議による開催上の注意事項について案内いたします。本日の会議につきましては、構成員及び傍聴はウェブ会議システムにて実施させていただいております。本日の会合の傍聴につきましては、ウェブ会議システムによる音声及び資料投影のみでの傍聴とさせていただきます。事務局において傍聴者は発言ができない設定とさせていただきますので、音声設定を変更しないようお願いいたします。

本日の資料は、本体資料として資料9-1から参考資料9-2までの11件を用意しております。万が一お手元に届いていない場合がございますら、事務局までお申しつけください。また、傍聴の方につきましては、本検討会のホームページ上に資料が公開されておりますので、そちらから閲覧ください。

なお、ヒアリングシートの回答にはURLが記載されているものもございますので、御参加の皆様におかれましては、適宜アクセスしながら御確認ください。

本日は、江間構成員、クロサカ構成員、後藤構成員、増田構成員は御欠席予定、落合構成員、曾我部構成員は会議途中から御出席予定と伺っております。

最後に、本日の会議につきまして、報道関係者より冒頭カメラ撮りの御希望がございました。構成員の皆様におかれましては、差し支えない範囲でカメラをオンにさせていただきますようお願いいたします。よろしくようお願いいたします。

ありがとうございます。10秒程度お待ちいただけますと幸いです。

(カメラ撮り)

【内藤補佐】 ありがとうございます。これでカメラ撮りを終了いたします。これ以降の撮影は御遠慮ください。

事務局からは以上でございます。

【宍戸主査】 ありがとうございます。

それではまず、本日の議事について御案内をさしあげます。まず冒頭、オブザーバーの追加について御説明をさしあげます。その後、関係者からのヒアリングといたしまして、事務

局より、今後のスケジュールなどについて御説明いただきます。その後、早速でございますけれども、プラットフォーム事業者2社様から本日は御発表いただき、それぞれの御発表後に質疑の時間を設けるというやり方で進めさせていただきたいと思っております。

それでは早速、議事に入ります。本検討会の開催要綱4（6）「座長は、必要に応じ、本検討会の構成員又はオブザーバーを追加することができる」と定められております。これに基づきまして、資料の9-1を御覧いただきたいと思います。こちらにありますとおり、新たに、内閣府（政策統括官（防災担当））様に関係省庁という形でオブザーバー御参画をいただきたいと思いますと考えておりますが、構成員の皆様、いかがでございましょうか。

（「異議なし」の声あり）

【宍戸主査】 ありがとうございます。御発声またはチャット欄で御賛同をいただいております。デジタル空間における情報流通の健全性を考える上で、さきの能登の大地震一つをとってみましても、防災と情報空間の健全性は最前線のホットイシューかなと思っております。今回このように御参画いただけるということは、座長として大変ありがたいことだと思っております。チャット欄で、構成員の皆様から「異議なし」ということで御賛同を多数いただきましたので、そのように取り計らわせていただきたいと思います。

それでは、議事2に移らせていただきます。まず、今後のヒアリングのスケジュール等につきまして、事務局より、資料9-2の御説明をお願いいたします。

【内藤補佐】 本検討会における今後のヒアリングのスケジュール等について御説明させていただきます。

まず、本日2月22日は、LINEヤフー、ドワンゴの2社からヒアリングをいただきます。続いて、第10回会合・ワーキンググループ第4回合同会合となる、2月27日5時から7時の間、はてなからのヒアリングを予定してございます。その次のヒアリングにつきましては、3月19日13時から15時の間、サイバーエージェントからのヒアリングを予定しております。

そのほかのヒアリングにつきましては、Microsoft、Google、X、Meta、TikTok Japanの5社からのヒアリングも予定してございまして、各社様からはヒアリング対応可能との正式な回答をいただいております。日程につきましては、3月下旬で調整中でございます。

次のページを御覧ください。ヒアリングに当たりましては、2つの軸で時間配分を整理しております。まず、総務省の「プラットフォームサービスに関する研究会」におけるヒアリ

ングに対応したことがあるかないかという軸、そして、通訳がいるかないかという軸でございます。

左上の枠につきまして、通訳なし、「プラットフォームサービスに関する研究会」におけるヒアリング対応をしたことがある場合がございますけれども、こちらはプレゼン15分、質疑応答40分の計55分を予定しております。次に、通訳なし、研究会でのヒアリング対応なしとなる4社につきましては、各社の自己紹介の時間も含めまして、プレゼン時間30分、質疑応答40分の70分を予定しております。続いて、左下の枠に移りまして、通訳あり、研究会ヒアリングありの3社につきましては、プレゼン25分、質疑応答60分の計85分を予定しております。最後に通訳あり、研究会ヒアリングなしの場合は、プレゼン45分、質疑応答60分の105分を予定しております。いずれのヒアリングにつきましても、プレゼン時間終了の5分前、1分前には、事務局からアナウンスをさせていただき予定でございます。

事務局からは以上です。

【宍戸主査】 ありがとうございます。このようなヒアリングの進め方につきましては、私、前のプラットフォームサービス研究会での事業者の方々からの、誹謗中傷もそうですが、特に偽情報に関するモニタリングのヒアリングにおいて、非常に有益な知見を得ることができた一方で、必ずしも十分な御意見を伺うことができない場面も多々あったということ、また、今回は広くデジタル空間における情報流通の健全性について全体像を描き、そして、この問題を考えていくという観点から、プラットフォームサービス研究会よりも多くの様々な方々から知見を集めたいと考えまして、このようなヒアリングのやり方で進めさせていただきたいと考えているということで御了解いただきたいと思っております。

それでは早速、具体的に2社様のヒアリングに移りたいと思います。本日は、LINEヤフー株式会社様、また、株式会社ドワンゴ様、この2社においでをいただき、ヒアリングを予定しております。

まず、LINEヤフー社様でございますけれども、榎本様より15分で御説明をお願いいたします。なお、5分前、それから、1分前には事務局からアナウンスが入りますので、時間厳守で御発表いただければと思います。それでは、榎本様、どうぞよろしく願いいたします。

【LINEヤフー（榎本氏）】 よろしく願いいたします。資料の投影をお願いいたします。LINEヤフー株式会社の榎本と申します。本日はすけれども、私どもはこうしたヒ

アリングの常連ということでもありますので、会社の紹介は割愛させていただきまして、早速中身に入らせていただきたいと思います。

次のページをお願いいたします。本日の御報告の内容ですけれども、大きく分けて2つのパートということで、一つはヒアリングシートのサマリー的なものになりますけれども、偽・誤情報対策の現況についてです。2つ目に、当社が日々直面している実務上の課題について、大きく分けて2つのお話を申し上げたいと思っております。

次のページをお願いいたします。まず偽情報・誤情報を当社がどのように定義しているか、その範囲についてですけれども、こちらは利用規約を基にしております。当社が運営しているUGCサービスとして今回の調査の対象になったものは以下の5つのサービスがございますけれども、各サービスに共通している考え方としては、信頼できる機関によるファクトチェック結果に基づいて明らかに偽・誤情報と判断できるようなものについては、対応することにしております。具体的な禁止行為は、御覧いただいているようにサービスの性質によって若干異なっておりますけれども、特に自由に議題が設定できるような旧LINEのサービス、オープンチャットとかVOOMに関しては、拡散という行為に着目して禁止事項を設定しております。

次のページをお願いいたします。投稿削除の状況です。これは昨年末までのデータですけれども、偽・誤情報を理由とする投稿削除は基本的には少数であります。例えばニュースコメント欄の22年度の実績を例に取りますと、全ての削除件数は285万件ほどあったのですけれども、そのうち、偽・誤情報を理由とするものは1,761件ということで、割合にすると0.06%という割合でございました。削除の対象となったものですが、大半が先ほど御覧いただいた具体例で挙げているようなコロナワクチン関係のデマ情報でございまして、主に厚生労働省様などの情報を基に対応を行っているということでございます。

次のページをお願いいたします。能登半島地震関連の対応について御報告させていただきたいと思っております。削除の対象となった投稿の大半が、この地震は人工地震であるといった類いのものでございました。ただし、利用規約のどの禁止事項を根拠として削除を行ったかという点に関しては、サービスごとに若干違いがございます。特に括弧書きとなっておりますけれども、旧ヤフー側のサービス、こちらはもともと被害者感情を逆なでするような投稿については、不謹慎であるということで禁止事項としておりまして、こうした規約に基づいて削除しているというところでございます。括弧書になっていない旧LINE側のサービ

スに関しましては、偽・誤情報を根拠として削除しておりますけれども、こちらは今回からですけれども、日本ファクトチェックセンター様のファクトチェック結果に基づいて削除対応を行っているということでございます。なお、偽の救助要請に関しては、そもそも該当しそうな投稿がなかったということ、あるいは疑わしい投稿があっても流通・拡散といった状況が見られなかったということでありまして、これらの削除実績の中には含まれていないということを示し添えさせていただければと思います。

次のページをお願いします。当社ですけれども、UGCサービスにおける偽・誤情報の拡散状況は、いわゆるSNSのみをサービスとして提供しているような事業者さんの場合とは明確に異なるのではないかと考えております。その背景ですけれども、当社としては、ここに書いておりますように、事前の投稿の抑制策に力を入れているというところもございまして、また一方で、会社全体としては100以上のサービスを提供しておりまして、その中でUGCにたどり着く動線上にいろいろなサービスが存在しているわけでございます。つまり、そういうサービス構造の中で情報発信とか注意喚起の取組を重層的な形で行っているというところでありまして、それが寄与しているのではないかと考えております。そうした取組の主な例について、多数あるんですけれども、主な3つの取組についてこれから申し上げたいと思います。

次のページをお願いいたします。まず第1に、広く一般向けに情報発信をしております、最新情報とか打消し情報の発信という形でやっておりますけれども、特にニュースサービスの取組について御報告申し上げたいと思います。ニュースサービスは、御案内のとおり、全体のポータルの入りのかなり目立つところにありまして、その中にもさらに目立つところにトピックスという形でニュースが配置されているわけですが、ここに震災の直後から累次にわたりまして地震関連のデマについての打消しのトピックスを作成しているということでございます。また、それらをまとめた災害時の情報の向き合い方ということで特設ページを公開いたしまして、これはヤフーニュースとLINEニュース両方の対応を行っているということでございます。

また、ここには書いていませんが、ちょうど本日プレスリリースを行っております、総務省情報活用支援室様と共同でヤフーニュースで周知啓発用にネットで情報を拡散する前の心がけについて図解を作成いたしまして、今後、ヤフーニュースなどで主に活用していきたいと考えております。こちらは本日のプレスリリースということで、総務省様と弊社の両方のホームページで公開されておりますので、後ほど必要に応じて御確認をいただければ

と思っております。

次のページをお願いいたします。次に、被災地など当事者の方々に向けた正しい情報発信という観点から、天気・災害のサービスについて御紹介を申し上げたいと思います。2020年3月からですけれども、災害マップというサービスを展開しておりまして、その中でユーザー様とか、あるいは報道メディア、NPOなどパートナー様の投稿情報について地図上で表示するというをやっております。ここではユーザー様の誰もが投稿できるわけではございませんで、位置情報を活用しまして、特定の地域に所在することが確認されるようなユーザー様のみが投稿できるようにしています。その上で人の目によるチェックを経て、地図上に掲載するという取組をしております。その他にもSNSで投稿された情報についても、パートナーのSpectee様という会社があるんですけれども、そちらのほうで判定をいただいた上で情報を掲載するというところでやっております。

そのほか、能登半島地震を受けた対応ということで、今回からですけれども、特に被災者の方が必要とされているような支援情報とか、あるいは避難所の開設情報を追加しておりまして、こうした取組は、今日も御参加いただいていると思いますけれども、内閣府防災様とか国土交通省様とも連携しながら情報の共有等を行っているところでございます。

次のページをお願いいたします。こうした取組に加えまして、さらにUGCサービスを利用するユーザー様にも直接の注意喚起を行っております。これは一部のサービスの例なんですけれども、各サービスでこうした取組を実施しているということでございます。いずれにしても、当社はUGCサービスだけではなくて、自社自身がメディアとして様々な情報発信をしているわけございまして、そうしたメディアサービスがUGCに至る動線上に様々な位置しているというところでございます。

その中でターゲットを分けた情報発信を行っているわけですが、偽情報・誤情報の拡散・流通に関しては、一番大事なのは、ユーザーの方がどれぐらい情報を目にする機会があるかという点だと思いますけれども、当社のサービスに関しましては、そもそもユーザーの皆様が偽・誤情報にたどり着く前に、ある一定の備えをできるような構成になっていると思いますし、そもそもたどり着きにくいというようなところもあるかと思っております、それが偽情報・誤情報の拡散に一定の影響を与えている、抑制に一定の貢献をしているのではないかと考えております。

次のページをお願いいたします。加えまして、自社のサービスのほかにも、普及啓発とか外部団体との連携を行っておりまして、ユーザーのリテラシーの向上のための取組とかフ

アクトチェック関連団体への資金提供等の支援を行っております。詳細については割愛させていただきます。

次のページお願いいたします。以上のような当社の取組に関しては、社内に設置した有識者会議においてもレビューをいただいております。この会議ですけれども、山本龍彦先生に座長を務めていただいております、山口真一先生にも委員として御参画いただいております。そういった形で御指導いただきながら取組を進めております、今後、最終報告書の公開も予定しております。

次のページをお願いいたします。以上、当社の取組について申し上げて参りましたが、残りの時間で、当社として感じているような実務的な課題、特にコンテンツモデレーションを中心に、考えているところを申し述べさせていただければと思っております。コンテンツモデレーションというのはまさに現場の問題でございまして、実務上、日々プラットフォーム事業者が抱えているようなボトルネックを解消していくことが、この問題の対応として非常に重要なのではないかと考えております。

次のページをお願いいたします。まず、前提として、プラットフォームが投稿の真偽判断の問題をどういうふうに捉えているのか、少し抽象的なお話になりますけれども、そこからスタートさせていただきたいと思っております。これは下に図がありますが、名誉毀損の問題と偽情報の問題、これはプラットフォームとしてかなり大きな問題として直面する2つの大きなテーマですけれども、これらについてはいずれも真偽判断が鍵となるという点ではある種の共通項があるかと考えております。

これは少し簡略化した図式ですけれども、例えばある投稿が一般私人の問題であって、個別性の高いようなケースであれば、これは名誉毀損の問題として取り扱われていくわけですけれども、他方でそれが公職の候補者に関わる問題であれば、それは大きな社会的混乱につながる可能性があるということで、偽情報の問題としても取り扱われていく。当然名誉棄損の問題でもありますけれども、同時に偽情報の問題として対応していくということにもなるかと思っております。要するに、この2つの問題というのは、社会的混乱のリスクをある投稿についてどういうふうに評価するかによって、対応が分かれてくるのだと考えております。

もちろん偽情報の問題点は全て権利侵害につながるわけではありませんので、こうした図式が当てはまるケース、当てはまらないケースもあると思っておりますけれども、他方でプラットフォーム事業者としては、伝統的に真偽判断の問題について一定の立場を取ってきたという中で、いかにしてその問題が偽情報の問題として対応すべきかどうかということ

定して、その場合にそうした真偽判断に関する原則的な立場をどういうふうに修正していくのかという点が問題になってくるだろうと捉えております。

次のページをお願いいたします。他方で、プラットフォーム事業者がある投稿についての社会的混乱のリスクを評価していく上では、特に実務上3つの課題があると考えております。ここに書いておりますけれども、一つは情報入手の面で、やはり自社サービス以外の情報に関しては、報道やファクトチェック機関等に依存せざるを得ないということ。それから、2つ目ですけれども、情報の拡散速度を考えますと、ファクトチェック結果を待たずに対応すべき場合も少なくないということ。それから、3つ目ですけれども、サービスの性質の問題として、他社のサービスにおけるリスクが必ずしも自社のリスクとは限らないというところでございます。

つまり、どういうことを言いたいかということ、プラットフォーム事業者としては、情報制約がある中で、ある意味で見切り発車が求められているというようなところもあるかと思えます。投稿削除を行った場合に、蓋を開けてみると実は事後的に見るとリスクはなかったというようなケースもあり得るわけですけれども、そうした対応を行っていくことが、これまで例えば名誉毀損事案なんかにおける伝統的なプラットフォームとしての立場と比較して、真偽判断の在り方としてよいのだろうかということは、常に悩みを抱えながら日々業務をやっているところでございます。やはり必要になるのは具体的な情報を迅速に共有することかなと思っておりまして、ステークホルダー間で何が拡散リスクの高い情報なのか等について具体的な情報交換を行うための枠組みがあれば、緊急時において持続かつ円滑に対応が進んでいくのではないかと考えております。

次のページをお願いいたします。もう1点ですけれども、利用規約に基づく措置ということ。こうした形で要請をいただくことは多いんですけれども、その際に利用規約とは何なのかということをよく悩むことがございます。利用規約の適用に関しては、当然ながら透明性とか公平性とか、あるいは比例原則が必要となるわけですけれども、この点について少し申し上げたいと思っております。

冒頭御紹介しましたがけれども、偽情報と思われるような投稿であっても、例えば当社であれば、不謹慎とか、別の根拠で削除を行うことがございます。これはファクトチェックをバイパスできるという意味で機動的な対応が可能となるという面もございますけれども、他方で、そうしたほかの根拠にどこにも引っかからないような投稿も当然存在し得るわけ。して、一定の限界もございます。他方で偽情報に関しては、これは冒頭申し上げたように、

謙抑的に運用している面もございますけれども、そもそも先ほど申し上げたように具体的な情報がないと発動できないというところもありますし、仮に発動したとしても事後的にファクトチェック結果の解釈が正しかったのかということも問われるというような状況もございます。

あるファクトチェック結果に基づいて、どういった範囲の投稿が削除の対象となり得るのかというのは、これはプラットフォーム事業者で解釈がまちまちになるという状態もあまり望ましくはないと考えておりますので、ある種の相場感みたいなものを形成していくことも併せて重要なのではないかと考えております。こちらに関しては、平時からできることもあれば、緊急時においてできることもあると思いますけれども、いずれにいたしましても、各ステークホルダー間で一定のコンセンサスが形成されていくということが望ましいのではないかと考えております。

次のページをお願いいたします。以上まとめると、次の3点になります。繰り返しになりますので割愛させていただきますけれども、特に2点目に関しては情報共有の主体として、当然、私どもとしては政府関係機関も含まれると考えております。具体的な投稿に関する削除請求は現にほかの分野で行われておりまして、必ずしも政府の皆様が具体的な投稿について議論してはいけないということではないのではないかと考えております。仮に過剰介入等の懸念があるのであれば、その防止に関しては内容とかあるいはプロセス面での透明性によって手当てするという考え方もあってよいのではないかと考えております。

次のページをお願いします。最後のページですけれども、ちょっと位相の異なる問題ですけれども、1点だけ、会議の進め方といいますか、僭越ながら申し上げさせていただければと思います。これは下に数字が書いてありますけれども、こちらは昨年度プラットフォームサービス研究会でヒアリングがあった項目、これは45項目だったんですけれども、今回のヒアリングシートで実は109項目ございまして、実に倍以上あるわけです。

今回のヒアリングは、事務局の方からは、モニタリングとは異なりますというような御説明を受けておりますけれども、その性質についてはいろいろな見方があると考えております。事業者の現場といたしましては、当社に限らずですけれども、既にこれまでの総務省様での議論も踏まえまして、透明性レポートを各社で作成して公開しているということでございますので、あくまで透明性・説明責任を果たしているかどうかというのは、レポートの内容に即して評価していくべきではないかと考えております。もちろんこうしてアドホックな形で御依頼いただくこと自体は、これまでも同様に可能な限り御協力を申し上げてい

きたいと考えておりますけれども、一方でデータの開示に関しては、それが透明性・説明責任の問題なのか、あるいは政策的に検討を行うに当たってある種の公共財的な形でデータを提供してほしいということなのか、これは恐らく個別具体の項目によってそれぞれ異なると思いますので、それらを峻別しながら丁寧に議論していくことが必要なのではないかと考えております。

いずれにいたしましても、実務の立場からは被調査者側の負担にも御配慮いただいて、個別の項目ごとに問題意識を明らかにしていただくほうが、結果としてはより充実したデータを得られることになるのではないかと考えておりますので、この場で申し上げさせていただきますと思います。

私からの御報告は以上でございます。

【宋戸主査】 榎本様、大変ありがとうございました。それでは、ただいまの御発表につきまして、御質問、御意見のある方はチャット欄で私にお知らせいただきたいと存じますが、いかがでございましょうか。奥村構成員、お願いします。

【奥村構成員】 奥村でございます。どうもありがとうございました。大量のユーザーを抱えて、様々な方策を取っておられるということが非常によく分かりました。ありがとうございます。ヤフーは、ほかのプラットフォームのモデルにもなり得る取組だと思っておりますので、注目しております。ありがとうございました。

実態というか、もう少し実態に即したところで運用について伺いたいと思ひまして手を挙げたのでございますが、偽情報とか誤情報といっても、ジャパンファクトチェックセンターとお付き合いがあるので多分お分かりと思ひますけれども、例えばミスリーディングとか、文脈が違ふとか、明らかに誤情報とか偽情報とはそれだけでは言えないけれども、情報の発信の仕方によってはそう見えてしまうというような悩ましいグラデーションのものがたくさんあるというのが実態でして、それがソーシャルメディアなんかでどのようにして増幅していくかというようなところで非常に問題になることが多いと。

例えばヤフーのニュースには、スポーツ新聞のいわゆるこたつ記事というようなものが非常にあつたりしまして、私は必ずしも全部否定するものではないと思ひますが、セレブの発言は非常に注目するものですけれども、ただ、やっぱり問題は、意図的な非常に偏った切り取りのようなものがあつて、そちらの見出しだけを見てポストをするような人がたくさんソーシャルメディアに出てくるというようなところで、要らぬ誤解が増幅するというようなことが何度も起きているというようなことがございます。

別に御社の責任ということで申し上げているのではなく、ソーシャルメディアにそうやってヤフーニュースとしてポストされているものが広がっていくというようなものは恐らく後追いができていないでしょうけれども、これは御社に関してではなくて、パネラーというか今日御出席の皆さん全てに聞きたいことではありますが、そういうものは一体誰が手当てをしていくのかということで、ヤフーさんはそれに関して何らかのビジョンか何か対策はお持ちかどうかということについて、アイデアをちょっとお聞かせいただければと思います。長々とすみませんでした。

【LINEヤフー（槇本氏）】 ありがとうございます。弊社ヤフーニュース上のこたつ記事について特に問題意識をお持ちと理解しております。もともと「情報提供元」様と私どもが呼んでおります配信社様との間では、入稿ガイドラインを設けまして、ある一定のお願いをしております。例えば正確性に欠ける情報は入稿しないいただきたいとか、著作権侵害だとか、深刻な不利益を及ぼす健康医療情報などという形なんですけれども、こたつ記事に関しても、ケースによりますけれども、例えば過度に興味を引くような見出しだとか、そうした形でアテンションだけを集めることを目的としたような記事に関しては入稿をお控えいただきたいということをお願いをしておりますし、ガイドラインに違反した場合には、媒体者様に御連絡をさせていただいたりとか、場合によっては弊社側のほうで記事の非表示措置を取ることもございます。

ただ、一方でなかなかやっぱり難しいところがございますのは、私どもとしてもやはり報道の自由ということをかなり尊重したような運営をやっておりまして、その分水嶺がどこにあるのかというのは常日頃悩みながら運営をしているというところでございます。お答えになっておりますでしょうか。

【奥村構成員】 ちなみに、すみません、追加で質問させていただきますが、そういうこたつ記事で表示しなくなってしまった事例は大体どれぐらいあるんでしょうか、過去。特に私は認識しておりませんが。

【LINEヤフー（槇本氏）】 そうですね、こたつ記事そのものを理由とした事例というのはなかなかないのではないかと考えております。かなりはっきりとしたガイドライン違反があるケースに限られると思います。他方で弊社の取組といたしましては、基本的にはパートナーである媒体者様に対しては、PV（ページビュー）をベースにお支払いをしておりますけれども、それとは違った形で、ユーザーの方に最後まで読んでいただいて各記事について評価をしていただいて、そうした評価に応じた支払いの仕組みを設けております。ち

よっと間接的ではあるかもしれませんが、そうした工夫を重ねながら、より内容の充実した記事が配信されるような仕組みを整えていこうとしているわけでございます。

【奥村構成員】 分かりました。ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは次に、澁谷構成員、お願いします。

【澁谷構成員】 澁谷です。よろしく願いいたします。私のほうからは、データ流通の透明性の確保という観点から、具体的にはヒアリングのQ14の研究開発の推進に向けた取組についてに関連しましてお伺いさせていただければと思います。

研究というより、広くデータ流通の透明性の確保という観点から、御社のほうでは様々な御対応を取られて、例えば今日お話にありましたように災害時の偽・誤情報の対応とか、情報流通のタイミングに合わせて最適なタイミングで行うということをやっておられるということと、もう一つ、適切な対応をしていくという観点からは、中長期的な時間軸で例えばもう少し丁寧に分析なんかをして、例えば今後の災害時の対応とか、あるいは平常時も含めて、いろいろな影響、アルゴリズムやデータの中長期的な影響の検討といった対応策に関しても考えられると思います。

そうすると、ヤフー知恵袋のデータは一部御提供いただいているということは存じ上げておりますけれども、研究機関、あるいは研究機関ではなくてもよろしいかと思いますが、第三者によって偽・誤情報の実態とかその対応策の効果検証が、第三者で検証可能な形でデータが提供をできる可能性があるのかということ、あるいはそれに関して何か御方針があればと思います。レポートなんかも拝見させていただいておりますけれども、なかなか詳細データ、ローデータじゃないと見えないところもございまして、特に動画コンテンツが増えているかと思しますので、そういったところの公開等に関しても何か御方針がありましたらぜひお伺いしたいです。よろしく願いいたします。

【LINEヤフー（槇本氏）】 ありがとうございます。今、弊社の中で知恵袋のみ研究データとして公開しておりますのは、やはり投稿のバラエティーが非常に大きいということもございます。知恵袋というのは、御案内のとおり、日常生活の話題からいろいろな話題をトピックとして議論することができるようなサービスでございますし、投稿自体が非常に長い期間残るというところもあります。

例えばヤフーニュースですと、もともと記事の配信期間が決まっております、短いものと数週間で消えてしまうんですけども、それに伴って投稿データも消えてしまうという特性がありますので、なかなか1つのことを長期にわたって議論するというような場に

はなっていないようなところもあります。特に偽情報を拡散しようというような方に対しては、もともと記事があつて、しかも投稿の存続期間短い中で、この場を使って拡散しようというインセンティブは乏しいのではないかとと思われるところもございます。実際、御覧いただいているとおり、偽情報を理由とする削除件数自体がそれほど大きいものではなく、そうした中でどこまでその分析に適しているんだらうかというところもございます。もちろん研究者の方々、専門家の方々が御覧になるとまた違った視点もあるかもしれませんし、また、ほかのサービスもございますので、具体的な御要望についてももし御相談があれば、それを踏まえて御検討させていただくということになるかと思えます。

【澁谷構成員】 分かりました。ありがとうございます。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、森構成員、お願いします。

【森構成員】 御説明ありがとうございました。様々なお取組をされているということと、真実性の判断みたいなことについて悩むところがあると、なるほど、そうだなと納得しながら伺っておりました。お見せいただいたスライドの17ページについてお尋ねしたいと思います。最後のページですかね。

まず1点目ですが、透明性レポートの公開が進みつつある、透明性レポートの説明責任がそれによって確保できるかどうかは内容に即して評価されるべきではないかと仰っていただきまして、これはもう全く私も同感です。内容に即して評価されるべきだと思いますが、具体的にどのようなところを十分かどうかの判断の材料とすべきなのか、御意見がありましたら伺いたいと思います。個人的には、まず当然のことながら、日本語について、国内のものについてコンテンツモデレーションの状況が示されているかどうかというようなことは一丁目一番地に来るべきではないかと思っております。これが1点目の御質問です。

2点目は、2ポツのところですが、開示の必要性及びその範囲については、透明性・説明責任の問題なのか、公共財としての性質に由来する問題なのかというふうにお書きいただいているんですけども、ここの違いがよく分かりませんでした。もしかすると、前者であれば開示の範囲がこうなって、後者であれば開示の範囲がこうなるべきという、何か仮説というか、モデルみたいなものをお持ちなのかもしれませんので、それが伺えればと思います。確かにもしそういったことがはっきりしてくれば、質問1で申し上げました透明性レポートがしっかりしていれば、それほど詳細にお尋ねしなくてもいいかもしれませんし、また、開示の必要性とか範囲の根拠みたいなものを整理すれば、もっと整理された質問項目が出せたりするのかもしれないと思いつつも、それぞれの具体的な内容についてお尋ねしたい

と思ったわけでございます。よろしく申し上げます。

【LINEヤフー（榎本氏）】 ありがとうございます。まず1点目ですけれども、透明性レポートは何をもって十分とすべきなのかという御質問であったかと思えます。日本国内において状況が分かるということは当然必要だろうと思っております。他方で個別の項目に関しましては、実は私どももかなり悩みながらやっているところがございます。弊社の場合は2020年度から公開を始めましたのでこれまで3年分を公開しておりますけれども、その中でも開示項目は徐々に充実をさせていっております。これはレポート自体を公開する際にいろいろな先生方にも御意見を伺いまして、その意見を取り入れながら、よりよいものに充実させようという取組をしているわけでございます。

その中で、2点目の質問にも関わりますけれども、ご指摘の2つの違いは何かというと、責任の問題であれば、開示等をしていくのは義務だということになると思えますけれども、公共財であるとした場合は、公共財としての必要性などいろいろな事情によってそれを必ずしも義務として扱っていくべきなのか、できる範囲で公開すればいいのかということが変わってくると思えます。公共財としてのデータというのはいろいろな性質のものがございまして、例えば統計データなどは、基幹統計が恐らく我が国においては公共財たるデータとしては一番重要だと思えますけれども、その基幹統計を定めている統計法の中でも被調査者の負担ということが重視されているわけで、ほかの情報と照合できるのであれば、その情報を照合して、まずは調査者に負担をかけないようにデータを整理していくべきだということも言われております。そうした体系があることを前提として、今回のデータがどのように位置づけられるのかがもう少しはっきりしてくれば、データの提供に向けてよりよい環境が整ってくるのではないかなと考えておる次第でございます。

以上でございます。

【森構成員】 ありがとうございます。いずれについても大変よく分かりました。ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、山口構成員、お願いします。

【山口構成員】 宍戸先生、ありがとうございます。また、LINEヤフー様、大変丁寧な回答、非常に丁寧な回答、そして、プレゼンテーションをありがとうございました。本当に様々多岐に渡って詳細に御回答いただきまして、様々な取組をしていることを改めて学ぶことができましたし、また、大変な労力を割いていただいたこと本当に感謝申し上げます。

例に挙がっていた災害時のデマの方向性というところは、私も監修で入らせていただい

たんですけれども、やっぱり偽・誤情報対策で今、効果的と言われるものの一つに、起こった瞬間、つまり、偽・誤情報が流布する、拡散する前に、こういうもの出るよというふうに言うておくということが効果があるんじゃないかということが指摘されているところです。ですので、今後あぁいったコンテンツは、災害が起こるたびにぱっとすごく分かりやすいところに掲載して、こういうことが起こるよねというふうに伝えるということが、一つ非常に効果があるんじゃないかなと感じている次第です。

また、得られた結果については、総務省としてもこのデータを使って何をどう検討し、何につながるかということに注力する、なおかつそれをしっかり説明していくということがやっぱり企業のこういった協力を得るには欠かせないかなと感じました。

その上で2点ございまして、1点が、もし可能であればという話なんですけれども、今回回答に御記載いただいた各取組が様々ありましたし、今プレゼンテーションもいただきましたけれども、そういった取組に関して、それぞれ全部答えることはできないと思うんですが、ピックアップして何か効果として実感していることがありましたらぜひ教えていただきたいですし、また、さらに、この取組は特に効果があったなというようなところがありましたら、ぜひ教えていただけると幸いです。それは恐らくいろいろな人の参考にもなるでしょうし、今後デジタル空間が健全になっていくという点において非常に価値のある情報じゃないかなと思っておりますので、もし可能であれば教えていただけると幸いです。それが1点目です。

2点目が、先ほども同じ話がございましたが、やっぱりデータについて、私もデータ分析する身としては、とりわけヤフーニュースのコメント欄は非常に価値のあるものだとして理解しておりますので、ぜひ研究機関とのコラボレーションについて、難しいところもいっぱいあるんだとは理解しているのですが、可能であれば御検討いただければなと思っております。CEOが変わる前は、X、旧ツイッターがよく分析されたわけなんですけれども、やはりあぁいった分析をすると様々なことが分かってくるわけですね。ニュースサイトのコメント欄のデータがこれほど膨大にあるというのは、世界的に見てもかなり貴重なデータセットであることは間違いないですね。もちろん大開放しろという話ではないかもしれませんが、一部の研究者でもいいんですけれども、何かコラボレーションしてくれるというのは大変有意義なことじゃないかなと思いますし、まさにデジタル空間の健全性というテーマについて様々な知見が得られる可能性があると感じております。また並びに、ユーザーの履歴データとアンケート調査を組み合わせるとさらに詳細に分析するとかということ

も、より深く人々の動向を知るのには効果があると思いますので、もし可能であればそういったことも御検討いただければ幸いです。

私からは以上です。

【LINEヤフー（槇本氏）】 ありがとうございます。1点目、効果として実感している点ということで、これもなかなか効果検証を定量的な形で行っていくというのは難しいわけですので、実感というか感覚的なものになりますけれども、やはり大きいのは、ヤフーニュースにおいてトピックス、あるいは山口先生にも御監修いただきましたような形でまとめページを作成するというは、これはプレゼンの中でも申し上げましたけれども、必ずユーザーの皆様がUGCサービスにたどり着く前の動線として動線上に位置するわけですから、やはりそうしたものを踏まえて実際のコメントに触れるということで、かなり抑制の効果があるのではないかなと私どもとしては考えているところでございます。これは弊社サービスの特性に応じた対応ということで、全てのサービス、事業者さんにおいて御対応いただくというのはなかなか難しいと思いますけれども、それを代替するような形で他の機関の方にリンクを張っていただくとか、何かしらいろいろな工夫の余地もありうるのではないかなと考えております。

2点目、データについてですけれども、ヤフーニュースのコメント欄に関しては、過去に私どもとしてもいろいろな検討をしておるところでございます。なかなか詳細を申し上げるのは難しいんですけれども、いろいろな権利関係の問題がございまして、例えば知恵袋においては、知恵袋は研究機関にデータ提供をしているとあらかじめユーザーに告知をしております。そうしたところから始めなければいけないということと、もう一つは、コメント欄というのはコメント欄単体ではなくて記事のデータとセットということになりますけれども、そうすると記事のデータの関係はどういうふうに権利関係を処理するのかといういろいろな難しい問題がございまして、それは全く不可能というわけでは恐らくないだと思いますけれども、いろいろなそういう技術面での障害があるというのが現状でございます。必要に応じてそうした障害をクリアしながら対応していくということももちろん考えられますので、その辺りについては今後とも御指導いただければと考えております。

【山口構成員】 ありがとうございます。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、水谷構成員、お願いします。

【水谷構成員】 水谷でございます。御報告ありがとうございます。私からは主に2点なんですけれども、似ている部分もちょっとあります。

1点は、コンテンツモデレーションについては、今日御紹介いただいたような、いわゆるネガティブなモデレーション、つまり、削除とか、見えなくするとかそういったものもありますし、一方でよりポジティブなキュレーション、つまり、特定のコンテンツをむしろ目立つ位置に持っていくというような方法もあると思います。これはコメント欄であっても、例えばアテンションを稼ぎやすいような結構センセーショナルな偽情報が含まれるようなコメントよりも、より良い、とはいえこのより良いをどのように指標化するかが難しいところではありますが、あまり「いいね!」を集めていないけれども埋もれているようなコメントを目立つ位置に持っていくという手段も実は重要なのではないかと思います。特に今日のお話にもあるとおり、偽情報に関して削除等で対応していくのは非常に難しいというところもあるわけなので、そういうポジティブな手段のキュレーションも考えられるのではないかと。既にヤフーさんは多様化モデルをコメント欄で実装されていると思いますので、そういったものの発展形について継続的に検討をされていたりするのかなというのが1点目です。

2点目は、これも似たようなところなんですけど、さきほど奥村先生の質問でもあったように、やっぱりヤフーニュースのコメント欄はニュース記事と切っても切り離せないところがあり、これが通常のソーシャルメディアと大きく違うところだと思っております。そうすると、これもアテンションを稼ぐことに注力したニュース記事よりも、アテンションはあまり稼がないかもしれないけれども、より質の高い、クオリティーの高い記事を出している、そういうものを目立たせるという方向もあるのではないかと思います。ヤフーさんは、「いいね!」以外に3つのリアクションボタンを実装されており、まさにアテンションとは違う指標になると思っていますので、そういった方向を強化する検討もされていたりするのかなという点について、2点お伺いしたいと思います。

以上です。

【LINEヤフー（榎本氏）】 ありがとうございます。内部の検討についてはなかなか申し上げにくいところもあるんですけども、一つ、多様性モデルについては、これまではどちらかというとロジカルに書いてあるようなコメントが上位に行きやすいという傾向にございましたので、そうではなくてコメントの意味内容をAIで解析しまして投稿をグルーピングをして、必ずしもロジカルという軸だけではない、あるいはポジティブな評価を必ずしも集めていないようなコメントでも上に行きやすいような状況にしたというような改良を行っております。これについては昨年導入したばかりでして、まずはモデルの稼働状況などを見極めながら、次の発展系を考えていくということになるかと思います。

2点目ですけれども、記事そのものに対するアテンションの問題について御質問いただきましたけれども、大きな意味ではトピックスの存在そのものがかなりアテンションを左右するといえますか、アテンションエコノミーを防止するための仕組みとして機能しているのではないかと考えております。御案内のとおり、トピックスは、これはAIではなくて専門の編集部員が中身を選んでおりまして、必ずしもアテンションを稼ぐものではないようなものであっても、公共性、社会性、社会的関心に応じて選んでおりますので、そうしたものも上に来るといようなことがございます。その上でリアクションボタンもございまして、その上にさらに何が必要なのかというのは、必要に応じて検討してまいりたいと考えております。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、お待たせしました。越前構成員、お願いいたします。

【越前構成員】 越前でございます。槇本様、LINEヤフー様の大変多角的なお取組に感服いたしました。どうもありがとうございます。私からはUGCに対して2点ほど質問させていただきます。

1点目は、奥村先生がおっしゃったように、まさにUGCの中では真偽判断が難しいケースが多々あるかなと思います。グレー、本当にフェイクと判断していいか否かというところも含めまして、これは技術的にも大変に難しい問題だと我々は思っております。我々自身が研究で、AIによる生成物なのか否かというのは、そういった基本的な識別をするAIモデルは提案できているんですけれども、例えば画像とテキストは全然AI生成じゃない、リアルであっても、それらを組み合わせることで誤解を招くようなマルチモーダルのコンテンツが拡散されるケースも多々あると感じております。

4ページにお示しになりましたように、偽・誤情報を理由とする投稿削除は基本的に少数だと書いてございましたが、ファクトチェックも、まずはチェック候補となる対象コンテンツを見つけることに大変コストがかかっているかなと思います。これは技術による自動チェックと人によるチェックをどのように使っていくかというのは極めて難しい問題で、最初のイニシャルでどうやって見つけていくのかというのがかなり難しい問題だと技術者としても感じています。例えばXさんがやられているように、コミュニティノートのような、人をうまく取り込んでユーザーに判断してもらうような取組も、そういったこともやると非常に効果的じゃないかと思うんですけれども、その点についてのお考えをお聞かせいただきたいのが1点でございます。

2点目は、9ページでLINEヤフー様が投稿者のリテラシー向上に対していろいろな注意喚起等をやられていることを拝見いたしました。注意喚起は大変重要だと思ひまして、実務で実際やられていることの御経験から、効果的な注意喚起、例えば喚起の内容とか喚起のタイミングとかを含めまして、どのような対応がやはり一番効果的なのかということについて何かしらお考えがあれば、またはそういった御知見があれば御教示いただければと

【LINEヤフー（槇本氏）】 ありがとうございます。まず1点目ですけれども、弊社の場合は、件数がそこまでというか、まだ人力で対応できる範囲内であるということもありません。偽情報に関してはということですが、投稿の検知そのものにAIを使っているという状況ではございません。では、どうやって判別しているのかということ、これもまたなかなか人海戦術的ではございますけれども、ユーザーの皆様からの申告がかなりの数ございます。例えばニュースですと年間300万件ぐらい来ておりますけれども、その中に偽情報であると疑わしいというボタンも設けましてフラグを立てるに当たって御協力いただいているということもございます。その中から、人が人海戦術で見えていって、一個一個判定をしているというのが今の状況でございます。今のところはこうした仕組みで回っているというところがございますけれども、他方ではかの事業者さんだったらどうかとか、あるいは当社のサービスがいろいろな形で変化していったときに本当に対応できるのかどうかという観点では、私どもとしても問題意識を持って取り組まなければいけないと考えております。

2点目ですけれども、リテラシーの向上に関して注意喚起が重要という御指摘をいただきましたけれども、これはいろいろな形で試しながらやっているというところもございます。最も効果的なのはポップアップを出して、その都度ポップアップ出していくというやり方で、かなりユーザーの方皆様に対する意識づけという点では効果的だと思いますけれども、逆にあまり出し過ぎると、投稿自体のインセンティブがなくなってしまうというところもございますので、その辺りどういう形でバランスを取っていくのかというのは非常に難しいところでございますので、その都度その都度いろいろな形で試しながら対応しているというのが現状でございます。

【越前構成員】 御丁寧にありがとうございます。最前線での御対応、今後ともぜひ御尽力いただければと思います。ありがとうございます。

【宋戸主査】 ありがとうございます。非常に槇本さんがてきぱきと報告し、また、質疑応答もしていただいたので若干時間があるのでございますが、もし構成員の方で、2度目で

も結構ですけれども、さらに御質問やコメント等がある方は、チャット欄で私にお知らせをいただきたいと思いますが、いかがでございましょうか。

少し時間つなぎ的なところもございませぬけれども……、と思って聞こうと思ったら、澁谷先生からいただいていますね。澁谷先生、お願いします。

【澁谷構成員】 澁谷です。よろしくお願ひいたします。すみません、時間が余っているということで、ちょっと細かいかもしれないですが、関心があるのでお伺ひしたいんですけども、偽・誤情報に関して、特に能登のものもスライドでお示しいただきましたし、全体としても少ないということでおっしゃっておられましたけれども、例えば御社のいろいろなサービスがあるという御説明で御紹介いただきましたけれども、ポストのテキストとかビデオ自体にはもしかしたら偽・誤情報はないけれども、あるいは外の他のプラットフォーム事業者の投稿に誘導したり、あるいはそういったいろいろつながりが出来るハブとして機能するという可能性なんかもあるかと思うんですけども、そういったことに関して御存じの範囲、あるいは何か対応されていることなどがございましたら、ぜひお伺ひしたいです。よろしくお願ひいたします。

【LINEヤフー（榎本氏）】 ありがとうございます。まず1点目の、他のサイトに誘導するようなケースということですけども、サービスの中にはそもそもURLの貼りつけ自体が禁止されてございますので、ニュースコメント欄なんかはそうですけれども、その意味では誘導自体が起こりにくい構造はあるとは思っています。

あとは、冒頭の利用規約のところでも少し申し上げましたけれども、特にURLを貼りつけて他サイトに誘導しやすいとか、あるいは自由にトピックが設定できるということによって情報の拡散自体が比較的起こりやすいと考えられるようなサービス、オープンチャットとVOOMなんですけれども、こちらは拡散が疑われるような行為をすること自体が禁止されておりますので、例えばこうしたサイトをもっと皆さんに拡散してくださいとかそういう投稿であれば、それ自体をもって禁止事項として投稿削除をすることができるとなっております。

ただ、問題意識としては、それで全て防げているかどうかというのはなかなかやはり個別具体的なケースを見てみないと分からないというところがございますし、もちろん私もきちんとして把握できているのかどうかという問題もあるかと思っておりますので、今後ともいろいろなチャネルを使いながら、そうした拡散が起こっていないかどうかというのを注視してまいりたいと思っております。

【澁谷構成員】 ありがとうございます。

【宍戸主査】 ありがとうございます。山本健人構成員、お願いします。

【山本（健）構成員】 北九州市立大学の山本でございます。私からは1点ご質問です。明らかな偽情報を判断する際には、ファクトチェック機関の情報や政府から公表されている情報などいろいろなものを使われると思うのですが、明らかな偽情報であったと判断する際の根拠となった情報がどのようなものかを個別にユーザーがわかるような形で公表されているのでしょうか。そうだとしたら、それはどういう方法で実施されているのでしょうか。もしお話できることがあればお伺いしたいと思います。よろしくお願ひいたします。

【LINEヤフー（槇本氏）】 ありがとうございます。この点に関しては事前に御質問いただいていたところであるとは思いますが、実際のところ、どの記事を根拠としたという事実に関しては公開をしております。もし削除に対する異議申立てが来るとかそういうことがあった場合に必要に応じて開示をしていくということになるかと思っておりますけれども、一律に開示ということは事実としてやっております。ただ、問題意識としては、非常にごもつともなことかと思っておりますので、今後どういう形で根拠を明らかにできるのかということも含めて勉強してまいりたいと思っております。

【山本（健）構成員】 ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。ほかはいかがでしょう。あと1問ぐらいはお受けできそうな感じですが。

もし可能であれば、私から、やや抽象的なことを、槇本さんにせつくなのでお伺いをしたいところがあります。この研究会は、先ほど御指摘をいただきましたように非常に多くの質問をさせていただいたのは、デジタル空間の情報流通の健全性を広く考えて、まさに先ほどおっしゃられた言い方で言えば、公共財的にといいますか、広く政策の全体像を描いていくという部分と、もちろんプラットフォームサービス研究会でさせていただいた偽情報に関するヒアリングの延長線的な部分もありますので、そこら辺が複合的なところで、ヒアリングに応じていただく事業者の方に大変御負担をおかけしている部分もあり、そのことは座長としてよく心したいと思います。

全体像を把握するという中で、日本のデジタル空間において御社が占めている立ち位置は極めて重要な、枢要なポイントにおられると私は認識しております。情報空間における公共的な情報の伝送において非常に大きな役割を担っておられるというだけではなくて、発信というかメディアの部分に非常に近いところがあり、しかもまた、送りっ放しではなくて、

それを受信される方々がそれに対して二次的にどういう表現活動をしていくか、リアクションをしていくかも非常によく把握されるお立場にあるわけですね。

そうした観点から、このデジタル空間の情報流通の健全性を考えるときに、これまでのこの研究会での議論と御覧になっていて、ここが足りてないのではないかとか、こういった点は日本は特殊で気をつけたほうがよいのではないかとか、あるいは御社のようなプラットフォームと他のプラットフォームとの違いとか、何でもよろしいのですけれども、何か我々の議論で気をつけておくべき点があるのではないかとということがあればぜひ、個人的な御意見で結構ですので、いただけないかと思うのですが、いかがでございましょうか。

【LINEヤフー（榎本氏）】 ありがとうございます。大変難しい御質問と思っております、うまくお答えできるかどうかあまり自信がないんですけれども、一つは、偽情報の定義自体がなかなか難しいという中で、会議ではどちらかという演繹的に議論されている面というのも多いのかなと思いますけれども、やはり実際に具体的な投稿例を見ながら、境界線がどこなのかということ意識しながら議論していくという、逆の意味でのアプローチ、帰納的なアプローチというのも重要なのではないかなと考えておりますというのが1点目です。

もう一つは、プレゼンの中でも少し申し上げたところではございますけれども、やはりサービスの構造だとか、あるいは何を目的としたサービスであるかという点でして、私どもは掲示板サービスが多いわけですが、実際にサービスによって流れる情報の質はかなり変わっているところがございます。例えば、今回の御報告の中に含めておりますけれども、ファイナンス掲示板はもともと投資情報を交換するために設けられた掲示板でございますので、やはりその企業はどうかとか株価はどうかとか、そうしたことが中心として議論をされていると。仮に偽情報らしきものが出たケースであっても、投資情報に関係がないよねということで削除はできるというところもございますので、なかなかそこから離れて何でもあらゆる偽情報が流通していくというような環境にはないというところもございます。

実際にどういう形態のどういう性質のサービスであれば偽情報の拡散が起りやすいのか、それは掲示板の設置目的とか、あるいはパーソナライズされたコンテンツが主に流れてくるのか、その他のコンテンツと組み合わせながら流れてくるのかとか、そうしたところを具体的にひも解いてみながら議論をしていくと、より一貫性のある議論につながっていくのかなと僭越ながら考えている次第でございます。

【宍戸主査】 非常に貴重な、しかもやはり具体的に様々な事業展開をされている御社の

御担当の方なればこそその御意見、ちょっと気づきにくい点をいただいたと思います。ありがとうございました。

長い時間質疑応答に御対応いただきましたけれども、榎本様からのヒアリング、それから、ディスカッションはここまでとさせていただきたいと思います。本当にありがとうございました。

【LINEヤフー（榎本氏）】 ありがとうございました。では、失礼いたします。

【宍戸主査】 それでは続きまして、本日、2社様目のヒアリングとなります。ドワンゴ、佐伯様より、ヒアリング、そして質疑応答をさせていただきたいと思います。御発表は30分ということをお願いいたします。なお、5分前、1分前には事務局からチャット欄でアナウンスが流れますので、大変恐縮でございますが、時間厳守で御発表いただければと。それでは、佐伯様、どうぞよろしくをお願いいたします。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 承知いたしました。改めまして、ドワンゴの佐伯と申します。よろしくをお願いいたします。私どものほうからは今回初めて参加させていただくところになりますので、私たちの事業で行っているサービスの御説明からまず始めさせていただきます。資料を投影させていただきます。

私たちは、ニコニコというサービスを展開させていただいております。その中でも主要なサービスであるニコニコ動画といったサービスについて、改めて御案内をさせていただければと思います。まず、ニコニコ動画についてというところからになりますが、サービス自体は2006年をローンチとして始めております。現在に至るまで継続的に活動を行わせていただいております。月間のアクティブユーザーとしては3,000万人を超えるようなプラットフォームに至っておりますというところです。

続いて、私たちのサービスが、一般会員とか有料会員とかという区分けはあるものの、基本的にはアカウントなしでも視聴することは可能で、コメントや動画などコンテンツを投稿する為にアカウント登録が必要といったサービスになります。ただし、有料会員になることによって得られるインセンティブという部分に関しては、多種多様な機能の開放とか、一般会員との差別化といった意味で、利用できる数が違ったりとか、優先的に機能を利用できるとか、そういった部分で有料会員という形で御登録いただくユーザー様が多く、その有料会員様が登録されている月額会員費という部分を主要な収益基盤としております。

続いて、ユーザーの年齢のボリュームゾーンというところになります。私たちのサービスにおいては、20代・30代という、幅広い年代の皆様にご利用いただいているところ、

20代・30代の方々が特に多いといったような状況になっております。また、私たちのサービスからコンテンツを投稿いただいたユーザー様、クリエイター様の皆様の中からはいわゆる著明になる、有名に、どんどん活動の幅を広げていただいているクリエイターの皆様も多数いらっしゃるといったような形で、いわゆるボーカロイドの文化とか、歌ってみたと呼ばれる文化、踊ってみたと言われるような、いわゆるクリエイティブな現象という文化に関しては、それが社会現象となり、かつまた、それがカルチャーになるといったところで、そういった有名なクリエイターの方々が多数輩出しているといったようなサービスになっております。

私たちのサービスのニコニコの特徴に関しては、やはり熱量あるUGCプラットフォームであるといったところを自負しております。ニコニコ動画がほかの動画投稿サイトとは異なる部分としては、映像の上にコメントを字幕のように載せるといったような仕組みを導入していることにあります。クリエイターが投稿した動画に対してコメントを投稿することで、箇所箇所の盛り上がり等にもリアルタイムに反応できるようそういった形が取れるといったところで、双方向でクリエイターの作品と視聴しているリスナーの皆様との盛り上がりが見視化されていくといったようなところが熱量として特に表れているといったようなサービスになっているのかなと自負しております。

ニコニコのコンテンツに投稿されるUGCとして特に活況があるものとしては、ゲームの投稿である、先ほど申し上げました歌ってみた、踊ってみたである、ボーカロイドである、あるいは機械音声を利用したいわゆるボイスロイドと呼ばれるような音声ソフトを使ったゲームを実況するもの、ゲームにとどまらず、料理とか旅とか様々な観点からこういった音声ソフトを使った実況動画とか、あるいは生放送といったような観点におきましては、実際にリアルタイムにユーザーの皆様が配信をする中で、いわゆる雑談と呼ばれるような、本当にユーザー様とシンプルなコミュニケーション、本当にもうたわいのない世間話とか、今日こんなことあったよ等の話をリアルタイムに行っていく等の文化といいますか、コンテンツが生まれているといったような状況になっております。

でまた、UGCにとどまらないPGCと呼ばれるような観点でいきますと、野球とか、あるいは声優、アニメとか、国会中継も含めた形で、あとは競馬、将棋など様々な文化あるいは時事を取り入れたコンテンツを各ステークホルダーの皆様から情報提供いただきまして展開をしているといったような形になります。また、公式でもバスツアーというような形で、様々な場所にニコニコを冠したイベントを展開するような形で、運営側としても積極的に

活動を行わせていただいているところになります。

改めてニコニコの特徴という部分に関してのお話に戻させていただきますが、まずはやはり双方向性のあるサービスという部分がかかなり特徴としては挙げられるのではないかなと思っております。先ほども申し上げましたとおり、動画のコンテンツ、生放送のコンテンツを投稿するだけではなく、投稿した内容に応じた一部分部分に対して、盛り上がっている部分はコメント量が多いとか、みんなで応援をするためにコメントを大量に投稿するとか、そういった形でコンテンツだけの盛り上がりではなくて、視聴者側からもそれを応援する意味での盛り上がりという形で双方向で盛り上がりを応援し合うといったような形の特徴があるのかなと思っております。

また、ユーザー参加型のコンテンツという形で、アンケートを生放送中に展開をすることで、クリエイターが聞きたい内容をアンケート化し、それをリスナーが答えるといったような形で、話題づくりの一環になるとか、今自分が置かれている状況に対してどういった形でリスナーが思っているのかとか、そういった形を双方向で、言語化だけではなくて、機能の部分でも応援できる、支援できる仕組みを導入しているようなサービスになっております。

あとは、ニコニコの特徴としては、やはりのエンターテインメントという部分にやはり非常に興味を持たれているユーザー様が多数集まられているといったようなのは、サービス開始当初から大きな特徴として挙げられる部分になるのかなと思っております。こちらは継続的に我々が展開している情報、アニメの一挙配信等、最新作、または過去作であってもそういったものをとにかく取り入れていって、それでユーザー様を獲得していくといったような部分からも表れている部分なのかなと思っております。

あとは、ニコニコのポジションといったところです。こちらはちょっと手前みそな情報にはなるかなと思っているんですけども、全ての他社のサービス等と比較したときに、我々としては、やはりジャンル（カルチャー）という部分に強く傾倒している部分があるのかなといった部分と、あとはユーザー様のほうからコンテンツを投稿していただくことがメインになるといったところで、やはり能動性というところもかなり強く表れているのかなと思っていますところ。

改めて、ニコニコのユーザー分布になります。男性・女性の比率でいくと、記載させていただいているとおりというところと、あとは、先ほど申し上げたとおり、やはり20代・30代がかなりの割合を占めている利用状況となっているといったような形になっております。

また、ほかサービスとさらに比較したときに、平均滞在時間としてニコニコ動画はより長い時間ユーザー様に御利用いただいている、御視聴いただいている、あるいはサイト内を回遊していただいているといったような意味での、平均滞在時間としては長い状態にあるものと思っております。

ニコニコユーザーの特徴を改めて数値化した資料がこちらになります。やはりXを利用しているユーザーは非常に多く、また、パソコンを買い換えるというようなユーザーがいるといったようなところで、パソコンのユーザー利用だけではなく、Xを利用しているというところから、スマートフォン利用者、20代・30代といったようなところも含めると、やはりデバイス問わず、いろいろとユーザーの方々に利用いただいているところがあるんじゃないかなと思っております。また、エンターテインメントが好きというところでも、やはりゲームが好きといったような形で、そういった意味ではやはりゲームを主題としたコンテンツが盛り上がる傾向にあるといったようなふうを感じているところでございます。

今申し上げましたUGC、PGCという部分だけにとどまらず、ドワンゴグループとして全体が取り組んでいるサービスの内容としては、ここに取り上げているとおり、ニコニコ動画という動画投稿プラットフォームだけにとどまらず、ニコニコチャンネルという形でPGCをどんどん投稿してもらうとか、あるいはNアニメと記載させていただいているとおり、アニメのコンテンツを集約している場所とか、あるいはニコニコニュースというような形でほかのニュースサイトのほうから情報提供いただいてそれを掲載しているとか、様々なサイトサービスを展開しております。

また、インターネット上のサービスだけではなくて、リアルとの融合といったような意味ではニコニコ超会議というような名称で大型のリアルイベントを毎年開催させていただいております。ウェブサービス上で盛り上がっているようなコンテンツとか、あるいは時事に応じて盛り上がっている情報とか、そういったものをひっくるめて、それをリアル場で再現するといったような目的で行わせていただいているような大型イベントもあります。また、ウェブサービス上でも、ボーカロイドと呼ばれるような文化をさらに活況化させるような意味で、ボーカロイドコレクションと呼ばれる、略してボカコレとここでは記載させていただいておりますが、そういったイベントも都度、適宜開催させていただいているといったような形が弊社で行わせていただいているサービスの内容となっております。

こちらまででざっくり概要までという形になって恐縮なんですけれども、私のほうからはニコニコ動画に関するサービスの概要をお話しさせていただきますので、一旦こちらで

画面は閉じさせていただければと思います。

引き続き、口頭でのお話、補足までというお話になってしまうんですけども、私たちのほうから展開させていただいているヒアリングシートの回答といった部分に少し補足を口頭でさせていただければなと思っております。

まず、大前提としてになるんですけども、私たちのニコニコ動画というサービスにおいては、偽・誤情報の発信に当たって、ユーザーが投稿している情報の中に偽情報・誤情報が含まれているかどうか、あるいはそれらが含まれている可能性があるとして、そこをモデレーションとしてコンテンツの非表示または優先度の変更等を行うかといったところは、現時点では行っておりません。その理由としては、やはり偽情報・誤情報という形で事業者側で判断することに少し限界を感じている部分あるいは難しい部分が多種多様あるかなといったところで、我々の側で今現時点でモデレーションという形まで行っているものはありません。

ただし、モデレーションは行っていないものの、当然、その情報において被害を被る方々とか、あるいは当社の利用規約に反するとか、あるいは権利を侵害されている当事者の方がいるとか、そういった方々からの御連絡は当然受け付ける体制は整えております。窓口が制定されてはおりまして、その通報自体は、アカウントさえ登録すれば、どういった主体であるか、当事者であるのか、あるいは第三者であるのか、あるいは厳密に関連機関であるのかといったようなところに関しては、そういった主体は問わずに御通報いただくことは可能となっておりますが、その時点では、やはり通報された内容は順次確認をするというところで、優先度は基本的には設けておりません。

ただし、アカウントを用いずとも、例えば関係機関からの書面での連絡である、あるいは権利侵害、送信防止措置等の連絡であるといった形を書面で連絡いただくとか、あるいは、警察の方々からこれは緊急の事案であるといったような形で直接私たちのほうに連絡をいただくケースもございます。そういった場合には基本的に、通報を受け付けている窓口とは少し異なる窓口がまず、第一陣として受け付けるという形になるので、そういった部分での対応の順番が前後するケースは当然ございますというような形になっています。

私たちのほうで判断できない部分は当然あるといったようなものはございますけれども、専門機関等々から指摘があれば、当然そこはコミュニケーションを取りながら、どういった問題点があるのかとか、あるいは被害主体が誰であるとか、そういったところも含めてきちんとコミュニケーションを取りながら対応を行わせていただくというのが基本的な対応の

スタンスという形になっております。

もちろんそれは我々が判断できないから全て放置しているのかといったところではなく、もちろん偽・誤情報にかかわらず、児童を保護するといったような観点とか、真偽によらず対応すべき事象があれば、それは我々のほうで迅速に判断すべき事案であると認識しておりますので、そういった部分に関しては事業者による真偽判断といったような形で我々の利用規約に基づく対応を行わせていただくといったような形を取らせていただいております。というような形でヒアリングシートの補足説明に関しても以上とさせていただければと思います。

すみません、大分お時間いただいている中、短い形での発表となってしまう恐縮ですが、私からは以上とさせていただければと思います。

【宋戸主査】 ありがとうございます。むしろ構成員の質疑でいろいろ教えていただければと思います。それでは、ただいまの御発表につきまして、御質問、御意見のある方は、チャット欄で私にお知らせをいただきたいと思いますが、いかがでございましょうか。

山本健人構成員、お願いします。

【山本（健）構成員】 山本です。私のほうからは、まず2点ご質問させていただければと思います。

まず、偽・誤情報に関するコンテンツモデレーションは基本的に行っていないということだったかと思うのですが、利用規約ではコンテンツモデレーションについて、どのような取扱いになっているのかについて教えて頂ければと思いました。偽・誤情報以外にも含めて利用規約ではどのように規定されているのでしょうか。

次に、最後のお答えの中で、関連機関から指摘があればコミュニケーションを取りながら偽・誤情報などに対応することも検討されているということでしたが、現在のところ、ファクトチェック機関等との連携はないということだったかと思います。この点、なぜ現在のところ連携がないのか、今後連携を行っていく予定があるのかなど、連携することについてのお考えについて教えて頂きたいと思いました。よろしくをお願いします。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 ありがとうございます。まず、利用規約に関して私たちのほうで、偽・誤情報に関するモデレーションという部分とは少し毛色が異なるかなとは思っているんですけども、私たちの利用規約の中でも当然禁止事項は定めているところがございます。そういった内容に関しては、また改めて画面をいただければと思うんですけども、今、画面のほうに展開させていただいておりますのがニコニコの利用規約といったような

形になっております。その中で禁止事項という形で展開させていただいている内容は、こちらの数点という形になっております。こういった内容に関しては当然我々のほうで展開されている情報に関しては判断をしていくといったような形になっていて、判断した結果、ここに記載されているような禁止事項に関しては当然削除を行うとか、あるいは非表示といたしますか、基本的には削除という対処を取って、それをユーザーに通知する、削除した旨を通知するといったような対応は取らせていただいているところになっております。

ごめんなさい、こちらだけで今の1つ目の質問への御回答になっているかどうかというのはちょっと怪しいところだったんですけれども、こちらで問題ないでしょうか。

【山本（健）構成員】 ありがとうございます。特に偽・誤情報などに特化した規定は利用規約上はないということを理解いたしました。その上で、1点ご確認ですが、例えば公職選挙法に抵触する行為というのが利用規約では禁止事項になっていますが、公職選挙法には虚偽事項の公表に関する規定などもあるかと思えます。こういった事項の判断についても、利用規約と関連する限りでは実施していく可能性があるということでしょうか。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 おっしゃるとおりです。基本的にはこちらの内容に関しても、やはり専門の機関、いわゆる選挙管理委員会とかそういったところからの指摘に基づいて、こういった内容に関しては対応していきますというのを踏まえるためにこちらは記載をさせていただいているといったような形になるので、やはり利用規約の中に記載させていただいている内容も、我々だけの判断ではなく、専門機関からの御指摘あるいは御協力要請に基づいて対応するといったものも一部含まれているといったような形になります。

【山本（健）構成員】 理解いたしました。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 続いて、2点目に関して、申し訳ございません、ちょっと度忘れしてしまったんですけれども、2点目をもう一度よろしいでしょうか。すみません。

【山本（健）構成員】 2点目の質問は、ファクトチェック機関との連携が今のところないということですが、今後連携の予定があるか、あるいは連携をしていないことに何らかの理由があるのか、ということでした。いかがでしょうか。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 現時点で連携していない理由あるいは今後ということも、基本的には我々でそこが判断できるか否かというところが判断できないというところで、そもそもそれが偽・誤情報なのか、それを対処すべきなのか否かといったようなところ、ここに関してもまだ踏み込めていないところであるといったところになります。当然そこで我々のほうに何か指摘があれば対応するといったような形ではスタンスは定めているもの

の、今現時点では我々のほうにそういった専門機関からの指摘・要請というところが寄せられていないといったような形で、今後当然そういった指摘が増える、あるいはこういった検討会等で連携するに当たって機関との連携が必要な状況になった際には、そこは連携するという事も引き続き検討はさせていただきたいなと思っているところです。

以上です。

【山本（健） 構成員】 ありがとうございます。私のほうからは以上です。

【宍戸主査】 ありがとうございます。続いて、安野構成員、お願いいたします。

【安野構成員】 中央大学の安野と申します。大変興味深い御報告どうもありがとうございました。また、ヒアリングシートへの御回答も大変勉強になりました。ありがとうございました。私からは、本当に簡単な御質問を申し上げたいと思います。

まず1点目なのですが、ニコニコ動画さんですと、フェイクの問題ももちろんあると思うんですが、著作権侵害など問題にもかなり重点的に取り組んでいらっしゃると思います。ヒアリングシートの21ページに対応のデータなどについて論文にまとめられているということが書かれていたと思うんですが、どれぐらい対応件数の推移が、減少傾向だとか増加傾向だとか見られているのか、もし御存じでしたら教えていただきたいと思います。これが第1点目です。

第2点目なんですけれども、こちらは創作物とフェイクの境目ってなかなか難しいところがあると思うんですが、御社ではどのような基準を、フェイクについての御対応は特になさっていないということでしたらちょっと難しいと思うんですが、現時点のお考えとして、どの辺りにラインがあるというふうに考えていらっしゃるか、もしお考えがありましたらお聞かせくださいということでございます。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 ありがとうございます。承知しました。まず、フェイク問題あるいは権利侵害といったところに関してですけれども、フェイクという部分まで包括しているかどうかというところに関しては、一旦は全体をまとめた形での御報告というふうにさせていただければと思っているんですけれども、権利侵害への対応といった部分に関しては、やはり2006年に弊社サービスを開始したといった本当に黎明期の部分に関しては、インターネット上に展開されている様々な情報とか、インターネット上だけではなくて展開されている情報がかなり集まってきたといったような事象もありまして、そういった意味ではやはり権利侵害の件数はかなり多かったといったようなところになっておりました。

ただ、そこから様々な権利者様との協議あるいは取組といった部分と、あとはユーザーへの権利侵害に対する啓蒙とかそういった部分を継続的に行ってきた結果、やはり黎明期に比べて今現時点では、正確な数値での表し方はできないんですけども、やはり右肩下がりというような形で権利侵害の数もかなり少なくなってきたといったのが今のサービスの現状としてあるというところをお話しさせていただければと思います。まず、これが1点目の回答とさせていただきます。

続いてがフェイクと創作物、いわゆるAIで生成されたものであるのと人力で生成されたもの、創作物といった部分の切り分けの基準に関してお話しさせていただくと、ここに関してはやはり私たちのほうでも確認をするに当たってかなり頭を抱えている部分ではあるんですけども、目を見た時点で、人力の創作物なのか、あるいはAIが創作したものなのかというところを必ずしも明瞭に判断できるかといった部分に関しては、やはりできないというのが現時点では回答になるのかなと思っています。

なので、例えば権利侵害としてAIの創作物であるというような申立てがあった際には、そこがなぜAIで生成されたものであると判断されたのかとか、あるいはそのコンテンツを投稿した人物が、事実として自分が投稿した内容はAIで生成したものであるとか、いわゆる投稿者主観で明確にそれを標榜しているようなものに関してはAI生成物であるといったような判断を取るとか、コンテンツの内容だけではなく、申立てを受けた内容、あるいは投稿者が標榜している内容等々を総合的に踏まえて、人力で作成されたものなのか、あるいはAIで創作されたものなのか、フェイクなのかというのを判断しているというのが現状の対応になっておりますというところです。

【安野構成員】 ありがとうございます。すみません、もう1つ。第3の点は、皆さんが続いていらっしゃるので、また後で構わないんですが、3点目の御質問としましては……。

【宍戸主査】 では、どうぞ。安野先生、どうぞ。

【安野構成員】 すみません、失礼しました。ニコニコさんとか、あと、ほかにもライブ配信されるような場合にはなかなか、場合によっては規制というか、チェックが難しいようなことがあると思うんですが、そういったことについて何かガイドラインを設けていらっしゃるのかということだけお知らせいただければ幸いです。

以上です。ありがとうございます。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 ありがとうございます。私たちのサービスでいうと、ライブストリーミング配信はニコニコ生放送といったような形でサービスを展開させていただいて

おりますが、ニコニコ生放送に関しても、ユーザーに対して、ニコニコ生放送で配信する場合の注意事項とか、こういった点には気をつけてくださいといったような啓蒙活動の一環も含めて、ガイドラインというような形で制定はさせていただいております。

そちらの内容は、今、せっくなのでこちらに貼らせていただければと思います。チャット欄のほうにまず貼らせてください。こちらがニコニコ生放送のガイドラインとして、こういった点には、特に他人への権利侵害とか誹謗中傷とか、そういったものは気をつけようといったような形で啓蒙活動の一環としてこういったガイドラインを掲載させていただいているという形になります。

【安野構成員】 ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは次に、水谷構成員、お願いいたします。

【水谷構成員】 関西大学の水谷と申します。御報告ありがとうございました。私は専門が憲法とかメディア法ですので、その点から御質問をさせていただければと思います。2点ほどです。

1点目なんですけれども、先ほど御報告の中で、ニコニコ動画の中心がある種エンタメであるというお話があって、実は僕も大学時代からニコニコ動画のヘビーユーザーで非常にいつもお世話になっているので、僕もそのとおりでなとは思う一方で、やっぱりニコニコ動画の中のチャンネルには国会中継チャンネルとか、あと、現在はどうか分かりませんが、超会議のほうも政治ブースみたいものがあつたと思います。何が言いたいかというと、やっぱりニコニコ動画も日本の民主政治とも密接に結びついてきたプラットフォームであると、私はずっと学生時代から理解していたんですね。

ちょっと抽象的な質問で恐縮なんですけれども、表現の自由、これはユーザーにとってもそうですし、プラットフォーム事業者にとってもそうかもしれませんけれども、そういった表現の自由はエンタメのためにももちろんあるわけなんですけれども、民主政治の健全な発展のために使うというようなことも重要であると思っています。そうした民主主義が健全に発展していくという点の中に偽情報対策も一環として含まれると思いますが、それ以外のものも含めて、今後、いろいろなプラットフォームがある中でドワンゴさんとしてどういう役割を果たしていくおつもりなのかというのを、今お答えできる範囲でお話いただければと思います。これが1点目です。

2点目はもうちょっと細かい点なんですけれども、山本健人先生の質問と関連するんですが、偽情報に関する投稿削除などの対応は基本的にモデレーションはしていないという

ことではあったわけですが、一方でさっき公職選挙法上の虚偽事項公表罪とかの場合、そういうものに関しては対応もあり得るというお話でした。それと関連して、権利侵害の中には、事実の摘示による名誉毀損が当然含まれると思いますので、そういった場合、名誉毀損かどうかの判定のときに、その事実が本当に真実なのか、虚偽なのか、あるいは誤信相当性を充たすのかという点が重要になってくると思うので、この点についてどのように対応されているのかというのを、これはお答えできる範囲で結構ですので、お話しいただければと思います。

私から以上です。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 ありがとうございます。まず、政治関連のお話といった部分に関しては、大きな話になるので私のほうから全てをお答えできるかどうかというところはなかなか難しいかなとは思っているところなんですけれども、やはり我々のサービスとしては、社会に通ずる情報、エンタメにかかわらず、様々な時事ネタとか、それは政治ももちろん含めてにはなりますが、今社会で行われている何がしかの情報といった部分に関しては、やはりそういったものはニコニコからも様々な情報を発信できるというところは目指しているところです。大きくお話をすると、社会的なインフラという形をニコニコが立ち位置として目指せるようであれば、それはやはり目指していきたいというのは、企業のポリシーとしては考えているところでありますといったところで、超会議とかニコニコの公式のチャンネルの中でも国会の情報を流すとか、そういった部分は、今お話しした我々の目標の部分の一環として今後も継続的に行っていければなというところで考えているところです。

2点目、権利侵害上での名誉毀損といったようなお話の部分に関しては、当然やはり掲載されている情報が全て、事業者のほうでそれが名誉毀損であるか否かというのは当然そのままでは判断できないところがあるのかなとは考えているところなんですけれども、ただし、そこに掲載されている情報の当事者であるといったような申立てがあった場合で、その内容にどういった被害を被っている等の情報が含まれている場合、それに関してはやはり当事者であると申し立ててきた人物とのコミュニケーションを取りながら、まずはその申請者が掲載されている情報の本人なのか否かとか、あるいはそこで掲載されている情報が果たして本当に誹謗中傷に当たるのか、あるいは名誉毀損に当たるのかといった部分は、それをなぜそういうふうに感じているのかという当事者からの申立てをやはり第1に考えて、その申立てが真実性がより高いと考えられるときにはやはり対応するといったようなのが基本のスタンスであるといったところです。

基本的にはやはり名誉毀損に関してはプロバイダ責任制限法を大前提として対応しておりますので、申立人からの申立内容とプロバイダ責任制限法で定められている事業者が判断する範囲や定義を照らし合わせながら考えているというのが、基本的なスタンスになるといったような回答になるかなと思います。

以上です。

【水谷構成員】 丁寧に御回答いただき、ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは続いて、奥村構成員、お願いします。

【奥村構成員】 奥村でございます。いろいろ情報ありがとうございました。私は主にニコニコ生放送のことについてお伺いしたいと思います。ライブでかなりインパクトのあるものですから。ただ、その中では非常に何かモデレートな空間が今、起きているのだなということもよく分かりました。

ただ、職業柄、私は最悪のことも考えざるを得ないということになると、例えばエクストリームな例だと、某宗教団体が自分たちの主張を展開するような生放送トーク番組をやってしまうとか、アメリカのトランプさんの例や何かだと、暴動の扇動や何かに近いようなメッセージの発信や何かのために使われてしまうというようなこともあったりするわけです。例えばアメリカの放送局や何かだと5秒遅れの生放送をするルールみたいのを、何かそういう問題発言があるとバンッと切っちゃうみたいなこともやっているような措置も考えられるわけです。ネットなので、そこまで考えられてないかもしれないんですけども。

なので、例えばそういうような最悪な例みたいなものを想定して、例えば御社は何か頭の体操のようなものをしていらっしゃるのか、もしくはそのようなものがたとえあったとしても、事後の対応でもいいというようなお考えなのかというようなスタンスとか、それから、シミュレーションや何かをおやりになっているかというような問題と、それから、もしそのようなパトロールをするとすると相当のコストがかかると思うんですが、もしそういうシミュレーションをしていらっしゃるのとすると、どれぐらいのコストやどれぐらいのマンパワーが必要だということで、これは手に負えないとか、もしくはこれぐらいだったら対応できるなという見極めみたいなものはどれぐらいしていらっしゃるのかというようなことがありましたら、ぜひ教えていただきたいと思います。ありがとうございました。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 ありがとうございます。少し順番が前後してしまうんですけども、まず、監視とか生放送のチェックという部分に関して、やはりそれは今お話ししたいところになり、非常にマンパワーないしコストのかかる作業であるといったところになっ

ておりまして、生放送に関しては正直、やはり全てを網羅的に見るというところはかなり限界があるといったような形になっております。なので、我々としては、チェックの優先度という形を設けております。全てが見切れない以上、やはりより危険なもの、ないしは危険の可能性のあるものを優先的に見るというところを考えております。

そういった中で、さらに今お話いただいたように、過激な状況に持っていかうとするような配信者がいる場合に関しては、当然、思想の部分の時点で全てを排除できるかというところやはりそこは難しいのかなとは考えているところではあるんですけども、当然それが暴動への扇動とか、あるいは何らかしらの他者を利用した迷惑行為への扇動とか、あるいは少し話としてはそれるかもしれないんですけども、例えば自身を傷つけるような配信とか、そういったような行為に関しては思想を問わず対応すると。そもそも暴力行為に発展する可能性があるもの、あるいは迷惑行為に発展する可能性があるもの、あるいは自傷行為に発展する可能性があるもの等に関しては、我々のほうでチェックないしは対応するといったような形で基準としては設けているという形になります。

【奥村構成員】 承知しました。ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、森構成員、お願いします。

【森構成員】 どうも御説明ありがとうございました。それでは、私からも、私、実は水谷先生と同じことを伺おうと思っておりましたので、重複については御了承いただければと思います。

ヒアリングシートの御回答のQ5-1を拝見しますと、偽情報・誤情報ではないんですけども、一般的な申請フォームがあるよということで、それを貼っていただいております。そこを拝見しますと、一般的な申請フォームの中の権利の内容、権利侵害としてどんなものがあるかということですけども、著作権、レコード製作者の権利、放送事業者の権利というふうにあります。コンテンツの性質上、そういった著作権系のものが多いということは十分が納得できるところでございますが、パブリシティ権、肖像権、プライバシー権と来まして、その他法令または判例で認められた権利とあります。その他何々というキャッチオールがあるわけですが、一方で割と顕著なところとして、誹謗中傷、名誉棄損がないんですけども、これは意図的なものでしょうか。それとも、たまたま落ちているみたいなことでしょうか。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 こちらに関しては、本当に包括的な意味でいくと、やはりプライバシー権という形で選択肢は、権利侵害の場合の選択肢としては設けているといったよ

うな形になっていますが、そこで自身が名誉毀損とか誹謗中傷と感じていて、それがプライバシー権に該当するか否かというのが分からないようなユーザー様に関しては、その他の中にフリーテキストとして名誉毀損という形で入力できるような形は取らせていただいております。なので、意図としては、プライバシー権に該当するような内容なのかなと我々としては考えているところですが、それよりもより精緻な形で通報したい場合にはフリーテキストも利用できるというような形になっております。

【森構成員】 なるほど。プライバシーと書いているけれども、名誉棄損も含むよということで、名誉棄損にも対応されているということですね。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 そうですね、はい。

【森構成員】 ありがとうございます。そうしますと、やはり先ほどの水谷先生の御質問のとおり、真偽の問題というのが公共性・公益性のあるような投稿の場合には出てきて、真実なら名誉棄損じゃないけれども、真実でなかったら名誉棄損になり得るという場面があるかと思えます。そのときには申請者と御相談で真実性を見極めているというようなお答えであったかと思いましたが、そういうことになりますと、偽情報・誤情報の場合も、ヒアリングシートのお答えとしては、対応していないのは、それが真実であるかどうか分からないからである、真偽の判断が困難であるとお書きいただいていたけれども、この場合も例えばファクトチェック機関から何か申し送りがあったような場合には、誹謗中傷の申請者と同じように、そことやり取りをして、どうもこれは偽情報っぽいと思ったら、対応していただく余地があり得ると考えていいものでしょうか。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 そうですね。おっしゃるとおりです。我々で判断できない部分に関しても、情報提供いただくことで、その情報が本当に偽情報・誤情報であるといったようなところが確認さえ取れば、我々としてもやはり対応を検討させていただき、そもそも対応をさせていただき余地は全然あるんじゃないかなとは考えているところです。

【森構成員】 なるほど。分かりました。ありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、生貝構成員、お願いします。

【生貝構成員】 貴重な御説明ありがとうございます。専門は法律なんですけれども、大学の頃、ニコニコ動画のアーキテクチャーとかを研究している研究室とかで働いていたりしたところでございます。

それで、我々の中でもデジタル系の法律をやっている人間は、何か問題を解決したり抑止したりする上で、法律や利用規約というものと、アーキテクチャーというものを結構等価と

どうか、同じ機能を持つこととして捉える性質があるんです。ここで言うアーキテクチャーというのは、工学的な理解というよりは、サービスの設計思想というか、実際のサービスの作り方、このようになっているからそもそもそういうことはできないようになっているんだといったようなところを含めて。そうしたときに、今回のこちらからの質問リストを見返してみると、意外とアーキテクチャーの側面については質問をしていなかったんだなということにちょっと気がつかされた部分がお話を聞いていてもあたりいきました。

そういうときに、例えば9-1の回答で書いていただいているような広告の影響というところで、うちでは広告収入の分配という形はとっておりません。その代わりに、作品収入申請という形で、一定の裁量をかけて個別に奨励金を支払うというふうにいったような形にしている。これとかはやっぱりある種のアテンションエコノミーの流れに対して、何かある種の安全弁をかますようなアーキテクチャーというふうに恐らく表現したりできる部分もあたりするんだろうなと読んでいてもすごく感じたりするところ、まさに一つ前の御発表のときにも少し出たんですけれども、やっぱりこういった問題の抑止や解決って、サービスごとの性質をちゃんと理解して、その違いを前提に考えていくことが重要であり、多分それをしばしば我々はアーキテクチャーという言葉で表現したりするのかなと思います。そういったときに、まさにニコニコ動画様のサービスの性質そのものが、こういったディスプレイフォメーションとかそういうものの抑止に対して何かよい影響を与えているんじゃないかとか、そういったことについて何かお考えがあれば教えていただければと思います。

【ドワンゴ(佐伯氏)】 少し難しい質問なのかなというところにはなるんですけれども、サービスそのものがどれだけ抑止になっているかという点については、正直、私たちの方でも明確にお答えするというのはちょっと難しいところはあるんじゃないかなとは思っています。ただ、いわゆるシンプルに耳目を集めれば、いわゆる収益につながるような仕組みにはなっていないというのは私たちのほうでも実はあります。当然、耳目を集めるために、何かしら過激な行動を取って、より大きな収益につながるみたいな行動に関しては、我々としても特にそこを許容していることはありませんで、収益化につながること自体は、やはり人の目を通した審査を設けております。なので、そういった意味では、単純に本当にいわゆるアテンションエコノミー的のところに関しては、我々のサービスの中では抑止が行えているんじゃないかなとは感じているところではあるという形です。それが社会的にどこまで影響を及ぼしているかというのまでは、はっきり明確にお答えすることはちょっと難しいかなというところが今回の回答になるかなと思います。

【生貝構成員】 すみません、どうもありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。それでは、落合構成員、お願いします。

【落合構成員】 どうも御説明ありがとうございます。私のほうからも3つほどございます。

一つが、こういったニコニコ動画の中でも、コロナの拡散などは対応されていて、一方で能登のほうは多分実際にあんまり問題になるような動画自体が載っていないということもあったということですが、特に対応される必要がなかったかもしれないところがあります。公序良俗に違反するものはむしろ目視で見て点検というお話もありました。この辺りどういうご方針でしょうか、全体としてできる限りフリーにということだとは思いますが、問題として特に対策しないといけない問題だと認識するようなトリガーがどの辺にあるとお考えになられているのかをお伺いしたいということが一つです。

2つ目が、先ほど生貝先生もリコメンドのお話などもされておりましたが、リコメンドといますか、実際に画面を見ていたときに上の方に表示されたりしてくるような動画のほうで基本的には見やすい傾向があるといえますか、私も上に出てくるとそういう見方になってしまいます。どこまでを指してリコメンドというかということはあると思いますが、画面に出てくる順序は割と視聴行動には影響が大きいと思うところもあります。ここの時間の最適化とか、マッチングの考え方がどういう方向にあるのかということや、例えばこの人は多分これが好きそうだから、意見が分かれそうなテーマだとずっと同じ方向に、例えばこっちのほうの話のほうが好きそうだから、その好きそうな内容のほうはひたすら流れるようになる感じなのかです。どういう形で上に来たりだとか、何らかの形でお勧めしたりするという方向を取られているかという点の御方針がどうかということが2つ目です。

3つ目として、先ほどちょうど生貝先生の関係でも御説明いただいております、特に盛り上がっているだけで収入にはならないようにしているとお話をいただいた点です。そこは作品収入という考え方をされているかと思しますので、多分その整理があるので、広告収入そのものではないということで、そこに何等か配慮が働いているという、何かそういう部分も含めての御説明だったのかなと思えました。これは盛り上がりだけではない要素も多分考慮されているのであろうと思います。つまり、何かマイナス方向に引く要素としてこういうものを考えられているという要素があったりだとか、盛り上がり以外にもこういう点、もしくはプラス要素としては結構大きいので、盛り上がり以外にもこういうものだと比較的金額的には評価される場合があるということがあり得るのではとも思います、この

辺り どういった要素に着目されているかを教えていただければと思いました。

以上3点でございます。

【ドワゴ (佐伯氏)】 ありがとうございます。まず1点目、コロナとか、社会的に注目を浴びているような事象・事件が発生した際の我々側の対応のトリガーに関してになりますが、コロナの感染症の時期に関しては、やはり展開されている情報の内容が刻一刻と変わっていくといったようなのが非常に多くあったのかなと。昨日まではこうだったが、今日はこうなっているみたいなのが、もうとにかく社会的に混乱もきたしていたといったような部分が非常に大きくあったのかなと。その社会というのも、特に日本だけにとどまらず、世界的に非常に大きなお話になっていたといったような部分も含めて、我々としてもそこでユーザーが混乱しているさまが非常に多く見てとれたといった部分があるので、まず、そうなった場合に正しい情報がどこなのかということで、我々としても、我々がそれは不正確であるというような言い方をするのではなく、あくまでも不正確な可能性がある、正しい最新情報については政府機関からの最新情報を確認いただきたいというような、注意喚起というよりは誘導というような形を取らせていただいていたというような形になります。

能登の件に関しては、やはり私たちのサービス上で今回、本当に能登に関する情報が非常に目につくことがなく、そういった意味でも我々のほうで大きな対応を取るといったようなことはなかった形になっていました。なので、トリガーとして、やはり我々のサービスを利用して混乱を招いているユーザーがどれだけいるかというのも一つの判断材料というか、対応トリガーの一つになるんじゃないかなとは考えているところです。

2つ目のレコメンドの部分に関してです。レコメンドに関してはおっしゃっていただいたとおり、やはりユーザーの好きなもの、視聴傾向・動向を大きく取上げながら、次に視聴すべきお勧めとして取り上げるようなコンテンツというのは、ある程度近い傾向にあるのかなと思っております。

ただ一方で、私たちのサービスの中では、動画の内容だけとか、あるいはタイトルだけとか、そういった部分だけではなくて、視聴するユーザーの皆様が自由に編集できるタグというようなシステムもありまして、それがほかのサービスの皆様と若干差別化できているところなのかなというところがあります。ユーザーの皆様が任意にタグをつけることによって、その動画が持っている性質と同一のタグもあれば、少し方向性の違うようなタグも同時につけられる可能性もあるといったようなところで、特に思想周りに関しては、どっちが正という話ではないんですけれども、やはり様々なタグがつけられることによって、一律全て

が同じような傾向の動画だけになるというようなことはあまりないのかなと。似たような傾向のものが多くなるのはどうしてもあるかなとは思いつつも、その中に少し方向としては違うものも含まれてくるといったような形になるので、そういった意味では一つの部分だけ、一つの思想にだけずっと回遊し続けるというようなこともなく、様々なコンテンツに触れていただく可能性というのはあるのではないかなと考えているところです。

最後の、ユーザーが収入を得るといった部分に関してですが、マイナスになるというふうな御質問をいただいておりますが、基本的にマイナスをするというような計算というのは、今現時点では入っていなかったように記憶しております。ただ、収益に関しても、全てのユーザーが絶対的な評価として大きく収入の金額が決まるというものではなくて、ある一定の原資の中でそれを全体に分配するために、それぞれのユーザーがどれだけの貢献、盛り上がりを見せていたか等という、私たちの言い方でいうと人気度とか、あるいはデジタルコンテンツを送付された状況とか、そういった様々な状況を加味しながら収入額を算出しているという形になるので、マイナスになるというのは基本的には行ってはいないんじゃないかなというところです。

先ほど申し上げたとおり、その中でも、盛り上がったからといって必ずもらえるわけではなく、最終的にはやはり人の目で見て、それが収益のポリシーに反するようなものであれば、当然その収益スコアは剥奪させていただき、最悪、繰り返すようならば、そのユーザーに関しては収益化をお断りするといったような対策も取っているというのが仕組みの一つという形になります。

【落合構成員】 ありがとうございます。若干1点だけ、極めて短くですが、ユーザーが困られているということは、プラットフォーム上どういうふうなところで見られているか、どういう挙動を見て困っていると見られているのでしょうか。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 私たちのサービスですと、ユーザー様から直接御連絡をいただく、サポート窓口という形で連絡をいただくケースも当然ありますし、あとは先ほど申し上げたとおり、動画にコメントをつけるということもより多くあるといったこともあります。あとは、他社のサービスもちよっと状況も加味してという感じになるんですけども、私たちのサービスの場合、ヘルプ以外にも窓口を設けていて、そこに多種多様な御意見が寄せられることがありますので、そういった御意見も含めて総合的に判断しているという形になります。

【落合構成員】 大変分かりやすくありがとうございました。

【宍戸主査】 ありがとうございます。もともと今日は19時15分ぐらいまでかかりそうだなと事務局からも御案内させていただいていたと思いますけれども、申し訳ありません、あとお二方、御質問の御希望がありますので、お付き合いいただければと思います。まず、曾我部先生、お願いいたします。

【曾我部構成員】 ありがとうございます。京都大学、曾我部と申します。

2点あるんですが、1点目は先ほどの森先生と全く同じ御質問なのでちょっと確認的にはなるんですけれども、偽情報・誤情報に対応されない理由というのは、判断ができないという理由なのであって、あくまで表現の自由に対する強いコミットメントがあるからそういうものは削除すべき、対応すべきではなくて、まさにユーザーなり利用者の判断に任せるべきだということではないというふうに理解をさせていただいたんですが、それでよろしいでしょうかというのが一つです。一つずつお願いしたほうがいいですかね。ということで、まず、それは確認までということではありますけれども、それでよろしかったでしょうか。

【ドワゴ(佐伯氏)】 ありがとうございます。まず、いただいた御質問に関してです。基本としては、私たちのサービスのポリシーとしては、自由にコンテンツを公表できる、いわゆる表現の自由を担保するというのは、やはりポリシーとしては大前提にあるのかなと思っております。その上で、表現されている内容の真偽に関して我々が判断できないというような順序になるのかなと思っています。やはり表現の自由は担保しつつ、その上で、真偽という部分に関して当事者ないしは関連機関から御指摘・御要請をいただいた際に、そこについて改めて対応を検討させていただくというようなのが今現時点でのスタンスという形になっております。

【曾我部構成員】 なるほど。つまり、当然、表現の自由は大事だというのは皆さん共有していると思うので、偽情報を判断する組織においても、当然、偽だというだけじゃなくて、偽である上にいろいろな弊害があるよねというのをしかるべく確認した上で削除要請なりをされるという部分については、対応するにはやぶさかではないというふうに理解いたしました。

2点目なんですけれども、利用者のICTリテラシー向上に向けた取組についてというヒアリングシートでいう13番と多少関わるかなと思うんですけれども、ニコニコ動画さんの特徴として、当然、動画の制作者・投稿者がおられて、それがコンテンツをアップロードして、見られるということだと思うんですけれども、リテラシーというと、情報を見る側のことをすぐ思い浮かべるわけなんですけれども、今のような立てつけでいうと、動画を発信す

る側、動画を投稿する側のリテラシーあるいは言わば責任ある情報発信ということも大事なのかなと思います。それについて何かガイドラインをつくられるとか、啓発イベントをするとか、そういうプログラム、啓発コンテンツを作られるとか、そういったことをされていたり、あるいは今後お考えとか、そういったことについて何かおありであれば教えていただければと思います。

【ドワンゴ（佐伯氏）】 ありがとうございます。おっしゃっていただいたとおり、いわゆる視聴者側のリテラシーだけではなく、やはり発信者側のリテラシーも非常に重要なものになってくるのかなと思っているところです。そういった意味では、先ほど展開させていただいたニコニコ生放送ガイドラインでは、特に発信者向けにリテラシーの部分で啓発啓蒙を行っているような記載を行わせていただいております。特に、権利侵害を行わないようにする、あるいは自身の個人情報などを安易に展開しないようにするとか、そういった発信者側が自身を守るというのと、あとは、発信者側が他者に対して他者を傷つけないというような形、この2点は特に強く啓発啓蒙を行わせていただいております。

かつ、そういったガイドラインを経ても、やはり展開される情報の中では、特に発信者の場合には映像・音声コンテンツで、我々のサービスの場合、視聴者の場合はコメント等で、やはり他者への誹謗中傷とか迷惑行為とかそういったことを行ってしまうユーザーもいるので、そういった場合には我々の利用規約に基づいて対応を行った上で、何が駄目だったのかを連絡をすることで、今後こういった行為はやめてほしいといったような形で継続的に啓発啓蒙活動は行っているといったような状態になります。

【曾我部構成員】 ありがとうございます。

【宍戸主査】 ありがとうございます。最後になります。石井構成員、チャット欄でもお書きいただいておりますが、お願いできますでしょうか。

【石井構成員】 ありがとうございます。生放送のガイドラインの実際の運用のところでお聞きしたい点があります。チャット欄でもお書きしたとおりではあるのですが、実務的にどうされているかというところです。生放送ですので、問題になるコンテンツが流れた場合のリスク対応がなかなか難しい面があるかと思います。禁止事項に掲げておられる法令違反に該当するようなコンテンツが流れたときに、実際の対応としては、第三者、視聴者からの通報を受けてアクションを取られていくというのが実際のところであるのか、あるいはある程度体制を整えて積極的にチェックもされているのか、その辺の体制のところ、今までの御質問を伺って確認したいなと思ひまして、御質問させていただきたいと思ひます。

視聴者からの通報を得てから対応を取られるのか、あるいは積極的に対応を取られていて、人を割いて張りついているのかという辺りです。

それから、視聴者からの通報があるとして、結構早い段階でたくさん集まってくるようなものであるのか、キャッチできるそのスピードがどの程度なのかということをお聞きできればと思います。

また、禁止行為で挙げておられる項目は、明らかに問題のあるものを挙げていただいていると思いますが、ペナルティーのかけ方として、禁止事項に挙がっているコンテンツが上がると、無期限で生放送の配信を禁止という扱いになるのか、あるいは基本的には警告の回数に応じてペナルティーを課していくのか、この辺りの運用を、可能な範囲で結構ですので、教えていただければと思います。よろしくお願いします。

【ドワンゴ (佐伯氏)】 ありがとうございます。チャット欄に記載いただいてもございますので、こちら順序を追って順々に御説明させていただければと思います。

まず、視聴者から通報を得てから対応を取っているのかと、あと、積極的に対応しているのかというところ、これに関しては基本的にはやはり2軸での対応という形になっております。体制の部分では、少し前にちょっと申し上げた形にはなってしまうんですけども、まず、通報のあるなしに関わらず、そもそも違反行為を行ったことのあるユーザーに関しては優先的に見ていくといったような形で積極的に確認をしにいく体制と、あとは、ユーザーから通報いただいてから確認を行うという、こちらの2軸で対応している。優先順としては少し前後する形にはなるんですけども、なので、積極的に見つつ、かつユーザーからの通報があればそれはそれで見に行きます。

あとは、それらで検知した際の対応としては、検知して違反行為であるというところまで確認できた際の対応としては、こちらは記載いただいているとおりですが、警告回数による配信停止という形が基本となっております。まず、警告回数によってペナルティーの内容が変わってくるので、基本的には段階を踏んで配信を利用できなくするというようなペナルティー措置を与えている形になるんですけども、それがだんだんと厳しいものになっていき、最終的には無期限で配信ができなくなる、繰り返した場合には最終的に無期限配信ができなくなるといったような段階を踏んで対応させていただいているというような形になります。

【石井構成員】 ありがとうございます。今の関連でもう少しだけお聞きしてもよろしいですか。最初の違反行為をする人の検知は難しいということですかね。

【ドワンゴ（佐伯氏）】　そうですね。特に本当に何もない状態からであると積極的に検知していくというのはなかなか難しいところがあるので、恐らく入り口の部分に関してはやはり通報とか、配信上で標榜する情報等を踏まえて、要チェック対象という形になります。

【石井構成員】　なるほど。分かりました。ありがとうございました。

あともう1点、サンクションのところですが、例えば児童ポルノや性的な映像・音声を放送した人であったとしても、警告で生放送配信停止1日というような対応がまず基本になってくるということですか。

【ドワンゴ（佐伯氏）】　基本的にはそうなります。ただし、それも状況によるという部分があって、基本的には段階を踏んだ対応を取るが、悪質な行為を繰り返しているような場合に関しては無期限で対応をするというのもガイドラインには同時に含めている形になるので、そこは行為内容に応じて運営側の判断で対応させていただいているという形になります。

【石井構成員】　なるほど。状況については分かりました。ありがとうございます。

【宍戸主査】　ありがとうございました。本日、構成員の皆様からお伺いしたいとして手が挙がったのが以上になります。佐伯さん、この種の会議には総務省の偽情報等の関係に初めておいていただいて、随分多くの質問がいろいろございまして、面食らわれたのではないかと思いますけれども、先ほど何人かの構成員の方が、自分はドワンゴのヘビーユーザーである、あったということをおっしゃいましたように、日本の非常に貴重なUGCサイトということで、我々としてもいろいろ関心があってお伺いをさせていただきたくったということで御了解いただくとともに、今後ともいろいろこちらから御相談をさしあげるといこともあろうかと思いますが、どうぞ引き続きよろしく願いをいたします。

【宍戸主査】　長時間、本当に丁寧に御対応いただき、ありがとうございました。

それでは、もう予定の時間になってきておりますけれども、議事3は、全体を通じて構成員の皆様から何かあればということでございますが、ここでまた議論が始まってしまうと長くなりますので、ヒアリングのやり方とかを含めまして気づきました点がございましたら、私ないし事務局にお寄せいただければと思います。今後、ヒアリングが結構な密度で続いていきますので、またその場でもおっしゃることができるかとは思っております。

最後に、事務局より何かございますでしょうか。

【内藤補佐】　ありがとうございます。次回の第10回会合につきましては、2月27日火曜日17時からの開催を予定してございます。議事などの詳細につきましては、別途事務

局より御案内をさしあげます。

以上でございます。

【宍戸主査】 ありがとうございました。それでは、以上をもちまして、デジタル空間における情報流通の健全性確保の在り方に関する検討会の第9回会合及びワーキンググループ第3回会合の合同会合を閉会とさせていただきます。

本日は遅い時間になりましたけれども、熱心な御議論をいただき、誠にありがとうございました。これにて散会といたします。