

「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」

報告書2024（案）への御意見及び考え方

- 意見募集期間： 令和6年9月19日（木）から同年10月8日（火）まで
- 意見提出数： 119件（法人・団体：6件、個人：113件）
- 意見提出者： 以下のとおり（法人・団体については意見提出順）

	意見提出者
①	ソフトバンク株式会社
②	ANA NEO株式会社
③	株式会社V
④	株式会社大丸松坂屋百貨店
⑤	サイバネティック・アバターのELSIを考える研究者有志
⑥	一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟
	個人（113件）

No.	意見	考え方	修正有無
	はじめに		
1	<p>● (該当箇所) 新型コロナウイルス感染症拡大時期以来、1日の大半をメタバース上でアバターとして過ごすヘビーユーザも存在してきた。 (御意見) その前からいます。VRChat 内では7-8年前から存在しています</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p>	無
	第1章 メタバースをめぐる最近の動向		
	(1) 市場動向		
2	<p>● プラットフォームの優劣は、大企業や資金が大きいことが優位に働くわけではなく、ユーザーに選ばれてコミュニティ形成されているプラットフォームが大きく成長している現状があります。 SNS サービスが結果、海外サービスのものが1番普及したように、日本初にこだわらず、海外サービスとの連携を強めていく方向性の方が、利用者にとっても良いと考えます。</p> <p style="text-align: right;">【株式会社V】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第1章(1)はメタバースに関する国内外の市場の動向について紹介したものであり、望ましい方向性について述べているものではありません。</p>	無
3	<p>● (該当箇所) 一般消費者向けメタバースの普及停滞が起きていると見る向きもあり (御意見) Meta の人員整理はただの構造調整で、MetaQuest3 の売れ行きを見れば明らかな様に停滞とは程遠いと思われま</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>御指摘の箇所は、市場分析からは一般消費者向けの市場が伸びているように見える一方で、普及停滞が起きていると分析をしている者もいることを御紹介したものです。</p>	無

	(2) 国内の動向		
4	<p>● 「メタバース」の中でも「産業用メタバース」「イベント用メタバース」「SNS型メタバース」「そもそものユーザー数の規模の有無」等に細分化されてきており、それぞれで課題感や整理すべき事項が異なります。上記を整理することで、その後の議論が進みやすくなるのではないかと考えます。</p> <p style="text-align: right;">【株式会社 V】</p>	<p>頂いた御意見は、第5章に対するものとして今後の参考とさせていただきます。</p>	無
5	<p>● (該当箇所) それらがもたらす新たな法的課題に対応するため (御意見) メタバースは”位置的に”現在『世界のどの国にも属さない場所』です。したがって法的問題を考える際に「国内」だけで考えるのは極めて不適切であり、すべての問題を同時に世界全体で、というか『メタバース』と言う新しい土地で、その土地での新法律として検討しないときわめて不都合な事態が生じるのは火を見るより明らかです。 アメリカ人と日本人がドイツ企業の作ったメタバースのインドサーバーと(実際のコンピューターはチリとアンゴラとモザンビークで多重化されている)でトラブルが起きた場合、一体どこの国の法で決着をつけようというのでしょうか。 どこかの土地にあるコンピューターの中で展開されているではありませんよ、メタバースは。 日本国内法など整備してもゴミの役にも立ちません。 世界のリーダーシップを取りたいのなら有力企業に働きかけで世界標準をいきなり作る必要があります 早まって日本だけ変なルールを作ると同じメタバースプログラムを使っても”日本人だけ制限があってxxができない”みたいなおかしい不都合が出るだけです。Googleが制限されている中国みたいに。 メタバースで先進的になりたいのなら、日本人だけ足枷が付くようなおかしい事は避けるべきです</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、御指摘の箇所は国内における政府の動向について紹介したものです。</p>	無

	(3) 海外の動向		
6	<p>● (該当箇所) 本研究会では、メタバースにおいても「エコーチェンバー」と「フィルターバブル」が生じ、特定のプラットフォーム又はワールドで、極端な指向性をもった集団の形成・凝集が促される可能性が指摘された。</p> <p>(御意見) エコーチェンバーはメタバースそのもので生じるわけではなく、「そのメタバースに実装される『メディア』」の検索機能によるものです。 べつべつに考えないといけない。 例えば VRChat では” 対面音声コミュニケーション” 以外のメディアが存在しないため、エコーチェンバーは『存在していません』。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、御指摘の箇所は、メタバースが没入感という特性を備えたインターネットを活用する新たなサービスである側面を踏まえ、一般論として「『エコーチェンバー』と『フィルターバブル』が生じ、特定のプラットフォーム又はワールドで、極端な指向性をもった集団の形成・凝集が促される『可能性』」を指摘したものです。</p>	無
	(4) 国際的な議論の状況		
	該当意見なし		
	(5) インターネット上の情報流通の特性による影響の可能性		
	該当意見なし		
	コラム：メタバースと情報流通の健全性に関する国際的議論		
	該当意見なし		

	意見	考え方	修正有無
	第2章 メタバースの原則（第1.0版）の検討		
	（1）検討の経緯・背景		
7	該当意見なし		
	（2）原則案に対する意見等		
8	<p>●（該当箇所）</p> <p>参考資料：第3回研究会での発表内容および主な意見 構成員コメント（増田） （御意見）</p> <p>個人のクリエイターが事業者的な行動を取る場合、との記載がありますが、これについては既にイラスト分野等で多くの実績と、実績に伴って浮き出てきた問題があります。</p> <p>主な問題としては</p> <p>①個人間で契約書が存在しないこと ②契約書が存在しても著作権についての意識が希薄であること ③そのため、著作者人格権が蔑ろにされており、不行使特約が常態化していること などがあります。</p> <p>これらについては、著作権や契約についての啓発活動と共に、公的な機関や団体からモデル契約書を公開することが望ましいと考えています。</p> <p>現在公開されているモデル契約書の多くでは著作者人格権を不行使としているものが多いため、著作者人格権の不行使特約を削除する、あるいは不行使特約を含める場合には相応の金額での取引を行うことなどの注意書きがあることを期待します。</p> <p style="text-align: right;">【一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p>	無

(3) メタバースの原則 (第1.0版)			
9	<p>● (該当箇所)</p> <p>2) □原則(第1.0版) および解説 (御意見)</p> <p>□多様性・包摂性について メタバースを利用する条件として「高価な機器の利用が必須である、特定のOS、Platform上でのみ動作する、過剰な本人確認などを求める」等の制約は多様性・包摂性を妨げるものであると例示するのはどうか？</p> <p>□アカウントビリティ 現在のメタバースが未成年との出会いの場になっている現状を鑑みると、メタバースの健全な発展の上で未成年保護の仕組みは非常に重要である。既載の対策に加え、適切な利用に関する教育、プラットフォーム利用上のトレーニング(アクシデント回避法、相手をミュートする方法などを含む)の実施についても強く求めるべきではないか。また、ペアレンタルコントロールについてもその具体的な内容の例示などを行うべきではないか。レーティングについても、未成年のみ参加可能といったものの必要性についても言及するのはどうか？</p> <p>□プライバシーについて ・メタバースは将来的にはオンライン上のあらたな社会となるうることを考慮すると、トラブル時、セキュリティ侵害、資金移動等、法の要請、もしくは各種問題のおそれがある場合等を除き、極力匿名な状態(もしくはそれに非常に近い)での利用が可能とすることを求めるべきではないか。また、資金移動等本人確認が求められる場合も、取得した個人情報の活用はそれらの用途に限定し、そのほかの利用には極力抑制的であることを求めるべきではないか。また、「ユーザの行動履歴」に関しては、当然音声による会話の内容も含まれると理解しているが、適切な理解を高める上では行動履歴に含まれる情報を例示すべきではないか。 さらに、取得可能な行動履歴が実社会、既存のインターネットに比較して精度、内容ともに非常に詳細かつ容易に取得できることからその活用を期待する事業者は多いと考えられるが、音声通話の内容は通信の秘密として保護されるべきであり、行動情報も基本的には実社会における行動の自由と同等の権利(および補足されない自由)を与えるべきではないか。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>第2章におけるメタバースの原則(第1.0版)は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しています。</p> <p>その中においては、「多様かつ柔軟なアクセス方法を通じて、ユーザに対して公平な参加機会を提供する」ことや、「取得・保存の対象となるデータの内容やその保存期間をユーザに対して明示するとともに、取得・保存したデータの利用範囲や利用目的、外部提供の有無を含めてユーザに対して可能な限り具体的に明示すること」、「どのような行動履歴を取得するか明示し、行動履歴を利用する場合は、利用目的を併せて明示して、ユーザから同意を得ること」を挙げています。</p> <p>また、青少年などの保護は重要であることから、第4章においてトラブル発生等の諸課題を解決・防止するための取組について取り上げるとともに、メタバースの原則(第1.0版)においても同様の考え方を示しています。</p>	無

10	<p>● (該当箇所) P. 41 2) 原則 (第 1.0 版) 及び解説 〈メタバースの自主・自律的な発展に関する原則〉 □ オープン性・イノベーション 「・知的財産権等の適正な保護」 (御意見) メタバース上においては、UGC (ユーザ創作コンテンツ) や二次創作に関する利用条件・権利取扱い、並びに仮想オブジェクトに関する法的位置づけ・取引条件等について関係者間で疑義が生じる可能性がある。メタバース関連サービス提供者は、これらについても利用規約等に明記することが有効である旨を、 (解説) として記載することが望ましい。 【ソフトバンク株式会社】</p>	<p>御指摘の箇所について、下線部を追記しました。 (解説) メタバース上でクリエイターが安心してコンテンツ等を創作し、ユーザも安心してその利用が可能となるよう、メタバース関連サービス提供者は、メタバースサービスの開発・運営等に当たり、知的財産権をはじめとする諸権利の適正な保護に努めることが期待される。また、メタバース関連サービス提供者は、利用規約やコミュニティガイドライン等を通じて、知的財産権をはじめとする諸権利の適正な保護の重要性についてユーザへの浸透を図るとともに、<u>例えば、二次利用の可否をはじめ、UGC の創作・利用に関するルール等についてこれらの文書に明示することが期待される。</u></p>	有
11	<p>● (該当箇所) P. 42 2) 原則 (第 1.0 版) 及び解説 〈メタバースの信頼性向上に関する原則〉 □ 透明性・説明性 「・サービス利用時の保存データ (期間、内容等) 及びメタバース関連サービス提供者が利用するデータの明示並びにそれらのユーザへの情報提供」 (御意見) メタバースが国境を越えて提供されることも想定されるため、特に越境データの取扱いについて各国・地域のデータ法制の内容やそのリスクを踏まえた対応が必要である点を、(解説) として記載することが望ましい。 【ソフトバンク株式会社】</p>	<p>御指摘の箇所は、ユーザに対する透明性・説明性について述べたものです。 同じく「メタバースの原則 (第1.0) 版」のプライバシーの項目においては、メタバース関連サービス提供者に期待する取組として「ユーザに係るデータの取得や利用等について、個人情報に係る法令を遵守する」ことを挙げています。</p>	無
12	<p>● (該当箇所) p. 46 2) 原則 (第 1.0 版) 及び解説 〈メタバースの信頼性向上に関する原則〉 □ セキュリティ ・メタバース利用時のなりすまし等の防止 「●なりすましと判断をした場合、当該アバターのアカウントを速やかに凍結するなど、被害の拡大防止のために適切な対応をとること。」 (御意見) 「メタバースの原則 (第 1.0 版)」は、我が国が国際的なメタバースの議論に参加するにあたり、高次の理念を整理する趣旨で作成されたものと理解。 この前提であっても、「なりすまし」の判断を完全にメタバース関連サービス提供者に任せ、サービス提供者に速やかなアカウント凍結の責任を求めるかのような記載は避けるべき。サービス提供者が誤ってアカウントを凍結した場</p>	<p>第 2 章におけるメタバースの原則 (第1.0版) は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しています。 御指摘の箇所については、「なりすまし等によりユーザに不利益が生じることを防ぐため」に「検討・導入することが期待される」必要な措置の一例として記載したものです。</p>	無

	<p>合、「なりすまし」ではなかったユーザに損害を与える恐れがあり、サービス提供者としては、どうしてもアカウント凍結の判断には慎重にならざるを得ない。サービス提供者によるアカウントの凍結について記載するのであれば、併せて、政府のガイドライン等で一定の判断基準を提示することが望ましい旨の記載をしていただきたい。</p> <p style="text-align: right;">【ソフトバンク株式会社】</p>		
13	<p>● (該当箇所) ・アバター、コンテンツ等についての相互運用性の確保 (御意見) ご記載の通り、アバターやコンテンツ等を複数プラットフォームで利用できることを目指すべきではありますが、各社が利用しているゲーミングエンジンやプラットフォーム毎の世界観、仕様等が異なる為、現状は相互運用は困難であると感じます。相互運用実現の為には、例えば、共通規格を策定の上、第三者がコンバートシステムを用意し、そこでアバターやコンテンツ等のマスターデータを管理する事で、互換性を高めるといったような対策を各社協力または、国等の旗振りのもと、推進していく事が必要なのではないかと考えます。</p> <p style="text-align: right;">【ANA NEO 株式会社】</p>	<p>頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。</p>	無
14	<p>● (該当箇所) 知的財産権等の適正な保護 (御意見) UGCにおいては、簡易的な操作であることがユーザの利用を促す上で重要なポイントとなる事から、すでにアバター向けの衣装の型が用意されており、それに画像をアップする事で、簡単にオリジナルの衣装が完成するといったサービスが存在します。そのような仕組みにおいては、同時に多数の衣装が生成され、仮に画像素材に何かしらのキャラクターが不当に使用されていたとしても、マンパワーでのランダムチェックでは見逃してしまう可能性が一定ある事から、AI等を通じて、生成コンテンツにおいて知的財産の侵害がないかをチェックする機能が必須であると考えます。</p> <p style="text-align: right;">【ANA NEO 株式会社】</p>	<p>頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。</p>	無

15	<p>● (該当箇所) 障がい者等の社会参画への有効な手段としての活用 (御意見) メタバースの業界においても、音声読み上げ機能やコントラスト調整など、Webの世界で浸透したユニバーサルデザインの浸透が求められています。 【ANA NEO 株式会社】</p>	賛同の御意見として承ります。	無
16	<p>● (該当箇所) 誰もが使えるユーザビリティの確保 (御意見) Web版の場合、よりスムーズな体験をして頂くためには、クラウドコンピューティングの技術を導入する必要性が高いのですが、まだまだコストが高い為、規模の小さい事業者での利用は困難な状況であると考えます。ユーザビリティ確保に必要なインフラのコスト低廉化が今後の課題であると言えます。また、高精細なコンテンツになればなるほど多くの通信容量、デバイススペックを必要とする為、通信環境や端末スペックの改善・発展についても課題であると考えます。 【ANA NEO 株式会社】</p>	頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。	無
17	<p>● (該当箇所) ユーザの ICT リテラシー向上の支援 (御意見) 現在では、学生向けの授業の場としてメタバースを活用するといった公共案件が増えてきていますが、学校によって、貸与している端末(PCまたはタブレット等)にばらつきがある為、プラットフォーム側ではマルチデバイス対応のコストが嵩んでいます。結果的に資金力のあるプラットフォームに案件が偏ったり、デバイス起因による学習機会の損失に繋がったりしているように感じます。 【ANA NEO 株式会社】</p>	頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。	無
18	<p>● (該当箇所) メタバース上でクリエイターが安心してコンテンツ等を創作し、ユーザも安心してその利用が可能となるよう、メタバース関連サービス提供者は、メタバースサービスの開発・運営等に当たり、知的財産権をはじめとする諸権利の適正な保護に努めることが期待される。また、メタバース関連サービス提供者は、利用規約やコミュニティガイドライン等を通じて、知的財産権をはじめとする諸権利の適正な保護の重要性についてユーザへの浸透を図ることが期待される。 (御意見) 当社としては、知的財産権が適正に保護された形でメタバースが発展することを期待いたします。 当社はクリエイターエコノミーの構築を目指しており、そのためにはまず、クリエイターの方々が安心して創作活動ができるようになることが前提となると考えております。 【株式会社大丸松坂屋百貨店】</p>	賛同の御意見として承ります。	無

19	<p>● (該当箇所) <メタバースの信頼性向上に関する原則> 項目：プライバシー 内容：アバターの取り扱いへの配慮 (御意見) 実在の人物/既存のキャラクターを無断で利用した際の注意事項が書かれていますが、この「容貌の実態等」の中に「声」も含まれることを明記いただきたいと考えています。 昨今の生成 AI では実在人物の声を使った音声/映像が無許諾で生成されており、声優、俳優、歌手などの権利についての考えをあらためて確認するべきとの意見が内閣府の知財管理室からも上がっています。 これらの動向も踏まえ、声に関する無断利用も明記し、さらに名誉毀損や権利侵害にあたる可能性のあるものは「利用規約・コミュニティガイドライン等に沿った対応」だけでなく法的な措置、罰則の可能性もあることを明記し、抑止力としていただきたい。 著作権や肖像権、パブリシティ権を含む人格権についてはメタバース空間のみならず、学校教育を含む物理空間でも啓蒙、啓発が必要であると強く感じています。 【一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟】</p>	<p>第2章におけるメタバースの原則(第1.0版)は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しています。 御指摘の箇所については、主にプライバシーの観点からアバター(実在の人物を模したアバターを含む)の取り扱いへの配慮としてメタバース関連サービス提供者に期待される取組を例示したのですが、下線部を追記しました。</p> <p>(解説) 実在の人物を模したアバターを無断生成・利用した場合には、その容ぼうの実態等に即して肖像権又は知的財産権の侵害が起こり得るほか、その利用の形態によっては実在の人物に対するプライバシー侵害や名誉毀損も起こり得る。また、有名な人物をアバターとして無断生成・利用した場合にはパブリシティ権の問題が生じ得る。このため、メタバース関連サービス提供者は、アバターをめぐる権利の扱いに関する議論の動向等も踏まえ、以下のような対応を取ることが期待される。 ●著作物や肖像、声の利用等について、利用規約やコミュニティガイドライン等で、基本的な考え方や、留意すべき事項、許諾に関する必要となる手続、権利侵害が確認された場合の取り得るべき対応等を明示すること。</p>	有
----	--	---	---

		<p>また、「なりすまし等の防止」の観点でセキュリティについて解説した部分についても、下線部を追記しました。</p> <p>(解説) メタバース関連サービス提供者は、なりすまし等によりユーザに不利益が生じることを防ぐため、必要な措置について検討・導入することが期待される。例えば、以下のような取組が該当する。 ●利用規約やコミュニティガイドライン等でアバターの模倣等について、容ぼうや声など模倣の対象となり得る要素に関する考え方等を明示すること。</p>	
20	<p>● (該当箇所) 偽・誤情報の流通・拡散等のリスクをもたらすフィルターバブルやエコーチェンバーと いった問題への対処が</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メタバースにおけるコミュニティは ・ ・子ども・未成年ユーザへの対応 (御意見) エコーチェンバーに対して同上 <p>・コミュニティに対して、「不透明さ」が必要。 リアル世界では離れた土地に住んでいる誰かの活動が”わからない”様に、メタバースでも離れたところに行けば自分の活動が元のところの人から見えなくなる不透明さが必要。そうでないと、例えばどこかで人間関係でトラブルが起きた場合、元の集団から縁が切れず「そのメタバース内に居られない」事になってしまう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子供に対して そもそもデバイスが対応するのか? 両眼立体視などについて広く教育する必要がある <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。</p> <p>御指摘の「コミュニティ」の解説においては、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、「ユーザ同士の交流が円滑に実施されるよう支援すること」を挙げています。</p>	無

No.	意見	考え方	修正有無
	第3章 メタバースに関する技術動向等		
	(1) VR・AR等デバイスの動向等		
21	<p>● (該当箇所) 「光学シースルー型のデバイスについては、2019年以前は多くのデバイスが存在していたが、近年の発売機種は少ない。」 (御意見) 個人向け(セカンドディスプレイ)方式のものについてはXreal Air, VirtureOne, Rokid max等多数が販売され、販売実績も上がっていることについて言及すべきではないか? 【個人】</p>	<p>頂いた御意見は、今後の参考とさせていただきます。 なお、御指摘の箇所については、Rokid maxを含む2021年以降に発売された光学シースルー型デバイスを挙げながら、2019年以前と比較し発売機種数が減少傾向にあることを示したものです。</p>	無
22	<p>● (該当箇所) 現状のコントローラでの直感的な操作の難しさ(例えば物を掴む動作に難しさを感じるなど) (御意見) 感じません。 ハンドトラッキングの方が”どうやってメニューを出すのか”等、明示的なボタンがない難しさがあります。 【個人】</p>	<p>御指摘の箇所については、入出力デバイスの開発動向からのその進化の方向性について一般論として示唆したものです。</p>	無
23	<p>● 第1章 メタバースをめぐる最近の動向 (3) 海外の動向 要項にはポジティブ要素しか書かれていません。VR ゴーグルシェア50%のMeta社は赤字を膨らませ続け2024年にはVR・ARの予算を減らしています。 Metaは2022年6月以降VR部門で毎月1600億円もの損失を記録している。 https://gigazine.net/news/20240427-meta-lost-1-billion-every-month-vr/ 【個人】</p>	<p>御指摘の第1章(3)は主な諸外国・地域について、メタバースに関する政策動向を概説したものであり、市場動向については同章(1)で述べています。 その中においては、メタ・プラットフォームズ(Meta Platforms, Inc.)が2022年から2023年にかけて大規模な人員削減や採用凍結を行ったことについて触れつつも、メタバースは2024年以降も国内外でその市場の拡大が予測されていることを示しています。 また、第3章においては、VRデバイス、ARデバイスともに国内外でその市場の拡大が予測されていることを示しています。</p>	無

(2) VR・AR等を用いたメタバースの利活用と課題			
24	<p>● (該当箇所) ・視力低下 (御意見) 実際のヘビーユーザーで聞いたことがありません。むしろ上がる。 実データの収集を望みます (該当箇所) ・ファントムセンス (御意見) ・かなり聞きます。実データの収集を望みます</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、御指摘の第4章(2)はメタバース利活用に係る課題を、文献や有識者のヒアリング等で得られた情報を元に整理したものです。</p> <p>第5章においては、今後の検討事項として「没入型技術を用いたメタバースの利用が人々の身体、感情・行動等に影響し、そのポテンシャルを拡張させる仕組みやそれに伴うリスクの有無を明らかにし、望ましい利用の在り方を検討すべく、調査研究・実証を行うこと」を挙げているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
25	<p>● ▽第3章(2)VR・AR等を用いたメタバースの利活用と課題 ＞もしそれらの技術が悪用された場合は、NPCによるナッジの影響やフィルターバブル・エコーチェンバー等が発生する可能性、身体能力や精神状態への負の影響が生じる可能性もある。</p> <p>ナッジ・テクニックの悪用はウェブ業界ですでに実践されている。ウェブ業界ではそのような悪意あるデザインのことを「ダークパターン」と呼んでいる。現在ダークパターンには法規制がなく野放し状態である。自主規制はなされていない。</p> <p>メタバースにおいても自主規制は期待できない。法規制が必要と考える。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>御指摘の箇所は第3章(3)です。</p> <p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p>	無
(3) デバイスの進化を踏まえたUI・UXの変化とその影響			
該当意見なし			

	意見	考え方	修正有無
	第4章 メタバースに関する様々な利活用事例		
	(1) メタバースと生成AIの連携		
26	<p>● (該当箇所) 本章全般 (御意見) 前述とも重なりますが、メタバース上で生成AI利活用を進める上では、著作権や肖像権、パブリシティ権を含む人格権についての啓発、啓蒙活動が必須であると考えます。 既存の権利を侵害する場合には罰則もあることを明確に示し、そもそもどういったことが権利の侵害になるかを分かりやすく提示することが必要であると考えています。 めくるめく未来像を現実のものとし、誰もが気持ちよく新しい技術を使うためには、これまでの権利を蔑ろにするのではなく、事業者も一般利用者も共に知識、意識のアップデートが早急に必要であると強く感じています。 【一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第4章ではメタバースと生成AIの連携について、生成AIを活用した場合の効果と留意点の双方に言及しているほか、第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
27	<p>● ▽第4章(1)メタバースと生成AIの連携 (全体として)生成AIによるコンテンツ制作支援について言及がない。 メタバースの運営にはキャラクター、背景美術、その他多様なコンテンツが必要となり、コンテンツ制作支援のために生成AIを活用することは十分に考えられる。また、メタバース利用者が自身でコンテンツを作成する場合も(いわゆるUGC)コンテンツ制作支援のために生成AIを活用することは十分に考えられる。 生成AI出力物は既存の著作物や肖像の利用等でつちかわれた常識の通用しない部分があるため、注意喚起が必要である。たとえばYouTubeやTwitterでは生成AI利用者が自分は生成AI出力物の著作権を有すると主張して無許諾利用の差し止めを請求する(DMCA通報)事案が発生している。生成AI出力物に著作物性はない。 【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、コラムにも記載のとおり、今後、メタバースにおいても様々な生成AIが利活用されていくと見込まれます。 第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
	(2) メタバースを利活用するに当たっての課題解決		
	該当意見なし		

28	<p>【その他】生成AIの利用に反対であるとする御意見について</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 知的財産権などの権利侵害、個人情報漏洩、偽誤情報の拡散等のリスクやそれによって生じ得る被害等を理由として、メタバースへの生成AIの利用に反対や懸念、法規制の必要性などを表明する旨の御意見 ● 上記のリスクやそれによって生じ得る被害等を防ぐため、青少年など利用者への啓発やリテラシーの向上に取り組むことが必要であるとする旨の御意見 ● 第4章（1）の具体例について、生成AIの活用方法に疑問や問題点を指摘する御意見 ● コラムについて、生成AIの市場規模の予測が適当でない旨の御意見 <p style="text-align: center;">【各御意見については別紙参照】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第4章ではメタバースと生成AIの連携について、生成AIを活用した場合の効果と留意点の双方に言及しているほか、第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところです。</p> <p>報告書中の生成AIに関する記述は、メタバースにおいて生成AIの活用が始まりつつあることを示しているものであり、コラムにおける生成AIに関する記述は、生成AIの活用が広がる中で、メタバースにおいても様々な生成AIが利活用されていく可能性を示しているものです。</p> <p>また、青少年などの保護は重要であることから、第4章においてトラブル発生等の諸課題を解決・防止するための取組について取り上げるとともに、メタバースの原則（第1.0版）においても同様の考え方を示しています。</p> <p>こうした点も踏まえ、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
29	<p>コラム：生成AIの台頭</p> <ul style="list-style-type: none"> ● （該当箇所） ディープラーニング（深層学習）技術の登場を契機とした「第3次AIブーム」110により、AIの社会実装が急速に進展し、BtoC、BtoBを問わず様々な用途・場面にAIを活用したサービスが実用されるようになった。第3次AIブーム以降に実用が進んだAI技術の主な用途としては、数値予測、音声認識、画像認識、最適化等が挙げられる。これに加え、2022年11月にOpenAIが発表111した対話型AIサービス「ChatGPT」の登場により、文章・画像の作成といった「創造的な」用途でのAI活用が急速に進んだ。 （御意見） AIの技術発展に注視しつつ、クリエイターの方々の知的財産権などが適正に保護されるよう、適時適切な規制がなされることを期待いたします。 【株式会社大丸松坂屋百貨店】 	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第4章ではメタバースと生成AIの連携について、生成AIを活用した場合の効果と留意点の双方に言及しているほか、第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無

	意見	考え方	修正有無
	第5章 今後の検討事項		
	(1) メタバース等に関する国際的な議論の状況フォロー		
30	<p>● (該当箇所) 今後、メタバースの原則(第1.0版)を踏まえ、国際的な議論を喚起するとともに、共通認識の形成に向けた働きかけを実施していくことが期待される。 (御意見) プラットフォームには海外企業が運営するものも多く、国、国際的に共通認識の形成がされ、ある程度の共通ルールができることを期待いたします。 【株式会社大丸松坂屋百貨店】</p>	賛同の御意見として承ります。	無
	(2) リアルとバーチャルの融合の進展、 没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用促進に係る課題等の検討		
	該当意見なし		
	【その他】AIとの共存は困難であるとする御意見について		
31	<p>● 知的財産権などの権利侵害、個人情報漏洩、偽誤情報の拡散等のリスクやそれによって生じる可能性のある被害等を理由として、メタバースへの生成AIの利用に反対や懸念、法規制の必要性などを表明する立場から、AIとの共存は困難である旨の御意見 【各御意見については別紙参照】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第4章ではメタバースと生成AIの連携について、生成AIを活用した場合の効果と留意点の双方に言及しているほか、第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無

No.	意見	考え方	修正有無
	自由記載		
32	<p>● 良くも悪くも総務省の文章で完結している。総務省内部でしか通じない。他省や国民一人一人に落とし込むにはまだまだ足りない。</p> <p>例えば本文書には「教育」という用語は8回出てくるが、どの文脈でも、国民にメタバースのリテラシーをどのように教育するかにつれて触れていない。リテラシーが大事と本文書のいろんな箇所で言及しているにも関わらずだ。</p> <p>また、メタバース上での労働行為も今後発生しうらと思うが、それに関する労働面、さらにはメタバースの使い過ぎによる人体への悪影響といった厚生面。これにも触れていない。ちなみ本文書20ページ欧州連合「では」検討されているようだが日本国の本文書には見当たらない。</p> <p>他省庁に一度でも確認したのだろうか。そうした観点が本文書からはごっそり抜けいる。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、ユーザのメタバースに関するリテラシー向上の取組については、第2章における「メタバースの原則（第1.0版）」のうち「リテラシー」の解説等でお示ししておりますとおり、メタバース関連サービス提供者をはじめ、国や自治体、市民団体や関連団体など様々な主体においてなされることが期待されることです。</p> <p>具体的な取組の例として、第4章においては一般社団法人日本デジタル空間経済連盟による「メタバース・リテラシー・ガイドブック」の公表や東京都による「メタバース教室の実施」を挙げています。</p> <p>また、第4章においてはメタバースの産業応用の実例を紹介しているほか、第3章においてはメタバース利活用に係る課題として身体的な影響の可能性について言及しています。これも踏まえつつ、第5章においては、今後「没入型技術を用いたメタバースの利用が人々の身体、感情・行動等に影響し、そのポテンシャルを拡張させる仕組みやそれに伴うリスクの有無を明らかにし、望ましい利用の在り方を検討すべく、調査研究・実証を行う」こととしています。</p> <p>そして、本報告書の取りまとめにあたっては、オプザーバ省庁の確認も得ています。</p>	無
33	<p>● メタバースは2022年から2023年に若干の盛り上がりを見せたが、2024年に入りすっかり終わったトレンドとなってしまったのだから、そこに国民の大事な血税を投じるのはいかがなものか。新たな利権の創設に反対します。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第1章でお示ししているとおり、メタバースは2024年以降も国内外でその市場の拡大が予測されることであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無

34	<p>● 今回の報告書案にもある通り、メタバースの可能性を模索していく上で生成AIとの連携は1つの重要なポイントとなる。この点に絞り意見を提出する。</p> <p>メタバースワールドは3Dで構成されるのが基本であり、それゆえ従来のメディアになかった魅力や交流、さらに教育的効果などが生まれる。3Dコンテンツの生成は多くのユーザーにとってハードルが高いものである。しかしここで生成AIとの連携が進むことで、若年層の生徒児童をはじめ多くのユーザーがメタバース空間に主体的な参画をすることが可能となる。</p> <p>ところが、生成AIについては未だに誤解に基づいた強い反発がSNS（中でもX）を中心に存在する。教育的目的のAIを活用したイベントにすら暴力的とも言えるレベルの誹謗中傷が寄せられたケースは一度や二度ではない。この状況下では、特に教育現場等において生成AIとメタバースの連携を安心して活用することは困難となる。</p> <p>そこで貴省におかれては、文化庁・文部科学省、さらには法務省や警察庁などとも連携し、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生成AI活用は依拠性がきわめて高いといったケースを除き合法であること ・誹謗中傷はもちろん、合法の行為に対する過度の批判も法に触れうることを周知すると共に、違法性の高い行為については積極的に捜査機関による取り締まりを行い、被害者からの相談窓口もしかるべき機関に設置するなど対応を進めて頂きたいと考える。 <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第4章ではメタバースと生成AIの連携について、生成AIを活用した場合の効果と留意点の双方に言及しているほか、第5章では今後の検討事項として、メタバースにおけるAI等の活用の状況を含め、リアルとバーチャルの融合の進展が社会に与える影響等や、メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向をフォローしていくことの必要性について言及しているところであり、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
35	<p>● メタバースで安心安全な環境を作るには、まずは差別を排除する必要がある。暴言を吐くユーザーをインスタンスから追放するには時間がかかるので、マイクやチャット機能を速やかにミュートにするシステムが必要だ</p> <p>またグリッジを使い服のシェーダーを取り除いて裸にするシステムについて、プラットフォームのシステム的に出来ないようにした方が良くと思う。</p> <p>現実の法律をメタバースに適応するのは刑務所の収容所が足りなくなるので今はまだいいと思うが、アカウントの一時BANをもっと強くするべきだと思った</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第2章における「メタバースの原則（第1.0版）」の「アカウントビリティ」では、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、「事前のユーザ間トラブル防止の仕組みづくりや事後の不利益を被ったユーザの救済のための取組」の例として、「ブロック・ミュート機能等の技術的なユーザ保護機能を実装すること」を挙げています。</p>	無

36	<p>● 青少年とメタバースについてです。 なりすましや中傷、犯罪に対する懸念はわかりますが、行き過ぎた対策をしてしまい言論や表現の自由が委縮し、メタバース業界の成長に悪影響を与えてしまうのではと懸念しています。 メタバースのようなコンテンツは自由な表現や言論が欠かせないと考えています。 メタバースだけではないのですが対策を考えると科学的なデータ（エビデンス）をもとに考えるよう強く願います。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>第2章におけるメタバースの原則（第1.0版）は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しています。 他方、青少年などの保護は重要であることから、第4章においてトラブル発生等の諸課題を解決・防止するための取組について取り上げるとともに、メタバースの原則（第1.0版）においても同様の考え方を示しています。</p>	無
37	<p>● 大変網羅性が高く、内容も充実している素晴らしい報告書だと思います。事務局ならびに委員の皆様、発表いただいた皆様に大変感謝しております。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	賛同の御意見として承ります。	無
38	<p>● 鳥取県のメタバースを使った婚活イベント「バーチャル婚活」は好評だったとのことで、婚活の他にも対話すらも難しい社会問題にも応用出来るのではないかと。 犯罪を起こしたクルド人や駐屯兵ではなく、同じグループの別の人の対話をすれば、激しい対立やヘイトなどから起こる事件も未然に防げるのではないかと。 同じ国に住んでいるからこそ、私達は無関心で、ニュースの報道頼りなのではないのか。ニュースでは事件になってしまった結果ばかりが流れるからこそ、ヘイトが先鋭化するのではないかと。 アバターだからこそ対話出来る特性を、言及するのも公人が扱うのも難しい社会問題に活かせないかと思う。バーチャル空間の他、相手は公人ではなく、同じ趣味や年代の近い日本の誰かというのも、双方の根深い差別意識も少しずつ解けるのではないかと。 私が差別意識を持たなくなったきっかけとして、その人の創作物を見たからという理由もあった。インターネットで繋がれば、そのような作品もすぐに見られる。 勝手ながら、政府のこのメタバースの推進が、利益を得るイノベーションだけではなく、犯罪の抑止力になること・子供の悩みに大人が気づく推進となるこ</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第5章において、今後の検討事項として「インダストリアルメタバースや行政、医療、教育現場等での利活用事例などを含むユースケースを幅広く調査し、没入型技術全般をユーザが主体的に活用したメタバースのメリットや普及に向けた課題を整理すること」を挙げています。 また、第2章や第5章でお示ししているとおり、本研究会としては、メタバースにおけるフィルターバブルやエコーチェンバー等の問題については、現時点では社会課題としては顕在化していないとの認識ですが、「メタバースの原則（第1.0版）」では、「デジタル空間における情報流通の特性から生じ、偽・誤情報の流通・拡散等のリスクをもたらすフィルターバブルやエコーチェンバーといった問題への対処が、没入感の高さといったメタバースの特性ゆえに今後一層難しい問題となり得ることを認識し、健全な言論空間の維持の必要性を踏まえ」、メタバ</p>	無

<p>とを願う。</p> <p>ネットでは既に、フィルターバブルやエコーチェンバーを指摘することやその言葉自体が、誹謗中傷をするアカウントや、味方する大人共に相手を無知だと嘲笑う際にも使うようになっている。</p> <p>この資料を制作した方は、そう思っていないかもしれないが、ネットのその場の悪口や傷つく言葉は多種多様であり、ガイドブックに載っているだけで、どちらが味方なのか？印象づけされることもあるのではないかと。</p> <p>ガイドブックは、デジタルの仕組み中心にして、社会行動やイデオロギーに関するワードは紹介する方がいいと考える。ガイドブックでは、フィルターバブルという言葉を使う必要もない。SNSでの言論の動きというのはもっと複雑であり、そのような現象は、今までも他の言葉でユーザーの間で柔軟に対応されて、社会情勢により、問題が表面化したからにすぎないと感じている。現に私は、女でありながら、ネットにおいてフェミニズムやフェミというだけでワードをミュートするなどして、見ないようにしていたが、ジェンダーについては他の話題でも考える必要性があった。あったにも関わらず、なんとなくいつも炎上しているからと、見ないようにしていたからだ。ネットの話題というのは、そのような使われ方をするようになってしまうワードも多い。</p> <p>それよりも、Meta社がユーザーの情報から貧富層を分け、レコメンデーションを政治利用していたことや、ファクトチェック団体が左翼団体からの圧力によってXから撤退したことを子供にも伝えるべきだ。</p> <p>また、VPNを使った殺害予告や脅迫・嫌がらせに対して、警察は対応できるのだろうか？</p> <p>私が確認した事例では、対応されていなかった。被害者はまだ攻撃され続けているし、VPNを使った犯人は嫌がらせをやめない。</p> <p>最新技術に、警察もなす術もない状態で、このようなデジタル空間を作ることには、今いる見回る人員を割くことになる。推進するならば、厳重な管理をするべきだ。</p> <p>また、生成AIによって音声作業も多発すると思われる。匿名性の高いアクセス禁止にすることや、プラットフォームがIPアドレスを管理することも規則に入れるべきではないか。</p> <p>最先端のイメージとは裏腹に、単純作業や確認をする現場の労働環境が問題視されている。電通社員の過労死の問題やその原因は解決されたのか。</p> <p>最新技術の導入やその利益を語る前に、このようなデジタル業界の労働問題に触れないのか。</p> <p>触れないまま、ステークホルダーとの連携は国民主体のイノベーションではなく、大企業の搾取に加担するしているだけではないのか。</p> <p>ビッグテックの問題は、デジタルコンテンツなどの、そもそも人間が確認・管理出来る許容量が定められていないことが一因で起こったと考える。</p> <p>大企業すらも制御出来ない膨大なコンテンツ・ユーザーの量、そして、その管</p>	<p>ース関連サービス提供者に期待される取組として、「その提供するメタバースサービスの特性に応じて、ユーザによる多様な発言等とそれらへの接触機会が確保されるよう開発・運営等を行うこと」を挙げています。</p> <p>同じく「メタバースの原則（第1.0版）」では、メタバースをめぐるステークホルダーとしてユーザを挙げているほか、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、「ユーザや幅広い関係者からの意見の収集によるフィードバックの機会を得て、開発・運営等の改善につなげること」を挙げています。</p> <p>こうした点も踏まえ、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>
---	--

理も専有する仕組みや、デジタルコンテンツの特性である急速に数を増やせることで、広告代理店や大企業ですら、単純な確認作業労働によって、デジタルとは違って、替えの聞かない命ある人員を使い潰すことになってしまった。あってはならないことだ。

最新技術だからすぐ出来る・導入する・使いこなす・・・という推進の裏で何が必要なのか、何が起こるのか？現場の人員や、実際に使うユーザー主体で推進をしてほしい。

最近、ファクトチェックも大手プラットフォームで実装されはじめたが、そこにここ数年でインターネットを規約・海賊版関係なしに縦横無尽にスクレイピングされた著作物の変容性が影響した画像・文章で埋め尽くされ、国民の問題意識も高まり、パブリックコメント数も多くなったのではないか。

アプリストアはアプリもお金のやりとりも多く、運営する企業にとっては勝手に放置するだけで集金されるドル箱となっているが、収益が高くとも出品者の倫理まで確認されているとは言えない。悪質アプリにより私的な画像が流出し、恋人と共有していた写真を使って脅され、セクストーションで自死した若者も出ている。規約に同意したならそれでいいのか。これはプラットフォーム事業社の責任問題でもある。

今、インターネットはApple社やMeta社はじめ、肥大化したIT企業の責任を問う時代となっている。

アメリカの上院議員は、「あなた達の手は血に染まっている」とMeta社CEOに言った。

LINEヤフーなどは、劣悪広告にユーザーの不満が噴出しているが、業績は回復した。ダークパターンや苦情に触れない・ステークホルダー主体なのは、これを国が良しとしているように見える。

ユーザーの貧富を勝手にカテゴライズし、特定の政党に誘導しようとしたレコメンデーションなど、Meta社の杜撰な管理体制や無責任な運営も、プラットフォームマーの意見だけを聞いては、日本でも、その抑止すら出来ないのではないか。

ステークホルダーではなく、ユーザーにアンケートを実施し、メタバースのイベントも国民からフィードバックをもらってほしい。アンケートに回答すれば、アバターやメタバース内の通貨など簡単な報酬を支払うなどで、回答率も上がる。

日本は、ゲーム会社の技術や人気のコンテンツも多い。

メタバースの推進が、行政にとっても大人にとっても子供にとっても、国民一人一人の声が届くものになってほしい。

【個人】

39	<p>● 今まで、市場動向等の情報が必要になる度に、インターネットで様々な記事を検索する事に時間を使ってきましたが、今回、報告書を一通り拝見させて頂き、日本のみならず海外の市場動向についてもタイムリーな情報が纏められていることがわかり、大変参考になりました。</p> <p>最近では、メタバースの発展に対して懐疑的な考えをお持ちのお客様に対して、メタバースは発展途上であることをお伝えする事が多いのですが、改めてその現状確認ができたことに加え、業界全般の課題や当社の立ち位置等を再認識するいい機会となりました。</p> <p style="text-align: center;">【ANA NEO 株式会社】</p>	賛同の御意見として承ります。	無
40	<p>● メタバース上での誹謗中傷から身を守るためにミュートやブロック機能を充実すべきです。</p> <p>メタバースを単なる娯楽としてではなく災害シミュレーション等、インフラ関連での活用や日本経済の活性化に繋げて欲しいです。</p> <p>多くの人を楽しめるようにメタバース関連の規制緩和をすべきです。</p> <p>メタバース上の住宅を対象に固定資産税や住民税を徴収しないでください。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、第2章における「メタバースの原則（第1.0版）」の「アカウントビリティ」では、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、「事前のユーザ間トラブル防止の仕組みづくりや事後の不利益を被ったユーザの救済のための取組」の例として、「ブロック・ミュート機能等の技術的なユーザ保護機能を実装すること」を挙げています。</p> <p>また、第5章において、今後の検討事項として「インダストリアルメタバースや行政、医療、教育現場等での利活用事例などを含むユースケースを幅広く調査し、没入型技術全般をユーザが主体的に活用したメタバースのメリットや普及に向けた課題を整理すること」を挙げています。</p> <p>こうした点も踏まえ、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。</p>	無
41	<p>● メタバース関連の住居を課税対象にしないでください(固定資産税及び住民税)</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。</p> <p>なお、本研究会は安心・安全なメタバースの実現に向けた情報通信行政上の課題及び課題解決の方向性について検討を行っており、税制については議論していません。</p>	無

42	<p>● メタバースはもう一つの現実…いくなればもう一つのコミュニティということになりますので、そこでの治安は守られていなければなりません。とりわけ暴言から身を守ることは大事なのです。具体例を挙げますと、現在のツイッター(現 X)では生成 AI を使っただけで反対派から様々な暴言を受けると言ったことがあります。むしろそれは文化庁の見解で問題ないとされているにも関わらず、一方的なリンチにあっているのです。たとえ本人が悪くないとしてもです。ツイッターのような SNS で暴言を受けたならば現実世界にも逃げてこれましようが、メタバースといった第二の現実ではどうでしょうか？メタバースは人々の生活により密着したものになるかと思われます。その場合、メタバースを離れたときのデメリットが大きくなり、たとえリンチに遭っていようがありたあらゆるところから暴言が飛んでこようが、逃げられなくなってしまうのです。「安心・安全なメタバース」を実現するためにも、そういったことへの対策は必須ではないのかと考えています。素人目線ですが、それさえ守れば大丈夫であると考えています。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第2章における「メタバースの原則(第1.0版)」では、「他のユーザやアバターに対する誹謗中傷、また名誉毀損につながり得る行為を抑制するため」にメタバース関連サービス提供者に期待される取組として、「利用規約やコミュニティガイドライン等を通じてユーザ間、ユーザとメタバース関連サービス提供者の間で当該メタバースサービスに関する共通的理念を形成し、これに基づき必要な措置を講じること」を挙げているほか、「事前のユーザ間トラブル防止の仕組みづくりや、不利益を被ったユーザへの事後的な救済のための取組」の例として「コンテンツモデレーション等のモニタリング」の実施や「ブロック・ミュート機能等の技術的なユーザ保護機能」の実装などを挙げています。</p>	無
43	<p>● 「メタバースの市場規模及びユーザーが将来的に大幅に増加する」少子化の時代に何を根拠にそういい切っているのか？NFT と同じくそれに関わって利権を得たいものたちの妄想が入っているように思う そんなことより教育機関、政府には火急の案件があるはずだ。学閥と関連企業の妄想で話をはじめないでもらいたい。 ことに「青少年への影響や啓発」が多く取り上げられているが青少年が多くユーザーになると妄信しているあたり研究者たちの願望が多分に暴走していると思えない。 特にメタバースに生成 AI が必要な理由は生成 AI 関連の別の派閥への付度としか思えない。 無許可のデータを世界中から搾取して著作権侵害と人権侵害からなる生成 AI をまっとうなものであるかのように取り上げている時点でこの報告会と陣営自体が胡乱な集まりにしか見えない。 こんなものをまじめに論じている学閥と企業の絡んだ胡乱なチームがある社会に青少年となる子供を産む気はない。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第1章でお示ししているとおり、メタバースは2024年以降も国内外でその市場の拡大が予測されるところであり、第3章においては、米国では若年層のVRヘッドセット所有率が33%、週間利用率が13%という調査結果があることが示されています。 こうした点も踏まえ、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります</p>	無
44	<p>● 概要 本意見書においては主に、①安心・安全なメタバースの実化と謳う以上、メタバースのリスクや懸念の調査もするべきではないか②すでにサービスとして展開しているメタバースサービス提供者による対応の現状も共有すべきではないか③メタバース空間に再現されるコンテンツ等の権利者もステークホルダーに含めるべきでないか④原則が実践的なものとなるようガバナンスの視点からの検討がなされるべきでないか⑤メタバースの重要な役割として働き方への影響</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第5章においては、今後の検討事項として「メタバースにおける没入型技術やAI等の活用が、ユーザの認知や言動に影響し、ひいてはユーザの社会参画の在り方にも影響する可能性が見込まれることについて、実態やそれに伴う問題等の把握に向けた検討を行うこと」や「インダストリアルメタバースや行政、医</p>	無

があるが、これを検討すべきでないか⑥全体の構成を見直すべきでないかとの意見を述べている。

◆メタバースのリスクや懸念に関する動向調査の必要性

全体として、各国のメタバースに関する市場や制度、技術動向が広く調査されており、有用と考える。

もともと、本報告は、「安心・安全なメタバースの実現」がテーマとされている。そうであるならば、まずは、メタバースの安心・安全の脅威となる「リスクや懸念」として、どのようなことが起きているかの調査も重要と考える。

例えば、バーチャル美少女ねむ氏は、メタバースで生じたハラスメントの実態調査アンケートを実施し、ハラスメントが多発していることを報告している

(https://drive.google.com/file/d/1zHZFI7IhH54QP5fQ7X_Z5rHhhQAWIc-j/view)。また、アバターに対する誹謗中傷が現に発生しており、既に日本では、名誉感情侵害や名誉毀損を認めた裁判例が存在する(例えば、大阪地判令和4年8月31日・令和3年(ワ)第10340号)。

一方、本報告書では原則に紐づいていくつかのリスクや懸念が示されているものの、どのような事件や被害が生じているのか、またその件数がどの程度かといった記載は見受けられなかった。

メタバースの市場規模や制度、技術動向に加えて、リスクや被害の動向も加えられると、「安全・安心」のイメージに対する読者の理解も深まると考える。

第5章において今後の検討事項として盛り込むべきと考える。

◆メタバースサービス提供者による対応の現状共有の必要性

本報告書第2章などでは、メタバースサービス提供者に対して、安全・安心なメタバースに向けた対応案がいくつか示されている。それ自体は望ましいことであるが、この点に関しても、現に取られている対策の例を紹介すると、より当該提供者は、取り組みやすく、実態に沿えると思われる。

例えば、「メタバースの利用に際してのユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明」(43頁)に関連して、VRChatでは、ユーザーによる嫌がらせが行われている場合、被害者は、当該ユーザーを非表示にしたり、通報することができる(<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2275833247>参照)。

なお、「知的財産権等の適正な保護」(41頁)などでは、特に対応案は示されておらず、メタバースサービス提供者に対して、「・・諸権利の適正な保護に努めることが期待される。」や「をはじめとする諸権利の適正な保護の重要性についてユーザへの浸透を図ることが期待される。」とのみ記載されている。

療、教育現場等での利活用事例などを含むユースケースを幅広く調査し、没入型技術全般をユーザが主体的に活用したメタバースのメリットや普及に向けた課題を整理すること」、「没入型技術を用いたメタバースの利用が人々の身体、感情・行動等に影響し、そのポテンシャルを拡張させる仕組みやそれに伴うリスクの有無を明らかにし、望ましい利用の在り方を検討すべく、調査研究・実証を行うこと」を挙げており、本研究会においては、安心・安全なメタバースの実現に向けた検討を引き続き行ってまいります。

また、第2章における「メタバースの原則(第1.0版)」は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しており、具体的な取組についてはあくまで例示に留めることが適当と考えます。

同じく、御指摘の第2章図22は、※でお示ししておりますとおり、あくまで主要なステークホルダーの例であり、他のステークホルダーの存在を否定するものではございません。

これでは対策の指針としてやや抽象的な印象を受ける。例えば、メタバースプラットフォームの運営会社クラスターは、JASRAC 及び NexTone と包括許諾契約を締結し、プラットフォーム内での楽曲の利用に関して、ユーザーが自ら許諾なくとも管理楽曲を利用することができる環境を構築している (<https://help.cluster.mu/hc/ja/articles/360029523032-%E4%BD%BF%E7%94%A8%E6%A5%BD%E6%9B%B2%E3%81%AE%E7%99%BB%E9%8C%B2>)。このように、権利の保護を、集中管理団体を通じた権利処理という形で実現する対応を示すことも有益と考えられ、今後の検討事項として盛り込むことを期待する。

◆リアルワールドの権利者の存在

本報告書では、メタバースをめぐるステークホルダーとして、「ユーザー」、「コンテンツの創作や提供を行う者」、「ルール整備に関わる者」、「ユーザーのリテラシー向上に関わる者」を挙げている(40頁)。もっとも、メタバースでは、リアルワールドのコンテンツや、実在する人物が再現されるケースが多々確認されている。そうすると、メタバースでは、リアルワールドの権利者(著作権者や肖像権の主体など)もステークホルダーに含まれていると考えると良いように思われる。

◆ガバナンスの観点からの検討の必要性

ガバナンスとは、「社会において生じるリスクをステークホルダーにとって受容可能な水準で管理しつつ、そこからもたらされる正のインパクトを最大化することを目的とする、ステークホルダーによる技術的、組織的、及び社会的システムの設計及び運用」と定義されている(経済産業省「ガバナンスモデルの現状と概要」2020年8月・3頁)。

本報告書でも、安心・安全なメタバースを実現するためには、ステークホルダーによる協力が必要である旨記載されている。それ故、本報告書においても、ガバナンスの必要性が示されているようにも思えるが、本文を見ても、メタバースの原則や、メタバースサービス提供者の対応例を提示するにとどまり、ガバナンスを踏まえた検討が見受けられなかった。

ガバナンスが新興技術にとって必要であることは、国内外で議論が進んでいるAIガバナンスの現状を踏まえれば、論を待たない。それ故、メタバースにおいても、AIと同様に、可能性とリスクが併存している技術であることを踏まえれば、ガバナンスの観点から、安心・安全な環境構築を図るべきであると考ええる。

ガバナンスの手法は複数考えられるが、例えば、EUのAI法が採用しているリスクベース・アプローチ(リスクの重大性と規制の厳格さを対応させる考え方)や、米国憲法学者が提唱する「行為の4つの制約原理」(人の行為は、

法・規範・経済・アーキテクチャによって制約されているという考え)、政府と民間が共同して規制し合う「共同規制」、経済産業省が紹介している「アジャイル・ガバナンス」(目的と対策を適時にアップデートしていく手法)などが挙げられる。

原則を実践あるものとするためにも、今後の検討事項としてリスクや懸念が顕在化する前に、上記のような手法を踏まえた、メタバースのガバナンスについて取り組まれるべきと史料する。

◆メタバースを用いた働き方に関する検討の必要性

メタバースの利活用方法の一つとして、働く場としての活用がある。これまでの実空間のオフィスを単にバーチャル空間で再現するだけでなく、環境や自分自身を変化させることが可能であることを活かした研修やデザイン思考の実践への活用が提案されていたり (<https://www.ntt-f.co.jp/ntt-fjd/newworkstyle/0034/>)、あるいは身体的・精神的に就労が難しかった者がアバターを通じて就労する試みも見られる (<https://group.ntt.jp/newsrelease/2022/02/02/220202a.html>)。

このような働き方が広がる中で、本報告においては就労あるいは社会参画についての記述がないわけではないものの、原則において多様性・包摂性の項目の一つとして示されている他(42頁)、技術動向において一箇所触れられているのみである(54頁)。このような就労や社会参加が増えることを考えれば、あたらしい働き方において新たな問題も生じ得、今後の検討事項としてメタバースにおける就労と安心・安全の関係について今後の検討事項に盛り込むことは必要ではないかと考える。もちろん総務省の研究会である以上、厚労省が所管する分野を正面から検討することは難しいかもしれないが、情報通信白書ではAIが雇用に与える影響の記述がみられることから、一定程度雇用に与える影響についても検討するべきではないかと考える。

◆全体の構成について

上記のいくつかのコメントにも関連するところであるが、「安心・安全なメタバース」と謳っている以上、何がメタバースを安心・安全たらしめる要素であり、何がそれへの脅威・リスクとなっているかをまず示す必要があるのではないだろうか。確かに2章においてそのような記述も見られるが、各国の動向や技術動向との関係がどのようにになっているのか記述が曖昧であると思われる。例えば技術的な観点からのリスクは3章にあげられているが(53頁)、安心・安全へのリスクはここで挙げられているものも含まれるはずである。しかしながら、2章で原則が示された後にこのリスクが挙げられており、原則との

	<p>対応関係が不明確である。 また、原則案についても、そもそも第1回研究会において提示された原則案の内容がどのように導かれたのかの記載がみられず（『Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会 報告書』で示された6課題からも別のものになっているように思われ、この間にどのようにして原則案が示されたのかわからない）原則ありきで作成されたように見えてしまう。このように全体的な構成が説得的でなく、原則案が突然現れている印象をうけるため、再考を期待する。</p> <p style="text-align: right;">以上 【サイバネティック・アバターの ELSI を考える研究者有志】</p>		
45	<p>● メタバースにおける著作物の利用はどちらかと言えばクローズドな環境であるためにステークホルダーの知らないうちに著作物を利用されたりしや詐欺等に悪用されるケースが予想されるため、身元確認や制限を設けるべきです。また、被害に遭った場合の具体的な対策がプラットフォーム側が提供するのが望ましいと考えます。 また、中にはいかがわしいルームや残虐な内容が公開されているルームの存在を注意喚起するユーザーも確認されているためルール作りを急ぐ必要があります</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第2章における「メタバースの原則（第1.0版）」は、メタバースにおける自主・自律の考え方を重視し、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として、法的拘束力を持たないソフトローの形式で作成しています。 その中においては、メタバース関連サービス提供者に期待される「不利益を被ったユーザへの事後的な救済のための取組」の一例としてユーザからの通報窓口を挙げているほか、セキュリティの観点での取組の一例として、「提供するメタバースサービスの特性に応じて」、「登録時の本人確認システムを含む必要な措置の導入・強化に向けた検討を行うこと」を挙げています。</p>	無
46	<p>● 3か月で状況が一変するVR界で1年以上かけて議論をするのは無意味です。せめて半年で結論を出してください。（それでも発表した直後に陳腐化する恐れはありますが）</p> <p>現在把握できていない”メタバース脱落組”の存在があります。つまりVRChat等始めたものの、”何らかの理由”によって辞めてしまった人です。その理由が現在まったく判っていない。 この原因を調べ、一人残らずメタバースに救い上げる方法を（金銭的なもの以外に）探ることこそ肝要だと思います。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	<p>頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。 なお、第2章における「メタバースの原則（第1.0版）」では、メタバースが「アクセス手段があれば誰もが参加できる開かれた場」であることを期待する観点から、メタバース関連サービス提供者に期待される取組として「多様かつ柔軟なアクセス方法を通じて、ユーザに対して公平な参加機会を提供するとともに、その提供するメタバースサービスの特性に応じて、誰でも使いやすいようなユーザビリティを確保すること」を挙げています。</p>	無

47	<p>● 今のまま実現すればなにかしら悪用されればディープフェイク、ポルノなどで溢れて非常に危険でした。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。	無
48	<p>● メタバースや生成 AI に限りませんが、新しい技術に対して現実と乖離した妄想レベルの展望を持つことは大変危険です。現実生活と人間の尊厳、それを基軸に技術を適切に使用をすることに変わりはありません。今の日本は政府にとっての都合が最優先で、政治家と懇意の人物や団体に権限が大きく偏り、危険性に警鐘を鳴らす意見にほとんど耳を貸さない姿勢が顕著です。技術革新の名目のもと個人情報や著作物など、現実的な問題をおろそかにしがちな危うさがあります。まずは個人情報や尊厳の徹底保護を念頭に置き、それらが脅かされることのない運用が望まれます。それが困難な場合にはきちんと立ち止まり、「できるからやる」ではなく「できるとしても、やってはならないことがある」という気概を、企業も開発者も持たねばなりません。</p> <p>関係者各位には世界の同じ分野の扱いに目を向け、分が悪くと思えば撤退する、いつまでも公費を使ってごねないなど、分別ある判断を望みます。当然のことではありますが、日本の情報産業における真の強みを海外に流出させるような愚かな真似は絶対にしてはなりません。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>	頂いた御意見は今後の参考とさせていただきます。	無

このほか、本件意見募集に関係のない御意見が1件ございました。

意見募集の結果によらない修正として、業界団体等の動向に関する事実の修正、不要な空白の削除等、文章の趣旨に関わらない体裁に関する編集を実施しました。

また、本研究会及び総務省は意見中のURLのアクセス先の内容や使用に関わる一切の責任を負いません。

以上

【別紙】

第4章の生成AIの利用に反対であるとする御意見及び第5章のAIとの共存は困難であるとする御意見

- メタバースの発展と生成AIの融合には、懸念が伴います。特に、生成AIが作成したコンテンツがメタバース内で誤情報やフェイクコンテンツとして広まるリスクが増大します。また、知的財産権の侵害や、仮想世界内での倫理的なガイドラインの欠如が社会的混乱を引き起こす可能性もあります。メタバースが発展するにつれ、生成AIの利用における透明性と責任が求められます。

【個人】

- 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会報告書2024 概要案、44ページに関してです。クリエイターへの利益還元よりも、クリエイターは「無断で生成AIに作品を使用されない」ことを求めています。メタバース開発においてそこで使用される生成AIは全て許諾を得たデータで構成し、第三者に無断で自分の作品を学習に使用されないようにしていただきたいです。先日、日本のゲーム企業が発表したゲームに生成AIが使用されていたことにより海外からも多くの批判をされています。国内だけでなく世界と繋がるのが可能なサービスにおいて、現状の生成AIを使用すれば批判を集め日本のコンテンツの信頼を失います。権利問題を解決し、悪用を防ぐ状態なしでの発展は見込めません。クリエイターが無断で生成AIに作品を使用されない権利が無ければ共生は不可能ですし、人々や世界には受け入れられません。

【個人】

- (2) リアルとバーチャルの融合の進展、没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用促進に係る課題等の検討の項目において
【4】メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握に記述されてある「少数のプラットフォームが市場を支配するのではなく、生成AIと共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる。」とありますが、今現在賑わっている3Dメタバース空間は基本的に3Dモデル制作や画像動画コンテンツを自らの手で創出しましたはそれを閲覧して楽しむことが許されているから場であるからこそ成り立っているのです。現状流通している生成AIツールはそれら含めた他者のコンテンツをコピーした上で成り立っているのです。たとえ生成AIでコンテンツと思われるものが増えたとしてもそれはただのデッドコピー品の大量流通であり適正な対価どころか、すでに活躍しているクリエイターの価値を毀損し著しくメタバース文化の失速へと繋がるものだと考えます。事業失敗したベンチャーのメタバース空間にユーザーが増えないのはコンテンツ不足からくるものであるのはわかりますが、だからといってデッドコピー品によるコンテンツの水増しを行ったとて魅力につながるものではありません。そして現在適切に対応した法律のないメタバース空間は個人個人がそれぞれ創作物に対して責任感を持つことで成り立っている状況で、完全にその責任を負うことが困難な生成AI利用によるデータはあまりにも危険すぎます。もしこの項目をのこすのであれば「少数のプラットフォームが市場を支配するのではなく、メタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる。」と一部修正を望みます。

【個人】

- 第4章の生成AIに関してですがまず前提として「世界中のクリエイターの著作物を無断で訓練させている」状態での生成AIの活用はおろか、連携等の行為は論外です。データセットの透明性や、著作者の許可の無いデータを使用することに対して開発者や企業、利用者を含めて刑事罰を伴う法整備や規制を行うことが先だと考えます。

使う以前にそういった倫理観の無い開発を止めることが先を見据えた真つ当な技術者を育てることになるのではないのでしょうか。

逆を言えば

強制ではない許可を得ている、もしくは著作者から i2i 等でデータロンダリングをしていないデータセットのみの生成AIであれば可能だと考えます。

【個人】

● (該当箇所)

コラム：生成 AI の台頭

p. 63 6 行目

> 「ChatGPT」の登場により、文章・画像の作成といった「創造的な」用途での AI 活用が急速に進んだ

(意見)

生成 AI による出力は「創造的」とか「創作」などではなく、データ盗用にに基づく合成出力の類である。現在主流の生成 AI は「機械学習」と称して世界中の個人データ(肖像・声含む)や著作物(画像・動画・音声・文章等)を無許可で使用しており、生成 AI 開発企業は現在、権利者達から数多くの訴訟を提起されている。データ盗用で成り立っている現在の生成 AI ツール自体が「AI 技術の悪用」であり、人権(著作権・肖像権等を含む)をないがしろにした非倫理的なツールであると言える。「安心・安全」と真逆であるこの様なツールについて、「創作分野で活用」とか「共存」などと考えている事自体が大きな間違いである。既に日本だけでなく世界各国でも多くの権利者団体が生成 AI によるフリーライドに対する懸念・批判の声明を出しており、学習元のデータの権利関係に問題がある生成 AI ツールを使用した者は「剽窃者」または「搾取を肯定する者」とみなされ、SNS 上でも多くの批判の声が集まっている。現状の生成 AI 使用者は肖像権・著作権ロンダリングを行っている「剽窃者」であり、断じて「クリエイター」ではないし、他人のデータを無断で使用した AI 生成物は創作分野において無価値である。生成 AI が世の中で剽窃ツールとみなされて嫌悪されている現実を無視し、創作分野で生成 AI の使用を推奨しようとする国の動きは、「日本産コンテンツ」に対する国内外での評判を下落させることになりかねない。これは日本のクリエイターおよびコンテンツ産業に関わる者にとって甚だ迷惑であり、日本の創作分野全体に悪い影響を与える恐れがある。現代社会におけるごく普通の常識・倫理観があれば、他人の著作物や肖像等のデータを無断で使用する生成ツールに対して嫌悪感を持つことは当然だが、国の政策に関わる人間が未だにその事を全く理解せず、剽窃ツール(生成 AI)の使用に執着しているのは極めて無責任である。他人の労力や費用へのフリーライドを不法行為と認める高裁判決(<https://www.yomiuri.co.jp/national/20240906-0YT1T50229/>)が日本で既に出ていることについても留意する必要がある。

【個人】

● 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」報告書 2024 (案) P57?P65

メタバースに生成 AI を利活用するとの事ですが、現在、生成 AI には以下の懸念点があるため、生成 AI をメタバースに利活用する案には断固反対させていただきます。

- 1) 生成 AI は世界中の著作物(本来なら対価を払わねば閲覧できない有料の作品や、ネット上に無断転載されている海賊版を含む)や、人間の顔や声を無断機械学習している権利侵害ツールであり、世界各国で規制及び訴訟が発生している。
- 2) すでにハルシネーションによるモデル崩壊の危機が報告されており、誤情報の発信など、公益性が高いとは言い難い技術である。
- 3) 生成 AI を導入することでセキュリティリスクが高まるとも報告されており、情報流出の危険が懸念される。
- 4) 詐欺電話や詐欺メールへの悪用、ディープフェイクによる情報汚染(歴史改ざんへの悪用、災害発生時に混乱を誘発させる等)、ディープフェイクポルノによる深刻な性被害やセクストーションによる自殺、生成 AI とのチャットが元で自殺した事例等、悪用事例が多発しており、現状の法律では厳罰に処せず、被害者救済が難しい。

現状の生成 AI はネット上にあるあらゆる著作物、肖像を大量に無断機械学習することで成り立つ、権利侵害も甚だしい技術です。画

像生成 AI で機械学習されたデータの中には、写真や免許証、犯罪被害の記事など、個人情報に直結するデータも含まれています。盗撮写真や性暴力の被害写真、CSAM さえも含まれています。

ChatGPT に搭載されている LLM も同様に、無断機械学習によって成り立っている技術です。

「ビッグテックの AI 学習に村上春樹などの作品を無断で使用」 米メディア報道 | 東亜日報 (donga.com)

<https://www.donga.com/jp/article/all/20230822/4373524/1#:~:text=%E3%83%95%E3%82%A7%E3%82%A4%E3%82%B9%E3%83%96%E3%83%83%E3%82%AF%E3%81%AE%E8%A6%AA%E4%BC%9A>

このような技術をメタバースで利活用することは、権利侵害を肯定しているようなものです。

生成 AI は世界的に規制の方向で対策が進められており、日本も避けることができない EU の AI act は 8 月から施行されています。シリコンバレーを有するカリフォルニア州でも、AI の開発に安全対策を義務付ける法案の議論が進んでいます。

また、先日、松江市にて生成 AI による『ゆるキャラ制作』が中止になった、という記事がありました。

松江市、生成 AI で“ゆるキャラ制作”→約 2 カ月で中止に 「著作権侵害のリスク払拭できない」 - ITmedia AI+

<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2409/27/news193.html#:~:text=%E5%B3%B6%E6%A0%B9%E7%9C%8C%E6%9D%BE%E6%B1%9F%E5%B8%82%E3%81%AF9%E6%9C%882>

上記の記事にて『法律の専門家からは「現在、生成 AI は著作権をはじめさまざまな課題や懸念事項を内包しており、権利侵害などの法的なリスクを排除しきれない」という旨の回答があった』と記載されています。

メタバースにおいても、法的リスクがあるものは安易に利活用しない方が、賢明な判断かと存じます。

【個人】

- 生成 AI を使って漫画、イラスト、アニメ、音声等を出力する事を辞めてほしいです。

法律で禁止してほしいです。

これらの素材を無許可で収集し、ミックスジュースのように混ぜて出力されてるのが現在の生成 AI です。

意図的に絵柄や声を有名な方に寄せて出力されている悪質なものもあり、販売されています。

【個人】

- 生成 AI を活用していく上で、人々が求めているのは還元よりも先に「生成 AI に無断で学習をされないこと」だと思います。現状の生成 AI はどれも海外で作られたものであり、日本製のものではありませんが、そのどれもが大量の著作物や違法なデータを使用しており問題視され批判されています。今後活用していくのであれば完全にクリーンな日本製の生成 AI を開発することは必須と思われます。使用する全てのデータに許諾を得たもので一から開発し、悪用を防ぐ厳しい法規制をお願いいたします。無断で使用されないこと、悪用を防ぐ規制を敷くことが共存の絶対条件だと思います。

【個人】

- 生成 AI の活用が考えられているのが気になります。

現状の生成 AI はいまだにデータセットの権利問題が解決できていません。

画像系、言語系共に海外では訴訟が進行中であり、国内の反発も高まってきています。

生成 AI は、現状権利的にかなり不安定なものという認識を持って頂きたいと思います。また、その権利的に不安定な『「無断機械学習によって世界中から集められた著作物」で作られたデータセット』が生成 AI の基盤であるため、現状のクオリティを今後も保っていかれるかも未知数です。

オプトイン化された権利的に安全なものが無い以上、生成 AI を組み込んでしまえば生成 AI の孕む権利的リスクがプロジェクト全体に及びます。

よって、生成 AI の使用に関しては再検討（可能であれば中止・保留）して頂きたいです。

【個人】

- 第 4 章 (1)1 生成 AI を活用したアバターについて

そもそも生成 AI というものの多くが無断学習によって作られており、世界的な大問題となっているという点は注意しなければならない。活用される生成 AI のデータセットの公開は絶対的に必須で、またその生成 AI 自体がクリーン(最低限、データセットにあるデータが全て許諾を得たものでかつそれが証明できるもの)なのかも大事な点である。

つまり規制が先であり活用はその後からするものです。

コラム 生成 AI の台頭 2ChatGPT 等の生成 AI サービスの活用について

先にも述べた通り、生成 AI には多くの問題があります。無駄学習および著作権やプライバシー侵害などはもちろんのこと、実物と見分けのつかない画像や、誤った知識などの生成 AI による情報汚染、また韓国で大問題になった他人や友人の写真から裸の画像を生成することやそれで脅迫等を行うディープフェイク。これらの問題は真っ先に解決しなければならず、解決には新しい法律が必要なレベルです。つまり、現状生成 AI は活用されるべきではなくむしろ様々な権利侵害の塊ということを明記した上で使わないようにガイドラインを出し、法規制に取り組むべきです。

LLM 等も同じでまず諸問題を公表し法規制がされてから活用していくことが世界的見てもベストな選択肢で、世界に先駆けて規制をした上で活用することがベストな選択だと思えます。

【個人】

- お読みいただきありがとうございます。1000文字を超える長文となってしまいましたがよろしくお願いたします。

資料 P. 69 において

「生成 AI が台頭する中で、少数のプラットフォームが市場を支配するのではなく、クリエイターが生成 AI と共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる。こうしたことを踏まえ、クリエイターを含むメタバースに関連する様々なステークホルダーの動向やそれぞれの関係性の理解を通じて、メタバースに係るコンテンツとして今後どのようなものが創作され、流通していくのか、市場の動向をフォローすることが求められる。」とありますが今現在、生成 AI の登場によって市場でどのような混乱が起こっているのかご存知でしょうか？

本議題の外かもしれませんが生成 AI とその信用性について関わる密接な問題であるため、この場を借りて意見させていただければと存じます。

専門家やこの問題に関心があればご存じかと思いますが生成 AI の基盤データは多くの人々の情報を無許諾で収集されたものがベースとなっています。それを巡って世界中で議論・裁判が発生していることもご存じのことと思います。果たして道徳的・倫理的な問題を抱えたこの技術を問題の解決を待たずに基幹インフラなどに据えることはどれほど国民の益になりえるのかと一納税者、一国民として疑念を

感じています。

私は生成 AI の問題については今年に入ってから知り、追い始めた身です。登場してからの二年間、政府が持て囃すこの技術がその陰でどれだけ多くの人を苦しめ、傷つけてきたのかを目の当たりにしてきました。クリエイターが心血を注いで作り上げた作品を本人の許可なく勝手にデータとして吸い上げ、他のものと合成され歪なキメラを作り上げる。私の目には生成 AI は歪な贗作複製機としてしか見れません。

「まさか」の懸念をユーザーたちがこれでもかとやっているのを見てきました。「いいも悪いもリモコン次第」という言葉がありますが現状、いい使い方をされているというのを見たことがありません。他人の権利を踏みにじるだけの技術にいったいどれほどの価値があるのでしょうか？今は出始めの時期だから多少の悲劇も仕方ないというのでしょうか？「ユーザーの問題は個人で解決しろ」とある政治家の方は仰いましたが、違います。解決するのが国の役割であるはずです。

AI で故人を再現するというのも死者への冒瀆以外に見えません。故人も、クリエイターも生成 AI の素材じゃない。ユーザーの玩具じゃない。

健全な技術の発展、進歩を謳うならばそうした市井の問題にもちゃんと目を向けていただきたく思います。世界的にも規制の流れの中、日本はそれに逆行しようとしているようですが、もう一度その先にある未来、想定しうる最悪の事態とその対策を頭の片隅において冷静に判断してほしいと思います。

まずは善良な国民を守るための法規制の議論を徹底するようお願いしたい所存です。

脱線しましたが現状の生成 AI については「急いで事は仕損じる」という諺があるように「導入を急ぐより世界の動きを見てからでも遅くはない」と思っています。

長文、失礼いたしました。

【個人】

- 資料内に「クリエイターが生成 AI と共存」とありましたがそれはありえません。現状の生成 AI は数多くの写真やイラストを『無断で』取り込んだものだからです。なので現状の生成 AI はクリエイターの成果を盗んでいることに他ならず、生成 AI との共存は商人と盗人が協力して商売を行うようなものです。生成 AI を使用するのであれば、取り込んだデータは許可を取ったものか著作権フリーのものに限り、生成 AI で出力したものは必ずその旨を明記する。最低限上記 2 つは実現して頂けなければ使用することは絶対反対です。重ねていいますが現状の生成 AI はただの盗作であり、すでに海外では法的に規制が進んでいます。その状況を見無視して生成 AI の使用を進めるようであれば、後々問題になることは間違いないでしょう。

【個人】

- (該当箇所) ① 生成 AI を活用した対話アバター
(御意見) 生成 AI アバターとの対話にユーザーが依存する危険性があります。また、生成物がテキスト、音声、画像どれであっても、現状の生成 AI は無断学習で成り立っており、メタバースに使用するべきではないと考えます。

【個人】

- 生成 AI をメタバースに活用する前に、生成 AI が抱える問題（人権を無視して収集されたデータ・非倫理的な画像でトレーニングされているデータセット、権利者に許諾を得ないデータ収集・使用、データセットに含まれる CSAM や SNS ・卒業アルバム等から児童の肖像を無断利用し児童ポルノを出力できる生成 AI の仕組みと性犯罪者の存在、ディープフェイク、コンテンツ業界の破壊）に対応すべきと考えます。

現在、生成 AI は詐欺、ディープフェイクによる悪質な世論誘導・ポルノ作成、嫌がらせ、なりすましに使用され社会問題を引き起こしています。

生成 AI 使用者が、生成 AI のデータ元にされているクリエイターに対し営業妨害、名誉毀損、なりすまし等嫌がらせを行っている問題も深刻です。

世界の人々は生成 AI の人権を無視し搾取する構造を厳しく見ており、生成 AI の人権問題に対処せず国を挙げて推奨することは、世界の信頼を失うことに繋がります。

情報提供

- ・イギリスのディープフェイク 労働党大会初日に Keir Starmer 氏のディープフェイク音声が開示 sky news より 2023/10/9
<https://news.sky.com/story/labour-faces-political-attack-after-deepfake-audio-is-posted-of-sir-keir-starmer-12980181>
- ・ガザでの戦争の生成 AI を使用したディープフェイク X のポストより
偽情報との見分けがつかなくなると人々がどの情報が信じられるか分からなくなり世界が混乱すると考えられます。
<https://twitter.com/AAA18288605/status/1718270451829690589>
- ・AI で偽わいせつ動画 芸能人被害「ディープフェイク」 男 2 人逮捕、全国初摘発 千葉日報 2023/11/2
<https://www.chibanippo.co.jp/news/national/728299>

- ・生成 AI の児童虐待画像を売買 日本のソーシャルメディアなどで BBC より 2023/6/28
<https://www.bbc.com/japanese/features-and-analysis-66038728>
- ・Mastodon 等の分散 SNS において、日本が生成 AI による児童ポルノの主要な供給国となっている実態がスタンフォード大学のレポートでも指摘されています。
<https://purl.stanford.edu/vb515nd6874>
- ・わが子の写真が児童ポルノに？AI 時代の SNS 投稿リスクとは yohoo ニュースより 8/17
<https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/27a755364f851c2eef47a095845cb01a1b69ea68>
- ・13 歳少女らの裸の画像 同世代の子供が AI で捏造、SNS で共有 約 20 件の被害、スペインで捜査 Livedoor news より 2023/9/27
https://news.livedoor.com/lite/article_detail/25060792/
- ・Charity wants AI summit to address child sexual abuse imagery BBC 7/17
<https://www.bbc.com/news/technology-66129575>
- ・英国版 FBI が警鐘、生成 AI によって摘発が困難になる児童ポルノの深い闇 JBpress より 2023/11/2
<https://jbpress.ismedia.jp/articles/-/76162>

また Chat GPT がクレジット情報を漏洩する等、生成 AI には個人情報保護の観点からも非常に問題があります。

加えて、AI Act 等世界では生成 AI を規制する動きが強まっています。生成 AI をメタバースに活用する前に、世界の動向を注視し、人権を保護する生成 AI の運用を考えるべきだと思います。

【個人】

● ・第 4 章（1）メタバースと生成 AI の連携 について

（該当箇所）全体

（意見）全体的に、生成 AI の機能について詳細に記載がある一方、その権利侵害危険性や青少年が利用するリスクへの議論・記載情報が不足しています。調査研究不足です。

なお、日本で流通している生成 AI は、製作に関わった関係者が無断の知財盗用を認め盗用元への経済的補填をしないと宣言したものの、使用により権利を侵害するとして訴訟やストライキ問題が発生したもの、違法性や危険性の高いデータをソースに含むとされるもの（および、その危険性の高いデータを含んでいるにも関わらず、そのデータ部分以外の情報をわずかに置替えただけで別物と呼ばれているもの）があります。日本で許容されているが海外では規制対象となっているものもあり、全面的に使用を推奨する結論には疑問が残ります。正しく生成 AI の情報・および世界情勢を調査し、改めて研究し直す必要があります。

なお、国内においても生成 AI の生成用データとして著作物が許諾なく用いられ、かつ著作物に類似したデータを生成して本来の著作物のイメージを損ねたり商用機会を奪うなどの問題が発生しています。悪意あるユーザーでなくとも生成 AI を通常法の方法で用いるだけでこの事態が発生しうることが指摘されています。多くの生成系 AI ツールはそのような問題が発生した際の責任をユーザーに求めている者が多く、安心・安全な利用のためにはこの問題をクリアする必要がありますがその記載もありません。

・コラム：生成 AI の台頭 について

（該当箇所）全体。

（意見）生成 AI の現状を語るうえで、諸外国における法整備や規制活動についての情報が全く含まれていません。安心安全なメタバース実現のための議論においては情報不足です。ディープフェイク問題や不当な著作物使用についての問題は確実に安心・安全に拘わるものです。広く情報を入手され、世界に開かれるメタバースの安全性担保の議論をお願いします。

【個人】

- p. 57 4 章メタバースに関する様々な利活用事例 (1)メタバースと生成 AI の連携 マル 1 生成 AI を活用した対話アバターに関して NPC に生成 AI を活用とのことですが、先んじて生成 AI の研究をしている海外では、生成 AI がユーザーに対して不法行為を勧めたり、誤った情報を伝えたりすることが明らかになっています。その他にも、生成 AI は偽の記憶を誘発してしまう可能性が高い、AI チャットボットが暴言を連発、果てはユーザーを自殺に誘導し、実際に亡くなってしまった方もおられます。生成 AI はこの様な問題が多発しており、生成した内容を人間が逐一チェックするくらいのことをしなければあまりにも危険すぎる代物です。また、そういった問題が起きてしまった場合の責任の所在はどこにあるのでしょうか。責任者が「AI が勝手にやったことだ、ユーザーが悪い」などと言って責任逃れをする可能性も否定できません。こういった倫理観を持ち得ない生成 AI を活用することは、利用者を危険に晒すことと同義であり、安全な利活用は現実的ではありません。また、誤った情報を答える問題は情報の正確性が問題ではなく、生成 AI の構造から発生する物なので、活用したいと考えているのであれば逃れられないものです。そういった観点から、生成 AI は未だ利用すべきではないと考えます。

p. 63 コラム 生成 AI の台頭 マル 1 世界の生成 AI 市場規模に関して

世界の生成 AI 市場規模の予測が現実的ではありません。商品説明や紹介に「生成 AI」「AI 搭載」とあるだけで、消費者の購買意欲が低下するという調査結果が出ているところもあります。日本でもマクドナルドが生成 AI を広告に利用した際には炎上しました。EU では生成 AI 搭載の iPhone が見送られています。その最大の問題点である生成 AI の学習に利用されたデータに関してです。この点が清算されるまでは生成 AI に関しての伸びは低いまま、もしくは立ち消えになるのではないかと考えます。

【個人】

● 主に第 4 章の生成 AI を利用する事について意見を述べます。

まず、第一に実在する児童や女性が無断で生成 AI に学習され、性被害になる可能性が極めて高い事を危惧します。ご存知かと思いますが、韓国ではテレグラムに生成 AI が利用され、大勢の女性が性被害に遭いました。韓国でも女性が被害を訴え続け、世界に向けて発信した事によりやっと政府が動きました。よって、日本でも韓国のアクション法同等の規制を求めます。ChatGPT4 を利用するのであればディープフェイクによる性犯罪が誰でも容易に出来てしまう為、メタバースの利用は 18 歳以上が望ましいです。メタバースだと生成 AI に利用された被害者本人が発見するのは難しいと思いますし、もし発見したとしても今の日本では訴えても泣き寝入りです。このような事が起こした場合、誰がどう責任を取るのかきちんと表明していただきたいです。それが出来ないなら生成 AI を利用するには時期尚早かと思えます。

私は趣味で絵を描いていますが、現状の生成 AI と共存等、到底出来ません。2022 年から生成 AI の問題について素人ですが調べ続けていますが 2 年経った今、より酷い状況です。メタバースのコンテンツを提供するクリエイターの権利が守られるように…と記載がありましたが、生成 AI のデータベースに許諾を得ていないデータが入っている限り、何をどう訴えても誰かの権利を意図せず侵害する可能性は排除出来ないからです。プロ、アマ関係無く絵、文章、音声を守られてほしいです。今の日本ではそこが全く尊重されない為、かなり難しいと感じます。

私は長く続く体調不良により遠くに外出したり大きな音と強い光を見続けると具合が悪くなってしまい、大好きだったライブや映画館等に行けません。なので、2017 年頃にメタバースでイベントを体験した時、家で参加出来るし体調の心配もリアルイベント程心配しなくて良かったので楽しかったです。中々遠くの人とリアルタイムで交流出来ない私の世界も広がるかもしれないという期待と希望を抱きました。

ですが、他人の知財を無断で搾取し、利用する生成 AI が活用されている事を知った今、メタバースには何も未来も希望も抱けません。データベースはクリアなもの利用し、追加学習にも規制等の対策をされない限り二度と使う事はありません。非常に残念です。

【個人】

- メタバースにおいて生成 AI の活用について記されておりますが、生成 AI の基盤となっているモデルの作成方法には対象者の同意なく集められたデータを用いたり、非倫理的な写真が用いられていたりなど、いささか健全性に疑問があります。また、このような状態で活用をうたうような人たちが出ておりますが、この状態で健全性に問題のあるものを世間に広めたり、利用者を労働力として金銭を受け渡すような状況は、集められたデータ元の人たちにとって健全で対等な状況下であるとは到底思えませんので、共存などという文言が受け入れられるとは到底思えませんし、こういった心理的障壁を取り払うためにも、もしアバターなどの利用を想定しているのであれば、まず健全な生成 AI の開発やルールを作成の方が先決ではないでしょうか。そうして世間的に健全であると理解されるような AI を作る方が活用していくにあたって後々に遺恨を残さないのではと思います。また、労働に関して音声を用いる場合は声優の方などから交渉してそのアバターのみを使用できるよう限定し使用させてもらうようにしたり、現行で 3D モデルを作れる人たちに依頼したりして雇用を作り出した方が健全な気がします。しかしながら、アバターを作る場合本当に現在のデータをかき集めて作る生成 AI の延長線上に創作物であるような心がある AI が存在するとは思えないのですが、本当にこの状態のまま活用を考えるべきなのではないでしょうか。正直あまり魅力的には思えません。

【個人】

- 鳥取県のメタバースを使った婚活イベント「バーチャル婚活」は好評だったとのことで、婚活の他にも対話すらも難しい社会問題にも応用出来るのではないかと。犯罪を起こしたクルド人や駐屯兵ではなく、同じグループの別の人との対話をすれば、激しい対立やヘイトなどから起こる事件も未然に防げるのではないかと。同じ国に住んでいるからこそ、私達は無関心で、ニュースの報道頼りなのではないのか。ニュースでは事件になってしまった結果ばかりが流れるからこそ、ヘイトが先鋭化するのではないかと。アバターだからこそ対話が出来た特性を、言及するのも公人が扱うのも難しい社会問題に活かせないかと思う。バーチャル空間の他、相手は公人ではなく、同じ趣味や年代の近い日本の誰かというのも、双方の根深い差別意識も少しずつ解けるのではないかと。私が差別意識を持たなくなったきっかけとして、その人の創作物を見たからという理由もあった。インターネットで繋がれば、そのような作品もすぐに見られる。勝手ながら、政府のこのメタバースの推進が、利益を得るイノベーションだけではなく、犯罪の抑止力になること・子供の悩みに大人が気づく推進となることを願う。ネットでは既に、フィルターバブルやエコーチェンバーを指摘することやその言葉自体が、誹謗中傷をするアカウントや、味方する大人共に相手を無知だと嘲笑う際にも使うようになっている。この資料を制作した方は、そう思っていないかもしれないが、ネットのその場の悪口や傷つく言葉は多種多様であり、ガイドブックに載っているだけで、どちらが味方なのか？印象づけられることもあるのではないかと。ガイドブックは、デジタルの仕組み中心にして、社会行動やイデオロギーに関するワードは紹介する方がいいと考える。ガイドブックでは、フィルターバブルという言葉を使う必要もない。SNS での言論の動きというのはもっと複雑であり、そのような現象は、今までも他の言葉でユーザーの間で柔軟に対応されて、社会情勢により、問題が表面化したからにすぎないと感じている。現に私は、女でありながら、ネットにおいてフェミニズムやフェミというだけでワードをミュートするなどして、見ないようにしていたが、ジェンダーについては他の話題でも考える必要性があった。あったにも関わらず、なんとなくいつも炎上しているからと、見ないようにしていたから。ネットの話題というのは、そのような使われ方をするようになってしまうワードも多い。それよりも、Meta 社がユーザーの情報から貧富層を分け、レコメンデーションを政治利用していたことや、ファクトチェック団体が左翼団体からの圧力によって X から撤退したことを子供にも伝えるべきだ。また、VPN を使った殺害予告や脅迫・嫌がらせに対して、警察は対応できるのだろうか？私が確認した事例では、対応されていなかった。被害者はまだ攻撃され続けているし、VPN を使った犯人は嫌がらせをやめない。最新技術に、警察もなす術もない状態で、このようなデジタル空間を作ることは、今いる見回る人員を割くことになる。推進するなら

ば、厳重な管理をするべきだ。

また、生成 AI によって音声作業も多発すると思われる。匿名性の高いアクセス禁止にすることや、プラットフォームが IP アドレスを管理することも規則に入れるべきではないか。

最先端のイメージとは裏腹に、単純作業や確認をする現場の労働環境が問題視されている。電通社員の過労死の問題やその原因は解決されたのか。

最新技術の導入やその利益を語る前に、このようなデジタル業界の労働問題に触れないのか。

触れないまま、ステークホルダーとの連携は国民主体のイノベーションではなく、大企業の搾取に加担するしているだけではないのか。ビッグテックの問題は、デジタルコンテンツなどの、そもそも人間が確認・管理出来る許容量が定められていないことが一因で起こったと考える。

大企業すらも制御出来ない膨大なコンテンツ・ユーザーの量、そして、その管理も専有する仕組みや、デジタルコンテンツの特性である急速に数を増やせることで、広告代理店や大企業ですら、単純な確認作業労働によって、デジタルとは違って、替えの聞かない命ある人員を使い潰すことになってしまった。あつてはならないことだ。

最新技術だからすぐ出来る・導入する・使いこなす・・・という推進の裏で何が必要なのか、何が起こるのか？現場の人員や、実際に使うユーザー主体で推進をしてほしい。

最近では、ファクトチェックも大手プラットフォームで実装されはじめたが、そこにここ数年でインターネットを規約・海賊版関係なしに縦横無尽にスクレイピングされた著作物の変容性が影響した画像・文章で埋め尽くされ、国民の問題意識も高まり、パブリックコメント数も多くなったのではないか。

アプリストアはアプリもお金のやりとりも多く、運営する企業にとっては勝手に放置するだけで集金されるドル箱となっているが、収益が高くとも出品者の倫理まで確認されているとは言えない。悪質アプリにより私的な画像が流出し、恋人と共有していた写真を使って脅され、セクストーションで自死した若者も出ている。規約に同意したならそれでいいのか。これはプラットフォーム事業社の責任問題でもある。

今、インターネットは Apple 社や Meta 社はじめ、肥大化した IT 企業の責任を問う時代となっている。

アメリカの上院議員は、「あなた達の手は血に染まっている」と Meta 社 CEO に言った。

LINE ヤフーなどは、劣悪広告にユーザーの不満が噴出しているが、業績は回復した。ダークパターンや苦情に触れない・ステークホルダー主体なのは、これを国が良しとしているように見える。

ユーザーの貧富を勝手にカテゴライズし、特定の政党に誘導しようとしたレコメンデーションなど、Meta 社の杜撰な管理体制や無責任な運営も、プラットフォームの意見だけを聞いては、日本でも、その抑止すら出来ないのではないか。

ステークホルダーではなく、ユーザーにアンケートを実施し、メタバースのイベントも国民からフィードバックをもらってほしい。アンケートに回答すれば、アバターやメタバース内の通貨など簡単な報酬を支払うなどで、回答率も上がる。

日本は、ゲーム会社の技術や人気のコンテンツも多い。

メタバースの推進が、行政にとっても大人にとっても子供にとっても、国民一人一人の声が届くものになってほしい。

【個人】

● <意見1>

p57 第4章 メタバースに関する様々な利活用事例について

「3 メタバースの産業応用(インダストリアルメタバース)」にて、生成 AI のハルシネーション が大きな問題点の一つに上げられていたが、全くその通りで、インダストリアルメタバースの事例だけでなく、対話アバターの事例から見ても間違った情報の対話内容を生成してしまうリスク等が懸念される。開発に使用する AI モデルの学習元となったデータにはどのような内容が含まれているのか遡って、安全性(透明性)が担保されている AI モデル の使用がスタンダード化されてほしい。

<意見2>

p66 第5章 今後の検討事項について

「クリエイターが生成 AI と共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる」とあるが、生成 AI のモデルによっては訓練に著作権で保護されたコンテンツや海賊版ソースからダウンロードされたデータ等が使用されているものもあり、こういったモデルから生成されたコンテンツの倫理的な問題、問題が指摘されているモデルを使ってコンテンツを創造する生成 AI ユーザーを倫理的に“クリエイター”と定義して良いのか等、その辺りの落とし所が、生成 AI 出現以前よりコンテンツを創造してきた既存クリエイターと、真に共存できるかの境目になるものと考えられる。

日本は、世界に先駆けて、ぜひとも既存のクリエイターの目線に立って、あくまで著作権等の問題がない 生成 AI との共存を、推進することにしてほしい。既存のクリエイターの安心・安全の確保が、未来のクリエイターの安心・安全にもつながり、それが将来的にはメタバースの安心・安全にもつながっていくものと考ええる。

【個人】

● 今回、意見応募の機会を与えていただきありがとうございます。

メタバースにおける個人の権利や情報安全の保証に関しては早急に実施していただきたく存じます。以前からもネットワークにおけるサイバー攻撃等による被害も多く、またディープフェイクを用いた情報統制の乱れが特に目立つ事態となっております。

その最もたる要因が通称、生成 AI と呼称されるスクレイピングツールによるものです。第四章において、生成 AI の活用が題として挙げられておりますが、現状において該当するツールの活用には反対しております。現在世界中において特定のユーザーが使用しているソフトには、無許諾で取り入れた個人情報等の知的財産にあたるデータ、海賊版、また CSAM (児童性虐待記録物) も大量に含まれています。

<https://purl.stanford.edu/kh752sm9123>

<https://www.404media.co/laion-datasets-removed-stanford-csam-child-abuse/>

<https://www.yomiuri.co.jp/national/20240321-OYT1T50038/>

これらを開発した企業は未だにそのデータを無断で保有している可能性もあり、更にアップデートを図る為、ネットワークよりデータスクレイピングを行う旨を示しております。

今でも個人の顔写真等を用いたフェイクポルノやセクストーション被害が続出しており、一刻も早い法整備と規制を求める声が多い状況です。

AI 証明写真

<https://news.yahoo.co.jp/articles/87d7708b3101a54e222d210caf13791a3237f106>

AV女優の顔合成によるディープフェイクで動画配信した犯人逮捕

<https://www.yomiuri.co.jp/national/20210902-OYT1T50281/>

Grok 告訴

<https://gigazine.net/news/20240808-x-grok-user-data-training-eu-law/>

フェイクポルノ被害

<https://www.jprime.jp/articles/-/19145?page=2>

<https://toyokeizai.net/articles/-/775280?display=b>

東洋経済 ディープフェイク氾濫の危機

<https://www.yomiuri.co.jp/national/20231201-OYT1T50210/3/>

読売新聞 生成AIから性的画像、被害児童について

<https://tansajp.org/investigativejournal/10583/>

<https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/26727cf024832b59865317713d01936f58c5b7ba>

セクストーション、ディープフェイクに関して

<https://gigazine.net/news/20240206-fake-id-ai/>

運転免許証など、証明書類偽造

内閣府事務局より、生成AIによって生成された画像等の生成物は権利侵害にあたるものであるとの指摘も確認できております。

<https://www.itmedia.co.jp/aipplus/articles/2409/27/news193.html>

また最近の出来事として、生成AIを政治活動に用いた疑いが大きい政党の動きもありました。利用規約とガイドラインにおいては政治活動に用いる事を禁止事項としている場合もあります。日本国の運用を担う立場にある組織や団体として不相応な振る舞いであると思われる。一刻も早い規制と、ネットワークにおける情報悪用の取り締まりをお願い致します。

<https://x.com/sansei411/status/1841760013578338596>

【個人】

● (意見範囲)

安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2024 (案)

第4章 メタバースに関する様々な利活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携

(2) メタバースを利活用するに当たっての課題解決

コラム：生成 AI の台頭

※丸数字が機種依存文字と判定されるため、<1>表記で替えさせていただきます

(意見の前提)

- ・生成 AI に用いられる「生成 AI モデル」はインターネット上から無作為に得た情報群 (※1 文章、画像、映像を含む) であること
- ・生成 AI 技術は、そのデータ群から、命令 (プロンプト) の答えに最も近いと推測するものを検索するものである
- ・AI 技術全般として、精度を高めるために膨大なデータを用いることがあり、その場合、実質的にフィルタリングが行われていない可能性がある

意見 1 第4章<1>に関して

- ・生成 AI に対し、「精度が高ければ高いほど、元の情報群に近い情報が得られる」懸念があります。
 - ・ディープフェイク問題で知られるとおり、誤情報であったり、歴史資料の画像を改ざんしたものが出力されることは否定できません。
 - ・また、先に挙げた情報群 (※1) は、広告や俳優の肖像の商業流通作品だけでなく、一般ユーザーが子供の写真を SNS へアップロードしたものを含むとされています。
 - ・これらの画像・映像や情報の真贋を素人目に判断することは困難と言って差し支えなく、現状利用されている生成 AI モデル (やその派生) において、厳格な取扱いが必要であると考えます。
- 結論：メタバース空間においても、利用者への注意喚起や、注意喚起を毎回利用時に表示させるなどを最低限として、改善命令などの罰則付きで義務化すべきと考えます。

意見 2 第4章<2>に関して

- ・第4章<1>において、想定として『AI アバターの言動・行動が人間の判断に影響を与えかねない状況になった場合』を取り上げていることは評価しています
 - ・しかし、先述の通り、個人情報や誤情報がインターネット上に溢れていることを鑑みると、システムの基盤である生成 AI モデルからそのような情報を出させないためには第4章<2>で述べられている「ガイドライン」に止まらない、明確な規定が必要に感じます。
- 結論：「生成 AI モデルの健全性」に関する法律や既存の法律を補完する形、あるいは省令等で、この点に関し明確な罰則や官公庁による調査・監督が執行できるよう求めます

意見 3 コラム (生成 AI の台頭) に関して (補足として)

- ・意見 1 で記載した通り、商業流通作品が生成 AI モデルの一部を (権利者に無許可で) 構成している状態です。
 - ・利用者は、現状の SNS での取扱いを見ても「元データに権利が存在する」意識が希薄であり、その責任の所在が曖昧であると言わざるを得ません
 - ・本報告書においても「利害関係者」として含まれるべきところが、記述が見られないことは、好意的には評価できません。
- 結論：「利害関係者」として、生成 AI モデルの元データに含めるべき分野・対象者を精査するよう求めます

- 本意見募集は、募集期間の短さに比して資料が長大であり、全体を精読し切れないため、本意見では、昨今世界中で批判されており、その危険性が問題視されている生成 AI 問題に関する事項に絞って、情報提供致します。

なお、本意見は先般募集された「青少年が安全に安心してインターネットを利用できるようにするための施策に関する基本的な計画（第6次）（案）」に関する意見募集及び「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とりまとめ（案）」についての意見募集にて提出した意見と、基本的に同内容となります。主眼が青少年の安全にあるため必ずしも本パブリックコメント用に最適化された意見ではありませんが、問題の本質は青少年であれ国民全体であれ同根であると考えられますし、安心・安全なメタバースを実現する上では、避けることのできない課題となることは火を見るよりも明らかですので、引用した記事その他のソースも含めてご一読ください。過去に募集されたパブリックコメントが省庁の垣根を超えて共有されている場合には、内容が重複する形となってしまうため心苦しくはありますが、重ねて情報提供・注意喚起を行わねばならないほどに重大な問題である、と改めてご認識頂きたく存じます。

○要旨

- ・ 現行の生成 AI には、製造開発段階における著作権や肖像権その他種々様々な権利侵害が存在しているため、使用すべきではない。
- ・ 生成 AI には、出力する情報の正確性に大いに問題があり、使用には様々な危険が伴うため、使用すべきではない。
- ・ 特に成長過程にある青少年が生成 AI を使用することは、教育を受け知識と経験を備えた大人と比べて、使用者本人のみならず周囲や他者に対しても重大な危険を生じさせる虞があるため、青少年に生成 AI を使用させてはならない。
- ・ 生成 AI を用いた犯罪が急増しているため、青少年へのリテラシー教育の一環として、生成 AI の危険性を啓発すべきである。
- ・ 生成 AI の成長性や有用性を過剰評価すべきではない。今後の生成 AI 市場の衰退を視野に、早めのダメージコントロールに取り掛かるべきである。

○意見

現時点ではあまり表面化していないため見過ごされていますが、青少年のインターネット環境における最大級の懸念は、昨今持て囃されている生成系 AI による青少年の健全な成長の阻害や、その悪用による児童・生徒間の犯罪の悪質化が挙げられます。加えて、現行の生成 AI の成り立ちに起因する問題として、他人に勧められて生成 AI を使用中で知らず知らず他者の権利を侵害してしまい、加害者になってしまう危険性が高い、という点が挙げられます。

本計画内では生成 AI の危険性について言及が無いように見受けられるため、2年前から発生し続けている生成 AI による権利侵害・社会的混乱の実態を調査し、本計画にその利用の禁止を含む厳格な提言を盛り込むべきである、と提案いたします。

まず、あろうことか教育現場での活用までも検討されている文章生成 AI についてですが、こちらは出力内容の正確性に大いに問題があります。スタンフォード大学の研究によると、文章生成 AI の回答は、最も誤りの多い分野においては、幻覚である割合が 88%にも及ぶ

とされています（参照：<https://hai.stanford.edu/news/hallucinating-law-legal-mistakes-large-language-models-are-pervasive>）。また、実際に AI 生成文章を用いた茸図鑑が販売されており、その中には生命の危険を生じさせる虞のある誤りが含まれていたと報告されています（参照：<https://gigazine.net/news/20230904-ai-mushroom-foraging-books-amazon-dangerous/>）。余談ですが、16歳の少年が既存の文章生成 AI を盲信し、人格形成に破綻を来すに至った例も（匿名ゆえに信憑性には疑問が残るながらも）報告されています（参照：<https://x.com/yaneuraou/status/1782899771407294744>）。

文章生成 AI は、その利用に伴うリスクやそもそもの不正確さといった問題点を広く周知し、青少年が手を触れないように啓蒙する必要があります。

次に、画像生成 AI についてですが、こちらは海外を中心として、いわゆる「いじめ」と称される形態の犯罪における悪用例が多数報告されています（参照：<https://toyokeizai.net/articles/-/749750>）。現行の画像生成 AI には無数の個人の肖像が含まれており、その中には裸体や事件・自己の被害者の写真（参照：<https://www.yomiuri.co.jp/national/20240407-OYT1T50068/>）、医療機関から流出した患者の写真や、実在する児童の性的虐待被害画像（参照：<https://purl.stanford.edu/kh752sm9123>）など、ありとあらゆる違法に収集された画像が使用されている為、SNS 等にアップロードした顔写真といった断片的な情報からでも、被害青少年の人生を破壊してしまうほどの精巧でリアルなディープフェイクヌードを造り出すことが出来てしまいます。さらに悪いことには、静止画から動画を造り出す動画生成 AI も開発されており、その被害は深刻化の一途を辿っています。また、反社会的勢力が生成系 AI を悪用して SNS 等から取得した写真等を用いてディープヌードを製造し、青少年を脅迫するその手口をまとめたマニュアルがダークウェブ上で流通していることも報告されています（参照：<https://www.theguardian.com/technology/2024/apr/23/paedophiles-create-nude-ai-images-of-children-to-extort-them-says-charity>）。

画像生成 AI は、その攻撃性の高さゆえに青少年の名誉や財産のみならず身体や生命までも脅かす危険のあるものです。現実の悪用事例を研究し、今後生じ得る悪用法をも踏まえた上で、危険なツールから身を守るための方法を青少年に周知していかなければなりません。もちろん、青少年自身が画像生成 AI を使用することのないように、その成り立ちの問題点や危険性を啓蒙する必要があります。

以上に加えて、既に部分的に触れてはいますが、生成系 AI 全てに共通する問題として、開発時の機械学習に用いたデータが、権利者の許諾も得ず、正当な対価も支払わずに、世界中から盗んで集められたものである、という点が最も重要な争点となっています。例えば、画像生成 AI であれば、現行の画像生成 AI の大半のベースとなっている某モデルは、世界中から数十億の著作物を盗んで造った、と開発社自身が米国上院の公聴会において認めています（参照：<https://petapixel.com/2023/07/13/stability-ai-boss-admits-to-using-billions-of-images-without-consent/>）。また、文章生成 AI については、米国有数の新聞社によって自社の新聞記事を盗まれたことに対する損害賠償請求訴訟が提起されているほか、データセットに 18 万冊を超える海賊版書籍データが含まれていることも判明しています（参照：<https://authorsguild.org/news/you-just-found-out-your-book-was-used-to-train-ai-now-what/>）。これらは氷山の一角であり、現行の生成系 AI による著作権・肖像権その他の権利侵害による被害額は、未だその全容すら把握されていないほど膨大であり、また、データセットの開示を事業者が拒否しているがために被害者による追及も進んでいません。このような違法行為によって造られ、現在進行形で被害者への賠償を踏み倒しており、今後発生する更なる被害への対応すら講じようとしないうちに、極めて反社会的な企業による生成 AI という製品を、心身の成長の途上にある青少年が使用することがどのような悪影響を生じさせるか、想像に難くないでしょう。また、既に述べたように生成系 AI は他人の著作物を侵害的に複製して造られているため、それを使用して出力されたデータ自体もまた、他人の権利を侵害する可能性があります。知らず知らずのうちに他人の権利を侵害する虞のあるサービスを、社会経験が乏しく判断力の劣る青少年に使用させることは、予期せぬ被害の拡大を生む危険性が否定できません。

このように、虚偽の情報を恰も真実であるかのように出力する文章生成 AI に青少年が接することは、物事の真贋を確認するための基礎知識の学習過程であり、心身の成長の途中にある青少年にとって、甚大なる悪影響となる危険性が極めて高く、また、出力物が他人の

権利を侵害する危険性があり反社会的勢力による悪用の危険も高い画像生成 AI に青少年が接することは、近年さらに巧妙化している児童・生徒によるいじめの防止や被害者の救済をさらに難しくする虞があり、法律の知識に乏しく危険性の判断が甘い青少年にとって、生成系 AI 登場以前とは比較にならないほどの身の危険を生じさせる虞が高いといえます。少なくとも教育現場において生成系 AI を使用することは断じてあってはならないことであり、可能であるならば、未成年者による生成系 AI の使用を一切禁止する等の法規制を整備すべきでしょう。併せて、生成系 AI を用いた犯罪被害の実例を含めた、ネットリテラシー教育の更なる充実が急務であると考えます。

また、先日も生成 AI を利用するインフルエンサーが大々的に情報発信を行っていたように、今や誰もが短時間かつ格安でディープフェイク動画を製造することが可能となっており（参照：<https://x.com/unikoukokun/status/1820928590227165553>）、これらの精巧な偽動画・偽画像を用いた詐欺や誘拐等の犯罪が増加することが懸念されます。インターネットを介した接触は相手方が偽者である可能性が高いことを前提に、現実での金品の遣り取りや顔合わせといった危険性の高い行為については、絶対に行わないよう厳しく指導すべきでしょう。生成 AI 登場以前の危機感では、もはや青少年の身の安全を守れない状況に陥ってしまっているのが実情です。現に、画像生成 AI は登場から僅か 1 年という短い期間で、人類が 150 年を掛けて撮影した写真の数に匹敵する数の生成物を製造したとされています（参照：<https://tabi-labo.com/307507/wt-produce-images-ai-1year-human-150years>）。このうち何割がインターネット上に公開されているのかは判りませんが、既にインターネット上の情報の信用性は地に落ちたものと言わざるを得ません。生成 AI の齎す被害と社会的混乱の重大性を、今一度、明確にご認識頂き、青少年を守るための施策を講じて下さいますよう、切にお願い申し上げます。

最後に、生成 AI 市場に関する見通しの甘さについて、ご指摘をさせていただきます。

図 39「世界の生成 AI 市場規模予測」は、過剰に楽観的かつ恣意的な数値と言わざるを得ず、このような我田引水の資料を鵜呑みにして生成 AI の有用性を過剰評価することは、極めて危険な振る舞いであると考えられます。

まず、ChtaGPT を始めとする文章生成 AI も、メタバースでの活用を検討されている画像生成 AI も、先述の通り、いずれもデータセットに無断複製された著作物を無断に無断使用しており、著作権侵害を理由とする訴訟を提起されています（参照。文章生成 AI につき：<https://www.nikkei.com/article/DGXZQOGN27CXP0X21C23A2000000/> 画像生成 AI につき：<https://www.prnewswire.com/news-releases/class-action-filed-against-stability-ai-midjourney-and-deviantart-for-dmca-violations-right-of-publicity-violations-unlawful-competition-breach-of-tos-301721869.html>）。加えて、米国カリフォルニア州において、データセットの開示等を義務付ける州法実現の目途が立ったことから（参照：<https://www.nikkei.com/prime/digital-governance/article/DGXZQOUC0243MOS4A001C2000000>）、今後更に、生成 AI 事業者を相手取る訴訟が増加していくことが想定されます。この点は、更に肖像権侵害等の異なる論点の訴訟についても爆発的に拡大する可能性があります（参照：<https://gigazine.net/news/20240611-laion-5b-misused-childrens-personal-photos/>）。

また、OpenAI 社は巨額の損失を出しながら、その事実を適切に説明していないとの指摘もされています（参照：<https://toyokeizai.net/articles/-/831802>）。

以上の理由から、そもそも市場拡大の見込みが OpenAI 社の希望的観測ないしは投資家向けプロパガンダに過ぎない可能性が否定できない上に、訴訟による生成 AI のイメージ悪化や著作権・肖像権侵害による生成 AI への悪印象の増大、損害賠償による多額の支払いによる生成 AI 事業者の体力低下等の現実的なリスクを考慮すれば、生成 AI 市場規模の急激な拡大を前提とした戦略を採ることは、極めて大きな危険を孕む選択であるといえます。むしろ、生成 AI の化けの皮が剥がれ、ユーザーが幻滅して市場の急激な衰退を視野に入れたダメージコントロールを、今の時期から開始すべきでしょう。まずは、無断複製被害に遭ったクリエイターの支援から開始しなければなりません。生成 AI による無断学習、生成 AI ユーザーによる模造品の粗製濫造等により、日本の創作市場は崩壊寸前です。直ちに支援を開始しなければ、不可逆的に崩壊する虞があります。

【個人】

- 各国の法整備が続々と行われていることや、その理由となっている生成 AI に対する忌避感情ならびに被害の訴えが後を絶たない現状と、他人の著作物を無断使用し続けている生成 AI 自体が、それでも既に赤字を膨らませているだけで産業として成り立っていない状況に目を向けず、年々成長していくというありもしない前提でメタバースの今後を考えている事自体が滑稽と呼ぶほかありません。どんな利権構造を作ろうとしているのかはわかりませんが、皆様に置かれましては、現実の惨状を見て判断するだけの良識がわずかにも残っていることを願います。

【個人】

- 生成 AI には危険性しか無いのは海外では常識なのに日本は危険性を分かろうとしないどころか見て見ぬ振りばかりですね…被害者がこれ以上出ない事を願いますし技術としてあれば AI として成り立って無い事は事実なのであれを AI と言いたくありません、ただの盗作生成でしか無い物をこれ以上国民に広める事は止めて欲しいですし責任は利用者達にしか適応されず開発した人達は何もお咎め無しと言うのも疑問です
なにより SNS 等で開発者の発言を見た所危険な発言ばかりでこんな人が技術開発したと言われても信用出来る物では無いと思います、最後に技術で人に危害を与える事を良しと思われませんか？それを踏まえた上で判断していただきたいと思います。

【個人】

● 第4章 メタバースに関する様々な利活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携

1 生成 AI を活用した対話アバター

ライター・プログラマー等により作成された NPC の場合は、予めどのような会話をするか開発側で把握できますが、chatGPT などの生成 AI によって出力される会話にはどんな内容が含まれるか、学習データが全開示されていないため完全な予測は不可能であり、その点を利点（＝面白い）とする起案かと思われませんが、禁止ワードなどによる抑制も今まで国内外で何度も突破されているため、リスク面は小さくはありません。（個人情報、ペイウォール内の著作物、年齢制限が必要な内容、犯罪の実行方法などの出力例があります）

生成処理時に発生するコスト（電力、水冷他）も甚大なため、複数人設置が望ましいと思われる NPC には処理負荷が高く不向きだと考えられます。

また、報告書内でも懸念されているハラスメント、ナッジ、ハルシネーションへの対策も不十分だと感じられるような事案が既にネット上で散見されているため、生成 AI の利活用に踏み切るには時期尚早であると考えます。

【個人】

- 現在の生成 AI は許可なく無断転載の切り貼りばかりだと聞きます。被害者も多数いますし。

どうか今ある悪質な生成 AI は使用しないようにできないでしょうか？

ただの贋作メーカーのようになっているようです。

【個人】

- (1)メタバースと生成 AI の連携

現行の生成 AI は詐欺やサイバー攻撃、児童も含めた性加害目的のポルノに利用されることがとても多いです。

そして何より重大な問題なのが、生成 AI の学習元データセット(大規模言語モデル)に著作物海賊版サイト、性的虐待画像や戦争・犯罪の被害者、医療機関の患者データ他、SNS にアップされている一般人の写真やクリエイターの作品などが無許可で学習されています。使用すれば権利侵害に加担することもあり得るツールであり、海外では訴訟の事例が多く報告されています。

日本では著作権法第 30 条の 4 により、「研究目的での情報収集」は合法とされていますが、「感情の享受目的」は例外です。

それは AI と人間との対話であっても享受目的にあたるのではないかと考えます。メタバースでは誰もが様々な人物になりきることが可能ですし、メタバースで婚活が成功したという事例もありますが、生涯のパートナーを見つけるということも「感情の享受目的」ではありませんか。

人間と対話し、何らかの商品を売る、相手に何らかの行動を促す、考えを促すこと、全てにおいて「感情の享受目的」だと考えられるので、学習元のデータセットはオプトイン制であるべきです。

さらに言えば、生成 AI は大量の水と電力を使います。生成 AI を推進するために、私たちの生活を逼迫させてはなりません。電気代や水道代がこれ以上上がることには断固として反対です。

- (2)の 3 青少年を対象としたメタバース適正利用の啓発

ChatGPT を始め、現行全ての生成 AI は 13 歳以下の使用を禁じているはずですが、利用規約を確認なさってください。

高校生ならともかくとして、小・中学生に生成 AI を触らせるなど教育上あってはならないことです。

生成 AI は幻覚(ハルシネーション)を必ず生みます。間違っただけの指導をするかもしれないのです。

人権、教育、倫理、環境問題、全てにおいて生成 AI は莫大なリスクを背負っています。メタバースを活用すること自体は何も思いませんが、生成 AI と連携させることには反対します。

【個人】

● 第4章 メタバースに関する様々な利活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携

上記の項目についての意見です。

現状の生成 AI は世界中の大量の著作物を著作権者の許諾なく無断利用しています。無断利用されているのは人間の容姿、声、個人情報、著作物など人間の尊厳やアイデンティティに関わるものであり、これらを本人の許諾なく利用することは人権侵害に他なりません。生成 AI は他者の著作物等に依存しなければならない仕組みである以上、著作物を利用する際には著作権者の許諾を得て適切な報酬を支払わない限り一方的な搾取です。

生成 AI の利活用を考える前に国内外での著作権や肖像権の侵害に目を向けてくださいますようお願い申し上げます。

【個人】

● 【要旨】

「メタバースと生成 AI の連携」について、

- ・対話アバター：メタバースの没入感から来る思考の悪影響などと生成 AI の特徴が悪い方向に相互作用する。そもそも従来のボットで良い。
 - ・NPC の自動生成：維持コストが全く考えられていない等を踏まえると人が作るメリットに及ばない。
 - ・メタバースの産業応用：生成 AI は誤答も多く、ファクトチェックの仕組みが必要なら結局人が要る。
- というように、生成 AI を使うリスクに対しメリットが感じられない。生成 AI を使うこと自体が目的になっているように感じる。

【本文】

安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2024 (案) (以下「資料」と呼称する) の 57 ページ以降の「メタバースと生成 AI の連携」について、端的に「生成 AI を使うリスクに対しメリットがない」と感じる。

「生成 AI を活用した対話アバター」について。

生成 AI によるチャットにより、人が犯罪や自殺に誘導されたという事例がある。それは極端な例だとしても、生成 AI は一見人間のような回答をするだけで良心や良識というものは実装されておらず、学習データの偏りによって差別や偏見を助長する懸念があるということも広く知られている。メタバースの特色として没入感の高さからフィルターバブル等の危険が高いことは資料でも述べられているとおりであり、生成 AI の危険性はこの問題に悪い方向で相互作用してしまう。

そもそも、資料では顧客との接点など「企業・事業での利用」に関する話のように見受けられるが、それであれば従来の（単語などからテーマを推定し用意された回答を提示する）ボットで十分であり、リスクも消費コストも高い生成 AI を入れる必要は感じられない。

「NPC の自動生成及び活用」について。

まず「にぎわい感」の演出という話があり良くないもののように思う。楽しかったり有意義な場所には自然と人が集まるもの、あるいは集まるように運営が尽力するものであり、「雑多な人のようなもの」を多数配置することで賑わっているように見せるというのは、例えるなら SNS で多数の未使用アカウントを買ってフォロワー数を水増しするような不健全さを感じる。世界観演出のための NPC というのであれば納得するが、それであればなおさら機械出力ではなく人の意思をより強く反映して作り込むべきである。その細部への拘りがその世界の魅力につながり、話題になり人気を博し人が集まる、というのが健全な発展ではないだろうか。戦略として「とりあえず賑やかにする」というのもなくはないと思うが国が推奨すべき戦法ではないと思う。

また、プログラムには維持コストというものが必ず発生する。資料だと生成 AI で多彩な動作プログラムを作って完了と言いたげであるが、もしバグや問題が発生した場合、「自分が作ったわけでもないコードを読んで原因究明する」という仕事が運営に発生し、そのリ

スクがキャラ数分生じる。そこも留意すべきである。

さらに、広く周知されているように生成 AI とは「世界中からかき集めた知的財産や個人情報を含む膨大な情報を元に、あたかも自分が生み出したかのように再構成するもの」であり、嫌悪・忌避する者も多く、訴訟事例も多い。これはテキストやプログラムも例外ではない。それで作ったものを世界中からアクセスできる仮想空間に放つということは悪評は免れず、もっと重大な問題に発展するリスクもある。

そもそも、この項目では生成 AI を使って「ビヘイビアツリー」を作っているが、それ自体は人力で普通に作れるものである。確かに「すべてのキャラクターを 1 から作る」となれば生成 AI に頼りたくなる労力かもしれないが、実際は「多くのキャラの雛形となるコード」「過去のキャラの組み合わせと応用」など、多彩なキャラを作ることを見越した設計をし、それを活用し労力削減するのは当たり前である。そして何度も使うとなれば必然的にメンテナンスもしやすい設計になる。その設計工夫と維持コストを考えると「86%の時間削減」は誇大あるいは短絡的と言わざるを得ず、リスクも消費コストも高い生成 AI を入れる必要は感じられない。

「メタバースの産業応用」について。

生成 AI は本質的には「無数のデータの組み合わせ」である。そこには当然間違いも生じる、どこか無視できないほど多いことが示されている。資料にも「(重要な業務では) 既存の技術等も組み合わせてのファクトチェックの仕組みを備えることが重要である」とある。これはつまり、生成 AI を業務に組み込んだとしても「チェックする人員」が結局必要ということである。それならば最初から人同士のやり取りで進めればよく、リスクも消費コストも高い生成 AI を入れる必要は感じられない。

メタバースと生成 AI の話題に限ったことではないが近年は、問題を解決するために技術を使うのではなく、手段と目的が入れ替わった状態すなわち「特定の技術を使うことそのもの」を押し付けたり「特定の技術を使う前提」ありきで政策が進められたりしている、と感じてしまう事例が多い。その技術は本当に求められているものなのか、意味のあることなのか、多方面の意見を汲んでよく考えて欲しいと願う。

【参考 URL】

英女王暗殺計画、AI チャットボットが犯人を「鼓舞」するまで(BBC NEWS JAPAN) <https://www.bbc.com/japanese/features-and-analysis-67063209>

生成 AI と会話を続けた夫は帰らぬ人に…(NHK) <https://www3.nhk.or.jp/news/html/20230728/k10014145661000.html>

Dialect prejudice predicts AI decisions about people's character, employability, and criminality <https://arxiv.org/abs/2403.00742>

Devs gaining little (if anything) from AI coding assistants (CIO) <https://www.cio.com/article/3540579/devs-gaining-little-if-anything-from-ai-coding-assistants.html>

【個人】

- まずこれまでに散々メタバース然り、NFT 然りを推進してきておきながらそれらが一向に普及していない、出来ていないことにいい加減気付いて見切りをつけるべきです。高価な機材を導入しなければ踏み入れることが出来ない娯楽に、今の貧困層や中流家庭層が手を出せる訳がありません。また、大抵この手のサービスに手を付けたいと思う人々は人との接触に飢えている層です。人との接触に飢えている理由は老化、心身の病気など様々な理由がありますが、それらの人が参入するにはメタバースという娯楽はあまりにも導入の敷居が高く、厳しすぎます。

同時に生成 AI についても資料で記述されておりますが、生成 AI は著作権的問題、クリエイターや本来の著作権所有者達の人権を踏みにじって出来上がった代物であり、導入コストの高さ、生成 AI 使用による水と電気の消費量の多さ等に着眼点が置かれ、今日本でも多くの人達はその存在に疑問や嫌悪の目を向けていますし、実際に生成 AI ユーザー達はそうした人々を苦しめることに悦びを感じている問題のある人物ばかりです。このままメタバースをゴリ押ししたところで、そうした人間の犯罪行為の隠れ蓑にされることは目に見えて明

らかではありませんか。今一度考えなおしてください。

【個人】

- メタバースに係わるコンテンツの創作においてクリエイターが生成 AI と共存しながらメタバースで創作するとありますが、現状の生成 AI とは共存はありえません。

なぜなら現状の生成 AI はほぼ全てが無断機械学習によって成り立っているからです。

クリエイターが何を創作しようと生成 AI に無断で利用されては搾取されているのと変わりありません。

生成 AI がクリエイターとの共存を目指すというのであれば無断機械学習の禁止はまずやらなければならない事です。他にも AI を使わないクリエイターとの区別のために AI 製である事の明示。

無断機械学習や著作権を侵害された時に指摘できるようデータセットの透明化も必要です。

それらが法制化されて初めて共存できるかどうかのテーブルに上がるのです。

メタバースであれ何であれ現状の生成 AI とは共存出来ません。
無理に繋げようとすれば一方的に搾取される状況が生まれるだけです。

生成 AI を使いたいのであればまず規制をして下さい。

【個人】

- 現状の生成 AI の活用に反対します。
理由としては活用される生成 AI は問題が多く、解決してから活用に至るべきである為です。
その為ここでは生成 AI による問題点についてをメインに追求します。

第 4 章メタバースに関する様々な活用方法について
第 4 章の 3 (62 ページ)

青少年を対象としている記載がありますが、多くの生成 AI は未成年の利用に制限や禁止を明記しています。
また多くの生成 AI は政治利用禁止である為、国をあげて利用するにはデータセットを含め基盤、0 から作る必要がある可能性が有ります。

(65 ページ)

各種ガイドライン等の整備の進展から(略)生成 AI が利活用されていると記載されていますが、その前に生成 AI における法的規制や整備の必要が有ります。

現状文化省が出しているガイドラインを見ても学習における合法違法、著作権の有無のラインですら明確では無く。

生成 AI の学習には多くの著作物を含む為著作権侵害のリスクを払拭できません。

そしてガイドラインに則ると学習元の著作者に不利益をもたらしてはいけません。

学習し生成した物がフェイクディープポルノ(未成年を含む)による犯罪が横行しており、またイラストや写真においては市場の競合など

不利益をもたらしています。

なので、学習、またはその利用の仕方は学習元の持つ権利を守った上で行われるべきであり、現状の様な個人情報を含む写真、著作権・商標権を持つイラスト・写真は無断で学習されるべきでは有りません、また海賊版など違法な物も学習し利用すべきでは有りません。

文化省では学習と生成を分けて考えると有りますが学習が生成に使われる以上学習のルールを守って生成 AI を利用する様に明記するのが筋であると思います。

活用するのであればエネルギー問題なども含めてこれらを解決してからの話になります。

この他にも多くの問題、犯罪の補助をしている生成 AI は世界的に見ても法的規制の動きが取られており、我が国の誇るコンテンツや人権を守るために活用方法では無く法整備からすべきです。

我が国では周知が狭く企業の活用率も低い状況ですが、韓国ではディープフェイクポルノが横行し規制のデモが行われ法整備となりました。生成 AI における犯罪が周知されるとこの様な流れにならないとは言えません。

また、法整備もなく安易に利益を求め活用方法ばかり推進するとこういった法整備の動きを鈍くします。政府が犯罪補助ツールの啓蒙に尽力すべきでは有りません。

第五章の 4 (68 ページ)

クリエイターが生成 AI と共存とありますがクリエイター業を脅かしているのが生成 AI です。

文化省のガイドラインにも著作権侵害に接触する可能性があると言われた意図的な集中学習、LoRa などを用いて既存のキャラクターなどの著作物を生成し販売、集中学習により特定のイラストレーターを真似た物を〇〇(イラストレーターの名前)の画風が作れると販売したり、また明らかに既存の物と酷使した物をオリジナルキャラクターとして掲載する等、

画風を生成できることを悪用しなりすましして依頼を受け金銭を受け取る、画風を真似てグロテスクなイラストを生成し販売するなどの嫌がらせに利用する等の悪質なユーザーが存在します。

市場競争であることも悪質なユーザーが法的規制がないため野放しになっている状況でクリエイターと生成 AI が共存する道はありません。学習においてもクリエイターに還元されることもなく一方的な搾取です。

また生成 AI によるディープフェイクポルノや詐欺の被害は拡大する一方であり、生成 AI ユーザーと非利用者の間にも共存はあり得ません。

海外では生成 AI を用いた宣伝は大きく批難されること、Apple 社の生成 AI 搭載スマホが販売制限されるなどを鑑みるに生成 AI が歓迎されている状況ではありません。

おわりに(70 ページ)

情報汚染については生成 AI の生成物に明記義務が無いからです。
生成画像には生成物である明記を大きく記載すべきです。
生成 AI による歴史改竄、情報汚染の影響は大きく、修正はこんなですぐにでも食い止める必要が有ります。

【個人】

● 生成 AI の登場によって爆発的に増加し続けている偽・誤情報

何故か我が国では報道規制でもあるかのように世界各国では報道されているのに報道されていない事件が多過ぎです

犯罪性が高いものが報道数が少すぎなので呑気に構えてられるのです

特に日本の企業は生成 AI の都合の良い点しか説明されてないようです

データセットの基本的な知識が足りないまま利用→SNS で炎上のパターンです

嘘の画像・改変された音声&文章の恐ろしさは犯罪の温床になります

生成 AI の本体ともいえるデータセットには「無断で収集されたデータ」が莫大に含まれています(一般人の画像データも多く含まれています)

これ以上の被害拡大を防ぐには画像・音声・文章など無作為なスクレイピングを止めさせ生成 AI の使用にかなり厳しめの制限を掛けるしかないと思われま

このような状況での「安心・安全なメタバースの実現」は率直に言うとかかなり厳しいかと思われま

先ず生成 AI の規制を諸外国と足並みを揃えるべきで夢物語的な未来プランよりも現実的に何が必要か優先順位を配慮頂きたいです

【個人】

● ChatGPT 等の生成 AI サービスの活用

プロンプト・インジェクション攻撃によって内部データを引き出される恐れがある
語尾にニャンをつけさせるだけでプロンプトインジェクションが成立してしまう時があった

ハルシネーションによって専門家しか間違いが分からないあたかも本当のような嘘の情報を判別できない

ChatGPT の出力データに個人情報が出力されても他人には気づけないそれが GDPR に引っかかるものであっても

【個人】

● 生成 AI とメタバースについて意見させていただきます

メタバースを日本のコンテンツとして売り出すのであれば、ベルヌ条約をクリアしているとは思えない、頭の悪い三流法律家連中が作り上げた著作権法 30-4 を一刻も早く廃止してください

生成 AI を犯罪者のためのツールではなく、人間のためのツールにするため、無断学習され奪われたデータや児童虐待のデータを完全に排除するために、この処置は必要不可欠だと考えます (30-4 という悪魔の法律のせいで、データセットの浄化が進まない)

生成 AI を持ち込むのであれば、まず犯罪ツールを生み出さないためにしっかり規制してください

【個人】

● 第 4 章 メタバースに関する様々な利活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携 についての意見

本項目において生成 AI を活用する前提でいらっしゃるようですが、現時点で生成 AI は著作権を始めとした問題が解決しておらず、国外では適切な規制作りに向けて日々議論が交わされています。

著作権侵害、児童性的虐待画像 (CSAM)、市場の破壊などの諸問題への対策が一切ない状態でのゴリ押しとも言える利活用の推進には疑問しかありません。

利活用を無理矢理推し進めようとする側の意見だけでなく、疑問視する国民の意見や日本より対策が進んでいる諸外国を参考に今、本当にすべきことをあらためて検討し直していただきたいと強く願います。

2年以上も改善もなくこのような状況が続き、正直な所あきれ果てております。

下記参考資料

著作権に関わる問題

<https://gigazine.net/news/20240111-midjourney-artist-list/>

児童性的虐待画像 (CSAM) に関わる問題

<https://forbesjapan.com/articles/detail/68355>

国内のクリエイティブ業界団体の見解

https://www.jasrac.or.jp/information/release/24/02_3.html

【個人】

● ・現状の生成 AI は使わないほうが良い

安心・安全なメタバースの実現を目指す上で現状の生成 AI は排除すべきと進言します。今世に出回っている生成 AI は、インターネット上から権利者に無許諾で収集したデータで作られています。この無断学習データセットは様々な問題を引き起こしています。生成 AI の悪用を規制する法律もありません。安心・安全を目指すことと相反していると考えます。

【個人】

● 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会
報告書 2024 (案) 57 ページ目の (1) メタバースと生成 AI の連携について

「NPC や AI アバターを利用する際の明示の在り方、NPC や AI アバターに対するハラスメント等への対応、NPC や AI アバターの利用がユーザの認知や行動に与える影響 (ナッジ)、生成 AI によるハルシネーション (幻覚) の影響等の観点が議論された。」とありますが、そもそもそれらの観点以前に現行の生成 AI には違法にアップロードされた海賊版の著作物だけでなく CSAM (児童性的虐待のコンテンツ) など、国内に限らず全世界から無断で使用されたデータが大量に含まれていることから活用する以前に人道的な問題や権利面での問題が大いにあり、それらはいまだ解決していません。

よって活用を模索するより前に生成 AI へ対する法による厳格な規制を強く求めます。

【個人】

● > (1) メタバースと生成 AI の連携
> (1) 生成 AI を活用した対話アバター

> 対話内容の生成やアバターの動作の選択に生成 AI を活用した AI 音声対話アバターによって、無人でも自然なコミュニケーションが行えるようになり、

> (3) メタバースの産業応用 (インダストリアルメタバース)

> メタバース空間上であれば、「『これ』の右上の警告ランプ」といった、ある特定の空間を指すような情報を生成 AI に入力して理解させることができ、それによって適切な情報を生成 AI から得ることができるなどの利点も紹介された。

ChatGPT などテキスト系生成 AI を利用していると想定しますが、これらはインターネット上から海賊版サイトも含めて無許諾でデータを集めてデータセットにしたという知財上見過ごせない問題があります。

◆ ChatGPT などテキスト系生成 AI の権利問題

<https://wired.jp/membership/2023/11/08/battle-over-books3/>

また個人情報も取り込んでおり、海外で問題となったケースもあります。

◆ ChatGPT などテキスト系生成 AI のプライバシー問題

<https://wired.jp/article/italy-ban-chatgpt-privacy-gdpr/>

また生成 AI は高騰が続く電気と水を莫大に消費するという資源問題もあります。

◆ 生成 AI の資源問題

<https://wired.jp/article/sz-ai-energy-demands-water-impact-internet-hyper-consumption-era/>

<https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/02924/082200001/>

したがってこれらの知財上の権利問題、プライバシーの問題、資源問題が解決するまで生成 AI の利用は控えるべきです。

【個人】

● 第4章 メタバースに関する様々な利活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携

該当箇所 生成 AI の技術が急速に発展している中、メタバースの開発やサービス提供においても様々な形で生成 AI との連携が始まりつつある。

意見 資料には生成 AI の市場規模予測がありますが、これは昨今の状況を反映した予測とは言えません。現在出回っている多くの生成 AI は機械学習のデータ元にネット上から収集したデータを権利者に無許諾で利用しており、裁判の進行により違法ツールになる可能性があります。G7、EU AI Act やカリフォルニアやドイツでの規制法案によりデータ開示や判別タグ付与の義務が生じることにも多くの企業が未だ対応しておらず、現地の法律違反のサービスが出回っています。生成 AI 事業の多くが赤字であることに加え、知財利用の賠償責任などが生じること、電気や水の大量利用が問題視されていることなど経済的な問題にも目途が立っているという情報はありません。上昇するという予測自体が不適當であると考えます。

また ChatGPT も情報漏洩や知財の無断利用に対する訴訟に対応しておらず、誤情報流布や偏見助長が問題視されています。これら生成 AI により生じる問題は G7 の AI 悪用リスクの観点において未解消の問題であり、メタバースの安全・安心を守る上で障害となると考えます。特に情報漏洩リスクはメタバースの持つある種の秘匿性が詐欺などに利用されることを危惧します。

またメタバースの利用者に若年層が多いことと生成 AI によるディープフェイクの加害・被害事例が若年層で爆発的に増加していることも踏まえ、メタバースにおける安易な生成 AI 活用がディープフェイク製作の助長になることを危惧します。性的ディープフェイクの温床になっていたテレグラムの摘発を受け、そうした若年層狙いの犯罪拠点がメタバースに流入してくるリスクは決して低くないと思われます。

現時点において生成 AI をメタバースにおいて活用することは大変危険であり、未成年・若年層の需要が高いことを踏まえれば、むしろ諸問題が解決するまで利用禁止にすることが望ましいと考えます。

【個人】

● 第4章コラムについて、生成 AI の ChatGPT など利用者が増える一方、ディープフェイクなどに悪用されるケース、シンギュラリティによるトラブル、大手生成 AI 企業に対する訴訟、「欧州 (EU) AI 規制法」の成立など目まぐるしく状況が変化しており生成 AI 市場規模は既に頭打ちになってきているといった意見も見られる。

特に生成 AI の重要な基礎であるデータセットについては多数の問題を抱えており、

単純所持が禁止されている児童ポルノや無許諾の著作物が含まれていることが明らかとなっており、それらを除くと現在主に利用されているような GenAI の完成度の高い生成物はデータ不足により生成できないことも明らかである。

生成 AI には利活用による素晴らしい点がある一方、上記のような避けては通れない課題がある。メタバースへの生成 AI を搭載するにあたっては、条件の明確化等が必要であり、現行の日本の法律を改正することも視野に入れたうえで国全体で取り組むべきである。

【個人】

● 生成 AI の厳重な規制を望みます

ディープフェイクの蔓延、市場の破壊、個人に対する攻撃等
推進するメリットよりもデメリットの方が遥かに大きく、人命にも大きく関わる大問題と認識しています

一刻も早く生成 AI の使用を規制し、厳罰を設け、安易に生成 AI に触れられない環境作りが急務となります

以上意見を提出します

【個人】

● 第5章 今後の検討事項

(2) リアルとバーチャルの融合の進展、没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用促進に係る課題等の検討

(該当箇所)

メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握

(意見)

生成 AI が台頭する中で、少数のプラットフォームが市場を支配するのではなく、クリエイターが生成 AI と共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる。と書かれていますが、生成 AI とクリエイターの共存には作品を生成 AI のための機械学習への利用から守る事が第一です。これをしなければ、物量で勝るプラットフォームはクリエイターの作品が発表されたと同時に情報解析を行い似たようなコンテンツを作りあげて利益を独占してしまいます。そのため、クリエイターが適正な対価を得られる環境を構築するためにはまず生成 AI の無許諾学習問題に切り込む必要があります。そうでなければ優秀なクリエイターは必ずデータが収集されてしまうメタバース上でのコンテンツ制作に注力する事はないでしょう。

【個人】

● 「第4章メタバースに関する様々な利活用事例」において生成 AI に関して記述に関する意見です

生成 AI におけるアバターの制作で今までオリジナルを持つことが難しかった層にもアバターにオリジナリティを持たせられる、そのことによってより使用者層が広がる等、利点は多くあると思います

ですが、現状の生成 AI は学習元の作品に対する著作権などが不明瞭であり、また、プログラムによってはかなり偏りがあり無断で固定の作家の画風を顕著に示すものがあるなど、まだ最低限必要な法的な基盤が固められていない状態と言えます

そういったものを安易に使用するのではなく、著作権元のはっきりしたもの、作者の学習許諾の得られたものを使用したクリアな生成 AI プログラムを使用する、または学習元にきちんとした報酬が発生するなどしたものの使用を望みます

デジタル世界は無償で何でもできる世界ではありません

ネットに上げられているデータも無償を良しとしているわけではありません

そこを誤解なくプロジェクトを広げて行けるよう強く意見させていただきます

【個人】

<p>● 安心・安全なメタバースの実現については、EUのAIactのように、生成AIの規制は欠かせないと思います。現在の生成AIは世界の50億枚以上のデータを無断で学習させたものが基盤になっていて、「ネットにも出さず、誰にも見せず、自分一人だけが楽しむ」以外は全て著作権法違反になります。しかし、日本は昔から著作権意識が薄いから、生成AIの何が悪いのかを理解できず、「言葉を打ち込むだけで自分にもプロ並みの素敵なイラストが出せる」と無邪気に喜んで夢中になる人間が増えるのは、「デジタル空間における情報流通の健全性確保」からは程遠い状況です。なので生成AIの規制法案の成立を是非とも希望します。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>
<p>● メタバースの生成AI活用について反対します。生成AIはインターネット上の画像、イラスト、漫画、文章などを無断で収集した基盤モデルで作られています。現在、クリエイターの作品が無許可でAIユーザーにより生成AIに学習され、権利侵害のトラブルが多発しています。特定のクリエイターへの嫌がらせ行為として、そのクリエイターの作品を生成して配布する事例もあります。また島根県松江市では「ゆるキャラ」を生成AIで制作しようと企画していましたが、内閣府の事務局「科学技術・イノベーション推進事務局」と法律の専門家に問い合わせた結果、「現在、生成AIは著作権をはじめさまざまな課題や懸念事項を内包しており、権利侵害などの法的なリスクを排除しきれない」という旨の回答を得た為に、この企画は中止となりました。 (https://www.itmedia.co.jp/aipius/articles/2409/27/news193.html) 多くのクリエイターが生成AIに無許可で無報酬で作品を盗まれていることに怒りの声を上げています。生成AIを推進する為にメタバースで活用する前に、生成AIから既存のクリエイターを守る法整備が必要と考えます。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>
<p>● クリエイターと生成AIの共存と書いてありましたが、現状主流の生成AIのデータセットは世界の著作物、写真、児童性的虐待コンテンツ(CSAM)等を学習などと称し無断で取り込まれたもので、海外、特にEUでは規制の流れができています。このような情勢で日本だけが知財を好き勝手に扱えば世界から非難を受け、制裁に至る事もあるでしょう。まず無許諾のデータセットからなる生成AIを廃し、全てにおいて許諾を取ったデータで作られた生成AIが出てから初めて共存を語るのではないのでしょうか。</p> <p style="text-align: right;">【個人】</p>
<p>● 「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」報告書2024(案) こちら拝見させていただきましたが 生成AIの利活用に関して多岐にわたり記述がありますが</p> <p>安心安全な という事であれば生成AIを利活用する事に関してはまだまだ慎重であるべきで今の生成AIは意図せず権利侵害が起きる可能性が全く排除出来ておりませんし Chat GPTなども機械学習のトレーニングに利用している著作物等 個人情報等の利用に対し法整備が進むにつれ 今生成されている合成されたコンテンツ等が利用できなくなる可能性は十分にあり</p> <p>メタバース事業に関しては生成AIを取り入れることは早計であり</p>

入力するデータを制限した人口無能を活用する方向性にシフトしたほうがよろしいのではないかと思います

外国産の LLM など画像生成 AI を活用する事に関してはそういったリスクがございますし
利用者が意図せず権利侵害を起こしてしまった場合 その責任は利用者が負う事になってしまいますから安心安全とは言えなくなってしまいます
プラットフォーム 運営側もその責任を負わないわけにはいかないでしょう

生成 AI を利活用するというのであれば インターネット上でクロールしたデータではなく
パブリックドメインの物や公的文章等
また新聞社などが販売しているデータなどがありますので デマや第三者が編集できる信用性が低いデータではなく正確性が担保された物を利用し
日本独自に 無断でデータを利用せず 許諾を得たデータのみで開発した物を利用すべきなのではないのでしょうか？

生成 AI は脱獄と呼ばれているように 機械学習に入力されたデータを制限を設けていたとしてもそれをそのまま吐き出してしまいう事があり
現状それを防ぐことは困難であるため 個人情報等の入力を制限する必要もあるかと思います
メタバースとして仮想空間上でのコミュニケーションをとるとして
そこに個人情報を入力できる形での生成 AI 利用は意図しない個人情報の流出を招きかねませんので
やはりそこは深層学習を用いた現状制御できていない LLM ではなく
旧来のチャットボットで対応するべきなのではないかと思います

現状の生成 AI は著作権法 30 条の 4 47 条の 5 等がありますが
享受目的であるとして見て 軽微利用の範囲を超えたものが多くみられていると思います
そして LLM 画像生成 AI 等も同様ですが こちら生成物に対し軽微利用に留める
という制御は出来ておりませんし どこからが軽微利用なのか？
その判断は出来ていない状況です
現段階の生成 AI を著作権法 30 条の 4 47 条の 5 の範囲内のデータ利用であると認識して利活用を進めることは早計だと思われ
海外産の生成 AI 等に関しましては海外の知財の法律が適用されることもあり
グローバルな法規制との流れをくみ取り慎重であってほしいと考えます

【個人】

- 生成 AI に、規制を求めます。
作家の作風、絵柄を取り込み出力するだけの生成 AI ユーザーによる
犯罪じみた行いが後をたちません。
作家に成り変わりほぼコピーしただけの絵を無断で売ったり、
ネット上にある写真などでリアルなフェイク画像を作ったりして
今問題になっています。

彼らはクリエイターの尊厳と権利を奪っています。著作権も奪っています。
生成 AI ユーザーは、既存の作品がなければ何も生み出せません。

しかし既存の作品とは、人の手で作られた血の通った作品たちです。
それはタダで見ず知らずの人間に無断で使用されて良いものではありません。

どうか作家に著作権を。
クリエイターに人権をください。
それは、生成 AI ユーザーによる AI 学習を拒否する権利の事です。

生成 AI を使いたいという人間同士で学習し合えば良いのです。
生成 AI ユーザーに良いように、使い捨てのように使われるようになれば
日本の漫画やアニメは確実に衰退します。
日本の誇りでもある、漫画やアニメという文化を守るためにも
それを生み出すクリエイターを守ってください。
生成 AI には、新しいものを生み出すことは未来永劫できません。

生成 AI に厳罰な規制を願います。
クリエイターとその作品に人権と著作権を、AI 学習を拒否する権利をください。

【個人】

- 第 1 章(1)の市場動向について 2030 年まで市場拡大の予測がされているが、AI 開発企業を巡るトラブルや訴訟、EU による AI 規制法の施行といった動きから、生成 AI 事業は一過性のブームとして捉えられ、今後メタバース事業に与える影響としては、予測より低調になる懸念があるため、提示された予測を元に方針を定めるのは重大なリスクがある。

第 4 章(1)(2)のメタバースと生成 AI の連携について。
AI アバターと NPC の生成及び利用に対する懸念として、3D モデルを生成した場合の、既存のキャラクターに対する著作権侵害、メタバース空間に蓄積された情報からの個人情報・機密情報などの漏洩が考えられる。様々な社会問題に応じて安全・安心なメタバース事業を展開するのは重要だが、現状解決すべき課題として、学習データのオプトイン・オプトアウトなどの取扱いや、AI 生成物であることを見分ける為の方法、生成 AI の悪用を防ぐ為の法整備が求められる。

【個人】

- 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会報告書 2024 概要 (案)
(2) リアルとバーチャルの融合の進展、没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用促進に係る課題等の検討
丸 4 メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握
について

「クリエイターが生成 AI と共存しながら」と書かれているが、現状の生成 AI はクリエイターの著作物を無断盗用し成り立っている。
著作物が無断盗用されているクリエイターへの十分な対価もちろん無い。
完全オプトインの生成 AI 技術が誕生し、誕生後も他の無断学習生成 AI 技術の生成物が混入しないよう厳重な監視をし、完全にクリーン
且つオプトインとして素材を提供したクリエイターへ十分な対価が支払われる安定した環境が伴わなければ、クリエイターが生成 AI と
共存するという事は夢のまた夢だろう。
「望まれる」「そうでなくてはならない」等聞こえの良い言葉を使用した資料が多く見受けられるが、理想論など語ったところで行動
が伴わないとなんの結果も生み出さない。
生成 AI によりクリエイターの権利や市場が荒らされている昨今、まずは、クリエイターの権利が守られる生成 AI に関する厳重な法規制

を制定しない事には何も始まらない。

既に日本は世界から何周も遅れた後進国となっているため、海外の規制の情報を本格的に追っていただき、安心安全なメタバースの空想や理想を掲げるよりも前に、一刻も早い厳重な生成 AI の法規制が望まれる。世界を、現実を見ていただきたい。

【個人】

● ▽第 4 章(1)メタバースと生成 AI の連携

＞ AI アバターの言動・行動が人間の判断に影響を与えかねない状況になった場合は、サービス提供者側が一定のポリシーを定めた上で運用をすべきである、との意見も示された

ナッジ・テクニックの悪用(錯誤の誘発による消費者行動のコントロール)はウェブ業界ですでに実践されている。ウェブ業界ではそのような悪意あるデザインのことを「ダークパターン」と呼んでいる。現在ダークパターンには法規制がなく野放し状態である。自主規制はなされていない。

AI アバターにおいてもダークパターンの自主規制は期待できない。法規制が必要と考える。

【個人】

● AI アバターによる対話の解答は誤りを含むケースもあり

その解答を信じてしまう人がいるのは危険なことだと思います。

また AI アバターの学習元がネット上の様々なテキスト媒体などを

無断で盗用した成果物であるかどうかの確認プロセスが

現在は不明確であることから AI を利用するのは時期尚早であるかと危惧しております

【個人】

● ▽第 4 章 コラム：生成 AI の台頭

(全体として)生成 AI によって引き起こされた社会問題である「ディープフェイク」や「新・海賊版」についての言及がない。生成 AI に対する危機感がない。

【個人】

● <該当箇所1>

第4章(1)メタバースと生成AIの連携

1)世界の生成AI市場規模

<意見1>

文中で「2032年までの10年間で約33倍の市場規模に成長すると予測されている。」とありますが、AI開発企業に対して多数の訴訟が起こされている事、またEUはじめ米国カリフォルニア州で生成AIを規制する法案が多数成立していること、今後も規制の動きが進むことや、加えて、AIについて投資された資金に対し、大きなイノベーションが起こっていないことから、海外では投資家離れの動きがあり、メタバースに及ぼす影響も低下する可能性が高く、予測は見直す必要があります。

<該当箇所2>

第4章(1)メタバースと生成AIの連携

2)ChatGPT等の生成AIサービスの活用

<意見2>

ChatGPTについて、米国ではOpenAI社とマイクロソフト社が大手を含む複数の新聞社から訴訟を起こされています。訴訟の内容は、記事を無断でAI学習に使った事、そしてChatGPTが入力された質問に対し、あたかも実在の新聞社が不正確な報道をしたかのような回答をした事についてです。(参照：<https://minpo.online/article/nytopenaimsai.html>)
いまだ裁判の決着はついておりませんが、ChatGPT等の文章生成AIの生成物には誤情報が含まれており、他人の財産、名誉、生命に害を及ぼす可能性があります。

画像生成AIについてはここで触れられてはいませんので余談になりますが、韓国では画像生成AIを用い、未成年のポルノ画像が大量に生成され、不特定多数の間で共有されるという事件が起こっています。被害者の写真を悪用し、ポルノ画像を生成、頒布した加害者の大半が未成年でした。(参照：<https://www.bbc.com/japanese/articles/cr7r3r4glnmo>)

また、現段階では憶測にすぎませんが、日本でも未成年の間で同様の犯罪が行われているのではないかという話もあり、実際にSNS上で「クラスメートの画像や、卒業アルバムを使って、生成AIでポルノを作った」というような主旨の投稿が散見されます。

急速に発展し、広まった生成AIは、このように多くの未成年を含む国民を、被害者にも加害者にもしてしまいます。

また、よく知られていることではありますが、ディープフェイクポルノに限らず生成AIはその学習過程において、著作権侵害のリスクを常に抱えています。

生成AIを使用する側のリテラシーについても、利用規約で政治的利用を禁じている画像生成AIを、日本の政治家が自身のPRに使用しているケースをここ数日で目にしており、リテラシーが徹底しているとは全く言えません。

リテラシーの向上、生成AIのメリット・デメリットの啓発は喫緊の課題ですが、それ以前に法による生成AIの規制が必要だと強く考えます。

学習データ収集時のオプトイン・オプトアウト制の導入、AIで生成された文章、画像、音声であることを児童や、日本語を母語としない人、視覚、聴覚、知的障害者を含めたすべての受け手側に容易に判別可能にすること、他人に損害を与える形で生成AIを使用した際の取り締まり、また、左記のことに実効性を持たせるため、違反した場合の罰則を作ってほしいです。

そもそも冒頭の意見にも記載した通り、EU はじめ諸外国では生成 AI を規制する法案が多数成立しており、その動きはさらに進んでいくものと考えられます。貴庁のお考え通り、メタバースは国境をまたぎ、海外の人々にも利用してもらうことが大きなメリットであります。しかしながらこのまま日本が生成 AI の規制を行わずにいれば、日本製メタバースは排除されていくでしょう。諸外国と歩調を合わせ、安全で安心なメタバースとするために、生成 AI への規制に取り組んでください。

【個人】

- 「おわりに」のページにも書かれていますが、ChatGPT は現在のところ偽情報も多く、それが様々な混乱を招く元になると思われま

す。生成 AI を使うのであれば、その点をクリアにしなければリスクばかりが大きいただの粗大ごみで終わる可能性があるでしょう。

また、ChatGPT に打ち込んだ情報を勝手に使われる等、個人情報の漏洩も懸念されます。

たとえシステム管理者がデータを収集していないと明示していたとしても、本当にそうなのかどうかは誰にもわかりません。

また、ChatGPT の利用が当たり前になると子供の思考力を奪ったり想像力が阻害される等、有害な可能性も指摘されています。

現に ChatGPT の利用規約には 13 歳以下の子供は使用できないと書かれており、それを無視して子供に使わせることは言語道断です。

子どもの「ChatGPT」利用に保護者の約 7 割 “規制必要” …

<https://terakoya.ameba.jp/a000003765/>

まだ明確に規制もされていないこの段階において、最適解などあろうはずありません。

ましてや、使用してもいい、などという選択はあり得ません。

使用者にとって危険がある可能性が少しでもあるのであれば、

「まだ使わない」「組み込まない」という選択をされるのがまっとうな企業のあるべき姿ではないでしょうか。

何故、日本政府も、企業も、そんな当たり前のことができないのでしょうか。

安全対策を怠って導入して、被害者が出たとしてだれが責任を取ってくれるのでしょうか
せめて安全性に対するあらゆる措置を行い、活用はそれからの話だと思います。

海外先進国のほとんどが生成 AI の規制に向かっている今

日本だけが規制に二の足を踏んでいます

そんなことをして日本に勝ち筋など本当にあるのでしょうか。

国民を危険にさらしてまですることでしょうか。

日本だけこのままと言うわけにはいかないと思います。

いい加減に安全対策と適切な規制をしてください。

【個人】

- 現在、生成型 AI は権利侵害、ディープフェイク、電力や水資源、大量出力による情報汚染等の重大なリスクが有りメタバースやその他の利用に関しても現状問題があります。

現状では EU の GDPR、AI 法や米国の州法などで個人データ等を保護する動きがある一方で、本邦では国民の権利である肖像、声、文章、記事、作品、音楽、プライバシー、生体情報等を保護する動きが鈍く非常に憂慮しております。事業者の自主規制ではなく法改正、AI 専門法等の根本的な対策・解決方法が必要です。

欧州データ保護監察機関(EDPS)は個人データを収集するためのスクレイピングについて警告をしており公開されている個人データの処理も

EU の GDPR の対象であり AI の訓練目的で Web をスクレイピングしてデータを収集することは、データ保護原則に準拠していない可能性に言及しています。

実例としてメタ社が人工知能 (AI) のトレーニングにユーザーデータを使用するという計画に英国の一般データ保護規則 (GDPR) に基づく

新たな異議申し立てが起こされ、EU ではメタ社が Facebook と Instagram の投稿で AI を強化する計画を一時停止しています、ブラジルでも生成 AI ツール停止しデータ収集巡り政府が懸念を示しています。日本国もこれに続きデータ保護に努める必要が有ります。

顔特徴量等の生体データ、子供の個人情報の保護も EU、米国、韓国、中国、インド、ブラジルなどの諸外国に比べ遅れを取っているのが

現状です。生成 AI 等で用いられる大規模データセット「LAION-5B」に同意のない子どもの写真(性被害含む)や医療写真、事故や戦争被害者、不正流出した免許証や住民票等の個人情報や著作権で保護された作品が含まれており問題になっています、他のデータセットもどの様なデータが含まれるか確認出来ないケースが多く、生成 AI のサービス事業者や開発者がどのデータセットを使用したか又は作成

したか公表されておらず、公表されても一部であり、第三者のデータを用いる以上データセット開示の義務化等の透明性の確保が強く求められます。

又、生成 AI のデータは Web 上のあらゆるコンテンツのスクレイピングデータから成り立っています上記の通り子供や事件、性被害、故人等の非倫理データも含まれています

海賊版サイトや転載サイトからスクレイピングされている場合もあり、第三者にアップロード、不正流出されたデータも流用されおり問題

となっておりデータ収集の方法にも権利や安全性の大きな問題を感じています。

責任の所在の明確化と罰則が必要です。

大手企業の NVIDIA すら規約違反のスクレイピングを行い AI の訓練のために YouTube や Netflix の動画を 1 日当たり 80 年分ダウンロードすることについて検討していたことが判明しています。

(robots.txt の無視、ウォーターマークを外すサービス等も横行しています。)

<https://t.co/hU9QBjIBVd>

<https://t.co/iLaGpGIDSD>

その後訴訟に発展しています。<https://t.co/0oBXRcBN5h>

生成 AI を使ったディープフェイクも世界的な問題になっており国内外で甚大な被害が出ています、有名人のみならず一般人の被害も後を断ちません。

嫌がらせ、脅迫、なりすましやディープフェイク画像や音声を販売して利益を得る人達も散見されます、生成 AI で類似したデータを大

量に出力するので非常に数が多くデータ元の被害者が泣き寝入りしているケース、有名人ならファンや関係者が知らせてくれますが、一般の被害となりますと被害の発見が遅れがちで被害にあっている事に気が付かないケースもあり、自身のデータが使用されているのかも

確認出来ず根本的な対処が難しく、知名度や資金、所属事務所のバックアップがあっても被害が後を断たないのが現状です。

性質上、民事での対応が困難である為、法改正、AI 専門法の立法等の対応が必須です。

(肖像に限らず声や作品も被害あっています)

又、近年では Civitai 等のサイトで有名人のみならず一般人のデータもターゲットにされています。

<https://gigazine.net/news/20231114-ai-platform-bounties-real-people-images/>

(Civitai にはポルノ画像を生成するように設計された AI モデルと、サイト上に公開されているモデルを使用し、

テキストから画像を生成するためのツールが存在しています。そのため、報奨金システムで作ってもらった

AI モデルとツールを組み合わせることで、簡単に実在する人物の性的画像を作ることができると 404 Media は報じました)

生成 AI を対象とした専門法が世界各国で審議、立法されています本邦も同じ民主主義国として足並みを揃えた法整備を速やかに進めてデータの権利者保護に努めて頂きたいです。(性的な生成データを拡散目的で故意に製作または所持した場合が対象等)

<https://t.co/70Fn2N29v3> <https://t.co/2bo8EIqv4Y> <https://t.co/X6AAkeX3Xn> <https://t.co/evwv34WSpP> <https://t.co/Ge2wRVCDUg> <https://t.co/mzkJsvk5SW> <https://t.co/iuaP2qSSPe> <https://t.co/mfrpmV3mJT> <https://t.co/eesYSAXGtQ> <https://t.co/r3VIpYae2P> <https://t.co/d0tPQi8PCB> <https://t.co/wVUTsFoeav> <https://t.co/VSiCfBWFS8> <https://t.co/GW9I31fKP3> <https://t.co/6CKmSAJJJN>

生成 AI における基盤モデルの状態でも俳優、モデル、政治家等の肖像や有名 IP のキャラクター、作家のサインや企業のロゴマーク画像が出力

されたり小説の一部や記事の内容とほぼ同じ文章を出力する事が確認されており、一般人の肖像に酷似していると話題になった例も有ります。

プロンプト(検索ワード)に人名や作家名が設定されている事例も確認されています。

生成 AI、Midjourney では 1 万 6000 人のアーティストリストが確認されており同じく NovelAI は検証でトレーニングされた作家名一覧が明らかになっています。

(現在進行中の訴訟では著作権侵害を助長する意図で作成された可能性があるかと判断、訴訟は証拠開示段階に進むとのこと)

偽情報、ディープフェイク、扇動、権利侵害、偽造、バイアス、さらに生成 AI の中毒性も指摘されており特に未成年者の使用に悪影響を及ぼしかねません。

<https://t.co/ymNjZRwpUC> <https://dime.jp/genre/1689569/> <https://t.co/4shwzcTgfw> <https://t.co/vXrMJtSgXD> <https://t.co/2xBDwzLuJi> <https://t.co/XqxCuY4D2r> <https://t.co/L4HvTJyvN3> <https://t.co/7KFDtQKB1Z> <https://t.co/JYoPquHGbz> <https://t.co/SbsfI1MrMJ> <https://t.co/31FYwFXx3> <https://t.co/QYi5G139AV>

AI 企業に対する訴訟も活発であり(企業、個人問わず)2024 年後半に入っても、AI 企業に対する訴訟が減少する兆しは見られません、大部分は生成 AI への無許諾でデータを用いた事が理由の一つとして挙げられます、国内外の企業・団体からの声明なども続々と発表されており生成 AI に無許諾でデータ利用されていることを問題視しています。

活用や公益性以前の状態でデータ利用の社会的な合意形成が出来ているとはとても言えない状況です、オプトイン及びオプトアウトなどの

権利者の意思決定が反映される仕組みが必要不可欠です。利活用以前に一刻も早く国民の権利、人権に主眼を置いた具体的な法整備が必要です。

<https://t.co/up0BH7hTsC> <https://variety.com/2023/biz/asia/anil-kapoor-ai-hollywood-strikes-1235728538/>

<https://chatgptiseatingtheworld.com/2023/12/27/master-list-of-lawsuits-v-ai-chatgpt-openai-microsoft-meta-midjourney-other-ai-cos/>

<https://t.co/hVabYJnZ0C> <https://t.co/Mzhk6iX7F1> <https://t.co/WPNn2CFahy> <https://t.co/IJ8NMgt6rR> <https://t.co/kHKh01uH9X>

集中学習や LoRA と呼ばれるものがあり俳優、モデル、政治家、作家、アーティスト、子供、女性に特化したモデルが Civitai などのサイトで

で配布、販売されており深刻な問題になっておりデータの権利者保護がなされていない状態です。

近頃データ元の名前を伏せて配布するパターンも有りデータの確認も出来ないのにより問題が複雑になっています。

(声優や一般人の音声データも同じ状況です)

又、第三者ではなく権利者自身がデータの利用をコントロールできない状態は権利者の不利益に直結し、著作権のライセンス市場という、

発展途上の市場も阻害しています。

現状の生成AIは権利面、誤情報、ディープフェイク、セクターション、扇動等のリスクが大きく現在も被害が出ています。ユーザーが意図せずに問題に巻き込まれる危険性が有ります。一目で生成データと分かる様にウォーターマーク付与の義務化や保護シールド (PhotoGuard、Fawkes、Nightshade などの推進) データ入力法の整備 (オプトイン及びオプトアウトの義務化) 等の具体的な取り組みが必要です。

【個人】

● 生成AIが抱える問題について

現在公開されている生成AIの多くは倫理的にさまざまな問題を抱えています。これらの問題を無視して利活用という名の下に推進しようとする政府の姿勢には甚だ疑問を覚えます。生成AIは開発会社自ら「検索型生成エンジンである」と発言しており、生成物はデータセットから検索・複合・合成処理されたものでしかなく名前にAIとついてはいるものの人工知能要素はありません。データセットには、他人の知財が無断で大量に取り込まれており現在クリエイターから多数の訴訟が起こされています。また画像生成AIに至っては知財どころか児童虐待に相当する画像まで含まれていることも確認されており、さらにデータセット作成時のアノテーションと呼ばれるタグ付け作業には、低賃金労働者が労働力を搾取されて行われている場合もあり倫理的に問題があります。このような技術を問題点を解決しないまま創作活動に活用する必要はないと思います。

市場規模の予測について

生成AIの市場規模について10年後には33倍になるとの予測が記載されていますが、かなり希望的な観測と思います。生成AIのデータセンターは莫大な電力と水を消費するため極めて環境負荷の高い技術です。海外では干ばつ時に人ではなくデータセンターに水の使用が優先された例もありますが、停電や水不足が毎年起きている日本でもそのような事態になりかねず、この技術のさらなる普及は現実的ではないと思います。また、現状生成AIは巨額投資に見合うほどの収益を上げられておらず懸念を持つ投資家も増えてきています。生成AIが公開されて数年経ちますがいまだ目立った成果はあげられておらず期待はずれ (過度に期待されていた) という声も国内外から多数あがっておりますし、それだけでなくいじめや犯罪、詐欺行為といった方面でしか目立っていないという現状もあります。こうした情報はネット上で収集できますので、開発業者や関係者の持ってくるポジティブな情報だけでなくネガティブな情報も同時に収集し慎重に検討すべきだと思えます。

生成AIアバターとの対話について

海外ではすでに生成AIとの対話により自殺者や洗脳されたユーザーが殺人未遂を起こし逮捕された例があり、生成AIとの対話は大変危険な行為です。生成AIが起こすハルシネーションは解決できない課題であることも報告されている以上、この計画を進めるのであれば同時にセーフティ対策もしっかり講じるべきですし、まだ認知能力が発達段階である年齢の子供に対して推進するようなことは避けるべきです。

68頁「メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握」の記載内容について

「クリエイターが生成AIと共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境が望まれる」とありますが、そもそも既存のクリエイターの多くは一方的に自身の著作物を搾取されている現状に反対しており、日本でも2023年3月にSNS上で取られた絵を描くクリエイターを対象にしたアンケートでは26945票のうち90%が画像生成AIの学習データとして自

身の作品を提供したくないと回答しています。こうした声を無視したまま推進しようとする限り、共存したいなどと思うクリエイターは一部に限られるでしょう。現にネット上ではAI生成物は忌み嫌われており、それらを使用したコンテンツや活動には企業、個人に関わらず非難が集中しています。

そもそも著作物がなければ生成AIは機能しないものなのに、どうしてその生みの親である著作者の声がこんなにも軽視され蔑ろにされているのに、生成AIユーザーの権利や対価などが語られるのでしょうか。甚だ理解に苦しみます。生成AIは既存の著作物がなければ何もできず、また生成物をデータセットに含むことでモデル崩壊が起こることから永遠に人間のクリエイターの作品を取り込み続けなければなりません。また生成物はそれらの切り張りである限り新しいものを創造することはありません。人間よりもはるかに早いスピード大量に同じような表現が量産されることでその表現は短期間で陳腐化され、また新しい人間が創造した表現が生成AIユーザーに狙われ学習され大量生産されていく。生成AIユーザーがおこなっているのは文化の創造ではなく文化の大量消費です。また生成AIは追加学習や過学習をしなくても、性能が上がるにつれて既存の絵画や映画のワンシーンをそのまま再現するようになってきているという事例が見られます。生成AIがこのように学習した著作物のほぼそのままの形に近い状態で出力できてしまう点からも生成AIはクリエイティブな行為ではないと言えます。生成AIを推進したいのであれば、生成AIユーザーに対して権利や対価などを語る前に、既存のクリエイターが不当に搾取されない環境の構築からはじめてください。

【個人】

- メタバースについて詳しい知識があるわけではないのですが、今の生成AI周りの状況を見るに法整備（※特に違法に関する罰則）を厳しく作らないと無法地帯になってしまうと考えます。

安心・安全というのならインターネットに偽の情報をその気になれば誰でも簡単に捏造・拡散できる状態を規制してください。

それがなければメタバースに関しても安心・安全に運用できる未来が待っているとは到底思えません。

何卒宜しくお願い致します。

【個人】

- 無断学習による著作権侵害についての記述が希薄過ぎます。悪意を持って学習するということに対して無防備では失敗する未来しかありません。何としても悪用に対しての方策や法整備を前提としてください。

【個人】

- メタバース事業に現行する数々の著作物が無断で学習された生成 AI を使用するの、メタバース上ディープフェイクの蔓延や虚偽の情報を流布する危険があります。また既に海外では著作物が無断学習された AI は規制されつつあり、訴訟のリスクもあります。生来メタバースでは 3DCG クリエイターやイラストレーターがメタバース上で使える作品を展示、売買するなど個々のクリエイターが活躍する場があります。メタバースのベースも AI ではなく、人間のクリエイターがベースを作り上げていき、個々のクリエイターから販売利益の一部を徴収するという形にする方法がより運営会社に利益を生むと考えられます。メタバースの中心は人間です。AI ではなく人間です。AI ではなく人間が活躍できる場にしてください。

【個人】

- 生成 AI の使用を法的に禁止してください。創作面の市場の崩壊のほか、ディープフェイクが簡単に作れるなど、利の部分が一切ありません。生成 AI の使用を法的に禁止してください、お願いします。

【個人】

- 『「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」報告書 2024（案）』について以下意見を提出致します。

「第 1 章」の「（1）市場動向」について

「日本のメタバース市場規模（売上高）の推移と予測」の図表について出典元である情報通信白書令和 5 年版と 6 年版を比較すると 5 年版にて見込 1825 億円となっていたところが 6 年版では確定 1377 億円と 25%程割り込んでおり、それを踏まえてか 23 年度について 5 年版では予測 3255 億円となっているところ 6 年版で見込 2851 億円となっています。

このように見込・予測と実数値で数字上明らかな鈍化傾向が見て取れるにも関わらず 24 年予測についてはほぼ同様、25 年以降については 5 年版と比較し 6 年版で大幅増となっているのは現実的な予測とは言えないと思われま。

同項内の文章にて「2027 年度には 2 兆 59 億円まで及ぶ予測である」との記述がありますが、前述の理由からこれは予測ではなく希望的観測と呼ぶべき数字であり、現状分析を行うならば現実に即した根拠ある数値を基に行うべきではないでしょうか。

「第 4 章」のコラムについて

コラム内で生成 AI について取り上げられていますが、生成 AI に関して資料内でも言及されているような知的財産権（※ 1）やプライバシー（※ 2）等の権利侵害に関わる問題が既に国内外問わず発生していますが、現状では被害にあっても今の国内法であったり対応にかかる時間的・費用的コストの重さから対応が非常な困難な状態にあります。

コラム内ではガイドラインが公表されたためまるでもう問題への対応が整備・解決されたのもう問題なく使用できるかともとれるような記述となっていますが、法的拘束力のないガイドラインでは現在進行系で発生しているような規則を踏み倒して行われる行為に対して全くの無力であるため、活用を議論する以前にまずそういった権利侵害を未然に防ぐ、あるいはそれでも行うような者に対して止めさせられるハードローの実装は必須と考えます。

※ 1 「第 2 章 メタバースの原則（第 1.0 版）の検討」> 「（3）メタバースの原則（第 1.0 版）」> 「2）原則（第 1.0 版）及び解説」> 「メタバースの自主・自律的な発展に関する原則」> 「オープン性・イノベーション」> 「知的財産権等の適正な保護」

※ 2 「第 2 章 メタバースの原則（第 1.0 版）の検討」> 「（3）メタバースの原則（第 1.0 版）」> 「2）原則（第 1.0 版）及び解説」> 「メタバースの信頼性向上に関する原則」> 「プライバシー」> 「アバター（実在の人物を模したアバターを含む）の取扱いへの配慮（知的財産権、名誉毀損及びパブリシティの観点を含む）」

また前述の市場動向に関する意見にも重複するような内容になりますが、世界の生成 AI 市場規模予測の図については出典元の記事の公開より後に最大手の OpenAI 社が費用に対する収益で大きな赤字となっていることが報じられており、日本以外の欧州やアメリカ等ではハードローの検討・施行が進んでいることから国外における市場も限られていると見られること、国内においてもベンチャー企業等が出している生成 AI サービスの多くが国外で作成された基盤モデルをベースとして使用しているためこれらが国外のデータを含むことから国内法のみでは是非を決定できるものではなくいずれ大きな転換を求められることが予想されますので、このような堅調な伸びが現実となるかについて非常に疑問が多い予測かと思われます。

資料全体的に言えることですが、都合の良い数字ばかりを並べるだけではタイトルにある「安心・安全なメタバースの実現」は為されな
いと思いますので、都合の良いも悪きも見据えた現実的なメリット・デメリット評価の上で施策の検討をされるのがよろしいかと思
います。

【個人】

● 【AI 関連の様々な問題が多数存在します】

■AI データセットに使用するデータの許諾の問題
データ二次使用料の問題

■ネットにアップした個人情報
一般の写真、動物、子ども、老若男女、演技動画
イラスト 音声、が無断で収集、無料素材化されてます

■それを使用し、CSAM フェイクポルノ いじめの助長

■特定個人への「なりすまし」
特定個人への嫌がらせ LORA (ローラ)

■個人の名誉などを傷つける動画 画像 音声 文章文書の作成

■フェイクデータを使用した特殊詐欺

■データセットに使うデータを
海賊版サイトから当たり前のように収集している事実

最初から
オープン AI やライオン 5B のライオンのように「非営利団体をなりのり」
データの許諾や二次使用料の支払いを免れようとしている事実

YouTube は機械学習のデータ収集やデータ使用を禁じていますが
その親会社のグーグルへの配慮からかグーグルの AI 製造への
データ使用を黙認している事実

オープン AI の動画生成 AI も同様に YouTube からデータ収集をしているという話もあります

YouTube にしろ建前上はトーニングに使うことを禁止しながら黙認状態です

■CSAM 入りデータセットのライオン 5B を圧縮して全部はいった状態で無料配布され回収不能になっている「SD1.5」をどうするのか？

多くの悲惨な事案が「まったく解決していません」

利活用の話をするまえに生成 AI の抱える根本的な問題を解決してください

■生成 AI は無から有を生み出す道具ではありません■

「データセット」という無許諾の素材集（画像生成 AI だと 60 億データ）と大量の電力と冷却用の水という様々な資源を消費します

■現状の生成 AI の基本的な知識の周知が必要と考えます■

- ・生成 AI の構造とデータ提供者と呼ばれるデータの持ち主の事
- ・なぜ生成 AI にはデータセットがあるのか？
- ・なぜ画像生成 AI には 58 億のデータセットとオーバーフィッティング過適応に億数のデータが必要なのか
- ・そしてそれらのテキスト 画像 イラスト マンガ 動画 音声 音楽の膨大なデータはどこから収集されているのか

- ・収集時 許諾は取ったのか？（オプトイン）
- ・色々な人々がネットに上げた
思い出の写真に写る個人の外見の情報の扱いはどうするのか

■などなど生成 AI の全体像を知る上での
「必要な情報の周知は全く進んでいません」■

マスメディアでの生成 AI の記事は
「日本アニメ、AI と分業で作画サクサク 長時間労働是正へ」

簡単にすごい絵ができるという物ばかりです

もしこの産経の記事が「広告記事 PR」ではなく
「報道」というのであれば

その生成 AI のデータセットはどう作られたのか
どこのフリーデータセットを使い
ファイチューニング（オーバーフィット過適応）の
データはどこから収集してきたのか

データセット製造時 オーバーフィッティング（過適応）の
データの持ち主に許諾は取ったのか？

またデータセット内の学習元データへの外部リンクの有無

違法データ（CSAM や海賊版、個人情報）が
データセットに含まれることなど

データセットとデータ提供者の情報も
公平に伝える必要があると考えます

そのデータセットとオーバーフィッティング（過適応）が
生成 AI の能力の源泉でありそれらのほとんどはデータ提供者への
許諾なしに無断で収集され機械解析されているという
事実をより多くの人に伝える必要があります

■データセット製造時の他者のデータの無断複製と使用
オプトインと二次使用費支払い
※プロアマ問わず

声や個人の写真などの個人情報の
無断使用の問題を解決してください

「これらは当たり前の事です」

「他者のデータを使用するならば
許諾を取り、二次使用料を支払って
データを使用してください」

「個人の情報を勝手にデータセットに食わせないでください」

まずそこをクリアし

■生成 AI で出力される
ディープフェイクや偽情報の問題

つまり生成 AI の出力物ですという表示する

「データセットの問題」
オプトインの実現

偽情報のための
生成 AI 出力物への「AI 記載義務」

最低限この二つを実現してください

そして「安全で安心な生成 AI が製造された」のちに
利活用を進めていただきたいと思います

【個人】

● 第4章（1）（2）についての意見

AI アバターと NPC の生成や利用に対する懸念として、3D モデルを生成した場合、既存のキャラクターの対する著作権の侵害や、メタバース空間に蓄積された個人情報や機密情報などの漏洩が考えられます。

様々な社会問題に応じて安全安心なメタバース事業を展開するのは非常に重要です。ですがだからこそ、報告書の「おわりに」にて指摘された通り、偽情報が氾濫している原因である現状リスクが多い生成 AI と結びつけるにはあまりにも軽率だと思っています。

生成 AI について現状解決すべき課題として、学習データのオプトインやオプトアウトの取り扱い、学習データ等の技術の透明性、AI で生成されたものであることを見分ける為の方法等があげられます。

生成 AI については、プライバシー権、肖像権、著作権や他の人権の観点から可能な限りすべてのリスクを洗い出し、また生成 AI が悪用されないために法整備してからメタバースと結びつけるのは決して遅くはないでしょう。

法整備については既に欧州連合や米カリフォルニア州等が先立っています。それらを参考にして頂けることを切に願います。

【個人】

● 現状の生成 AI によるイラストや音声などの創作は作者の許可をえずに生成者が利益を取得できる形になっている。

AI 技術によるコンテンツ生成が「文化の創造」ではなく「文化の消費」のため、対価もなく AI に消費されているクリエイターを保護する必要性が不可欠である。

【個人】

● 第4章 メタバースに関する様々な利活用事例

（1）メタバースと生成 AI の連携についての意見

生成 AI によって合成された、音声・画像などの認識に関わる表現は、どんどん人が創作したものや、人そのものと見分けがつきづらくなっており、生成 AI によって合成されたものかどうか区別をすることが困難になってきている。このため、既にインターネット上ではフェイク画像による検索汚染や情報汚染が深刻であり、また詐欺への活用が懸念されるなど、法整備が全くされていない状態の為、使用者の悪意に満ち溢れた無法地帯となっている。メタバースでは現実以上にフェイクとリアルの区別がつきづらく、見た目も声も簡単に変わらされてしまうため、情報の信ぴょう性を担保するためには変更不能なラベルを付与する必要がある。生成 AI による誤情報、ディープフェイクをそれと見破るためにも、生成 AI によって合成されたコンテンツは、それとわかるよう隠ぺい不可能なラベリングを施す必要があり、それを義務化するような法整備が必要である。

また、現在既にインターネット上にアップロードされた肖像などの個人情報や個人の作品が、法人個人問わず承諾を得ずに生成 AI に学習され、素材として使用されている現実がある。インターネット上に入力した情報が、己の気づかり知らぬところで勝手に第三者に生成 AI の学習に使用され、ディープフェイクに使われ被害に遭っている事例が国内外で大きな問題となっていることは周知の事実である。メタバースでも同じことは十分起こりえる話であり、第三者によって無断に個人情報などが素材にされる忌避感から、メタバースの利用を控える動きが出てきても全くおかしくはない。全国民が安心してメタバースを利用できる環境を作るためにも、メタバース上で情報を勝手に学習できないように、そして学習目的で情報をダウンロードできないように法規制を施すべきである。もちろん、個人情報の入力が必要な状況というもの存在するため、個人情報入力そのものを完全に規制するべきとは思っていないが、同意なしに情報を入手したり、機械学習に使用したりできないよう、法整備を進めるべきである。

【個人】

- リアル、ネットに続き、メタバースという第三の「場所」が構築される中、万全を期す必要がある個人の尊厳や未成年、不慣れたユーザーへのセキュリティ対策に不安を感じる。

理由は、

メタバース台頭による現実問題からの逃避（政治不信や気候問題への無関心）

また、現在度々炎上している生成 AI 問題が未解決なこと。

生成 AI に関しては、著作権問題、クリエイターの権利（人権含む）軽視問題が横行する中、先ごろディープフェイクによるある意味性的暴行とも捉えて差し支えない事件が韓国で発生したばかりである。

参考

<https://www.asahi.com/articles/ASS9V3HGMS9VUHBIO2GM.html>

日本でも厳重な処罰ができる法改正を望む。

メタバース云々の前にこういった様々な諸問題の解決が先ではないだろうか？

【個人】

- （該当箇所）
安心・安全なメタバースの実現に関する研究会
報告書 2024 概要（案）

第 4 章

メタバースに関する様々な利活用事例

1 メタバースと生成 AI の連携

（意見）

世界中で犯罪に使用され、問題が多すぎるとして規制されている生成 AI を、日本では何の規制もなく利用しようとしています、この無規制状態で「生成 AI の連携」と言われても、安全に利用できるとは思いません。

先に生成 AI の規制や無許諾データ使用問題の解決をなさってから連携するなりしていただきたいです。

そも生成 AI は多くの人に嫌われているので、生成 AI が使われているとわかれば見向きもしない人も多いはずで、規制ができないのであれば利用することは進めません。

また、AI とチャット後に死亡する事件も起きたことを以下の記事でお知らせします。

<https://mainichi.jp/articles/20230423/k00/00m/030/156000c>

【個人】

- 本報告書概要、44 ページ(2)リアルとバーチャルの融合の進展、没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用に係る課題等の検討の4メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握に対する意見です。

本項目内にクリエイターが生成 AI と共存しながら、との記述がありますが、現行の生成 AI のほぼ全ての基盤データはクリエイターはおろか一般人のネット上での投稿等からも無許諾に収集され、様々な権利を侵害しつつ二次利用されてしまっており、これら権利保護の実現の為にまず権利者の許諾を必須とし、また基盤データの透明化も必須としなければなりません。

国外でも争点になっているこの点が解決しない限り、生成 AI という技術に寄り添う事は到底できません。

そもそもこの現状のままの生成 AI を施策に組み込むこと自体が現在は企業やコンテンツ、携わる個人にとっても多大なリスクの原因になってしまうと考えています、ですのでこういった施策に今の生成 AI を絡めるべきではありません。

権利を侵害し、対価も踏み倒そうとした技術を利用すること自体がこの項目における矛盾そのものです。

クリエイターや利用者が技術に歩み寄るのではなく、クリエイターや利用者を尊重できている技術の範疇で利活用を促進してください。

ご一考お願いいたします。

【個人】

● 「第4章（1）メタバースと生成 AI の連携」について

前提知識として、ChatGPTをはじめ、生成 AI の生成物に対しては、その情報の遵法性、科学的整合性、道徳性の担保が、生成 AI の学習情報の秘匿性とブラックボックス化してしまうディープラーニングの原理上、不可能であり、事故や不適切な利用がされた場合に、生成 AI 利用者も開発者も運用者も誰も責任を取ろうとしないという、極めて非社会的で無責任な業界になりつつあります。

メタバース上で安全安心な生成 AI 利用を目指すのであれば、まずは利用者の個人情報の保護の観点から、生成 AI の学習の法的な建付け、事故や事件時の責任の所在がはっきりとするようなガイドラインの作成、罰則を含めた法規制が必要ではないでしょうか。

このままでは道路交通法がないまま車社会が推進されるような、生成 AI 無法地帯が状態化することになると思います。メタバースに生成 AI を活用どころではありません。

【個人】

● 生成 AI とメタバースの共存の前に、生成 AI がクリエイター及び一般市民に詐欺や利益競合で既に甚大な被害を齎しているのは調査の上で既にご存知であられることと思います。その上で申し上げますと、倫理と人権を仕組み上侵害せざるを得ない今の生成 AI との共存は難しいのではないのでしょうか？

粗製乱造で市場に AI イラストが氾濫した結果、学習元にされた餌と呼ばれるイラストレーターは絵柄を人質に脅迫されたり、自分の絵柄（私的財産）の LoRA を作られて拡散される等の被害が続出しています。著作権法 30 条の 4 で享受目的を除くとされていましたが、利用者が誰もそれを守らないので被害が拡大しております。

生成 AI に関しては、2 年後の 2026 年には学習用データが枯渇すると言われておりますが、各国で規制が進む中、日本や一部無規制の国のデータだけでそれが解決すると思えば見通しが甘いのではないのでしょうか。海外でも避けられないとの報道がなされている生成 AI の自壊が始まった場合にも、投資した分を回収できる見通しがお有りなのですか？

それ以外にも訴訟問題、環境問題、こちらも莫大な水と電気が必要で原発一基に相当するような電力が必要と言われておりますが、その電力と水はどなたが負担して下さる予定になっておられますか？

メタバースもあまり賢い投資先とは思えませんが…今の国の方針では国民にデメリットを隠したまま、なんとか使ってもらおうと躍起になっておられる印象を受けます。

既に世間では、次から次へと剥げてきた「全ての苦難を取り除き、素晴らしい未来を齎してくれる生成 AI」という金のメッキに対して冷

ややかな空気が出来上がっております。

その空気を払拭するためにも、本当に生成 AI を推進したいのであれば、リスクとデメリットの説明をしっかりと国民に周知すべきです。

また、現在出回っている無断学習された海賊版とも呼べるデータセットを破棄し、許諾を得た上で新しいデータセットを日本主導で作直せば普及も進むものと思われまます。(開発者自ら現実的ではないとの発言もありますが)

今の権利関係を踏みにじった状態では、規制されて然るべきという世論が無規制派を上回るのは当然のことでしょう。

生成 AI の名前を出すと売上が下がる、利用すると能率が下がるという統計も出ております。このままでは徒に抱き合わせにされたメタバースにも悪評がつきかねません。

どうか生成 AI の利用は見合わせて頂ますようお願い申し上げます。

【個人】

- アバターに生成 AI を使った場合の懸念点
著作権、肖像権、人格、キャラクターイメージの棄損
なりすまし被害の可能性あります。

NFT によるアイテムなどの売買について
生成 AI によるデータロンダリング商品による
マネーロンダリングの可能性あります。

生成 AI は学習段階に問題があるので、そこを解決しない限り
使用するべきではない。

著作権侵害、肖像権侵害は人権侵害にあたるので
30 条の 4 が日本国憲法の基本的人権の尊重に対して
憲法違反の可能性あります。

生成 AI を使わなくてもメタバースは発展できる。
生成 AI を使うことによりメタバースはネットのスラム街になってしまう。
それこそメタバースの終焉となるでしょう。
メタバースの健全な発展を望みます。

【個人】

- 結論としては生成 AI を法規制し、メタバース空間に持ち込ませないことである。

詐欺とか成りすましとか無断データセットや LoRa 問題解決してから言ってくれ。

コンテンツ産業支援したいならなおさら矛盾している。

電気代上がったたり水が枯渇する可能性が出て来てる。

被害しかない。

生成 AI を規制したから世界は成功しているのだ。

知財やネットの写真、動画を利用したデータセットや LoRa 作成に強力な罰則を求める。

#NOMORE 無断生成 AI

【個人】

- 青少年を取り巻くインターネット環境は急速に悪化しています。

日本は特に事前に守ることに消極的でメディアも被害や問題を早期に報道せず、被害者が泣き寝入りしている状況である。

生成 AI の登場後、サイバー犯罪の数が急激に増加している統計データが出ています。

ダークウェブ上で生成 AI を脱獄（ジェイルブレイク）」する手口や、違法な開発が共有されていると警視庁が言及しています。

ディープフェイクの作成にかかるコストは低下しつつあり、簡易化が進んでいます。性能面でも、偽装対象の人物（以降、被偽装者と呼ぶ）にそれほど馴染みのない不特定多数を狙った攻撃には、十分通用するレベルに達しています。最近の事例として、Binance をはじめとする暗号資産取引所の幹部になりすましたディープフェイク攻撃や、Elon Musk などの有名人に扮した偽広告などが挙げられます。KYC の認証手続きをディープフェイクによって回避する「deepfake-as-a-service」の有償の犯罪サービスも出現しました。

犯罪用 LLM を新たに立ち上げる敷居も徐々に下がっていくと推測されます。

私の周囲でも去年の段階で未成年の学生が生成 AI を利用したセクストーションの被害にあっています。

現状の生成 AI は AGI ではなくデータに無いものは出力できません。

大人の裸の画像で子供の裸の画像は出力できません。

開発段階でデータに CSAM（児童性的虐待記録）や盗撮、知的財産など無承諾の違法データが大量に含まれている為に成り立っているものです。

日本は規制が緩いとし海外の児童性愛者が日本のプラットフォーム流れてきています。

混ぜてしまえば分からなくなる訳ではなく、自分の顔が知らぬ間に広告やポルノで使われているのを発見してしまった人もいます。

特定児童の盗撮画像や写真を集中的に生成 AI に取り込み、ポルノ化し大量生産し利益を得ている人間がいます。

画像データとして取り込まれている実在する被害者の存在が無視されている状況です。

また美大生やイラストレーターを目指す若い学生に作品を人質にし、誹謗中傷や攻撃しようとする生成 AI 利用者も多くいます。

「安心安全」に創作活動もネットの利用も出来ない状況です。

・ AI 製の明示義務

消費者として購買意欲に関わる、偽って販売する行為は詐欺に等しい

・ データセットの開示義務、透明化

不正なデータ、安全保障にかかるもの、人の尊厳にかかるもの。現在は海賊版データセットを元に推進活用されており、被害が無視されている状況です。

データがなければ成立しないにも関わらず、ブラックボックスでは責任の主体性がなく、根本がロンダリングによる奴隷システムである。

・データセット、学習利用への許諾をとるオプトイン制
本人の意思に反する二次利用、開発利用は罰則が必要である

諸外国と足並みを揃えた規制と、国民の安全な生活の為に実際に被害を受けている人を含む議論と方針の決定を求めます。

【個人】

- とりあえず目新しい技術を繋ぎ合わせれば価値が創出されるだろう、などという浅はかな発想で、かかる税金の無駄遣いがまかり通っていることに国民として幻滅した。ことに現状の情報・芸術汚染から目を逸らし、生成 AI によるコンテンツの水増しにインセンティブをつけレバレッジしようなどという二重三重の皮算用には呆れて開いた口が塞がらない。逆に言えばこんなものが現実にたいした脅威を及ぼすこともないわけで、悪いことは言わんから身の程を弁えて、今すぐそのクソみたいなグラフ丸めて地獄に帰れ。

【個人】

- 既に画像検索するとき生成 AI の画像まみれで正しい画像が出ない検索汚染がひどいので導入すべきではない。例えば pixiv というイラストサイトを見るとほとんどが生成 AI で汚染されている。知財を守ると同時に生成 AI は欧州の様な法規制すべきである。生活の基盤にはいけない。

【個人】

- 生成 AI を使った広告を打つ企業や役所がの SNS が炎上しているのをメタバースでも行わせないようにすべきで使った企業や役員に罰則を科す法規制が必要。

【個人】

- メタバース及び関連技術の民主的価値に基づく活用に関する本報告書について、意見を申し上げたい。いかなる技術もそれを活用するのは人間であり、その利用の共は主体者である人間の福利及び公共の福祉のためを於いて他にないことは言うまでもない。技術はあくまで目的のための補助であり手段であって、それ自体が目的ではないこともまた自明の理です。本報告書に掲載されているメタバース及び生成 AI 市場の右肩上がりの予想図はあまりにも楽観が過ぎると言わざるを得ず、ねずみ算式と言って差し支えない成長曲線は夢想的かつ詐欺的であるとすら言えるものです。ここにはメタバースや生成 AI を何のためにどのように用いて人間社会に資するかという視点が著しく欠けており、確たる活用方法の道筋もないまま、報告書で述べられている点も含めて問題点を過小評価して突き進もうとしているように思われてなりません。人の世の常として、技術の進歩に伴ってその悪用もまた懸念されるものであり、新しい産業分野にはいわゆる「山師」のような詐欺的・反社会的な輩がつきまとうのも避けえないことであります。技術が進歩すればするほど、一旦それが悪用されればその害の程度も甚だしいものになる危険が大きく、したがって、実効性のある法的規制なくして徒に新しい技術の利用に拙速に突き進むべきではありません。特に生成 AI の分野においては、画像生成 AI によるフェイクポルノの被害が韓国を始めとして大きな社会問題になっており、また生成 AI 自体が情報の正誤を判断できないことに起因する web 上に AI 由来の誤った情報が氾濫する情報汚染も深刻な問題です。これらは新しい価値を生み出すどころか、これまで培われ蓄積されてきた価値を棄損し、著しく人権を侵害する危険があるものです。現にこれらの危険性が現実のものとなっている以上、徒に成長を夢想して危険を放置して突き進むのではなく、「何のため」の技術であるのかを常に振り

返りながら地に足の着いた価値的な利用を図られますよう切に願います。
繰り返しになりますが、法的規制が追いついていないことを奇貨として犯罪的行為や著しい人権侵害が野放図になっているとも言える現状を鑑みれば、「実効性のある法的規制無しに新技術無し」を旨とし、利権に群がる山師のような輩を排し、法と人権を重んじる民主的価値に基づいた利用を重ねて重ねて願います。

【個人】

- こんなに生成 AI への反対意見送られて無視するのは国民の民意を無視したことになるからちゃんと読んで反映してな。

【個人】

- 個人的に一番注意をしなくてはいけないのが、メタバースによるメディアリテラシーの問題や利用に没入してしまいエコチェンバー化してしまった思考の偏り等から来る、危険な思考や実際に行動に移す可能性が、実際の社会になじめず孤立しがちなメタバース利用者起こりうる危険性だと思います。

インターネット上には信用できない情報や、意図的に悪意を持って人の考えを捻じ曲げようとする存在が居る事、またそれらを判断する事が不可能でありながらも全てを勝手に学習し、著作権や肖像権等の様々な情報をゆがめてさも正しい情報のようにばらまく生成 AI を利用する事は、非常に問題であると思います。

第4章 メタバースに関する様々な活用事例、(1) メタバースと生成 AI の連携にあるように NPC や AI アバターを利用する際の明示の在り方、NPC や AI アバターに対するハラスメント等への対応、NPC や AI アバターの利用がユーザの認知や行動に与える影響 (ナッジ)、生成 AI によるハルシネーション (幻覚) の影響等の観点が議論された。

の点について、未だ問題点が多く残り、chatGTP による思い込みによる殺害衝動や自殺の問題が実際に起こっている上に、海外では規制、禁止をされ始めている生成 AI を推進し、利用する事に疑問があります。
プラットフォーム側にも、残念ながら個人情報厳守等が不可能であり、むしろ流出させる事が多々ある信用がない物が多く、問題ときちんと向かい合っているのか甚だ疑問です。

コスト削減ばかりを追求するのではなく、信用やこれからの未来の為にきちんとした信頼のできるものを作ったり、利用する事が大事で

あると思います。

【個人】

● 「第4章 メタバースに関する様々な利活用事例」について。

「創作ハードルの緩和等」とあるが、現状そのほとんどが盗用によって成り立っている生成AIを使用することは創作のハードルを上げる方向に繋がっている。また、生成AIにより作成したものには著作権が認められないという判例も出てきている。著作権は国境を越えて適用されることも踏まえると著作権をクリアしていないものを推奨する時点で「安心・安全な」という観点からも外れている。

「NPCの自動生成及び活用」について。

AIであることを明示するのはよい観点であると感じた。上記権利の問題を解消した生成AIであるならばという前提になるが、NPCはどこまで行っても人ではないため技術による人らしさの再現が高度になったとしても人であるか模倣品であるかの明記は、特に受け手の感触として重要だと考える。

【個人】

● メタバースにわざわざこだわる必要のないものまでやたらとメタバースにしようとするについて違和感がある。

例えば文化財など、メタバース化するより現物の方がいいし、メタバース化に金をかけるより現物の保護保全に金をかけた方がいい。何でもかんでもメタバースにするべきではない。

そしてデータセットが盗品で構成されている生成AIは使うべきではない。

そんなゴミのような悪魔合体をするより、まずリテラシー方面に力を入れた方がいい。

【個人】

● メタバース生成AIの連携という項目があったが、その生成AIに使用されるデータセットが安心安全なものでなければならぬと思う。権利的な問題は当然のことだが、どのようなデータが入っているか正確に把握できていないのであれば生成AIのシステム上、何を口走るか分からない生成AI入りのアバターが企業の顔として居座るのは少々危険ではないかと思う。

また権利的な問題についても、「今の法律では取り締まれないから大丈夫」という意識で運用した結果、企業ブランドを損壊させる恐れが大いにある。特に国内のみではなく海外への進出を行っている企業であればその危険はより大きくなると思う。、政府が仮にこれを補助するのであれば、今後の世界基準でのクリーンなデータセットの構築を行うべきかと思う。

【個人】

- 生成 AI は規制・法整備・厳罰化をすべきである。
幾度となく意見を送ってきたが、まずほぼ反映されていないことには酷く幻滅している。
自分達の望むことを行うのは一瞬でできるのが日本政府なので、これだけ言い訳や屁理屈をこねて規制へ動かないのは、本当に国民の意見を政治に反映させる気が無いのだな、と感じる。

問題点が山ほどあり、それは既にご存じのことと思うが（ご存じでないなら送られた意見を読んでいないということになる）、それでもなお生成 AI を利用しようとするのはどういう理由からなのだろうか。

市場は止められないと考えているのかもしれないが、規制すればかなり環境は変わるだろう。
日本の創作界隈は崩壊しつつあり、そうなれば今までのようにクールジャパンと呼んでいたもので利益を得ることは不可能になると思われる。
永遠に資源が湧き出ると思ったら大間違いであることを頭に叩き込んで頂きたい。

また、メタバースと生成 AI の連携についてだが、そもそもが著作権を侵害してできている技術なので、子供も使うであろうものと連携させることが間違っている。

とりあえず新しい技術を使っておけばいい、というり推進者のテラシーの低さを改善すべきではなかろうか。
もし青少年の安全を心から考えるのであれば、そういった倫理観、著作権意識などを教える方がずっと効果があると思われる。

まとめると、生成 AI は無断学習 AI なので、何においても利用することは間違っている。
なので前提が論外であると言える。

【個人】

- (要旨) 国際社会との足並みを揃え、生成 AI による権利侵害の問題を解決しない限り、生成 AI の活用には断固として反対する。

第五章今後の検討事項

p. 44 メタバースに掛かるコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握について

現在、生成 AI は世界中の膨大な著作物を無許諾で利用していることが問題化しており、複数の訴訟が進行中である。他にもディープフェイクポルノや詐欺、誤情報、性虐待画像の混入、情報漏洩、水や電量の大量消費による環境問題など、対応が必要とされる深刻な問題が数多く起こっているにも関わらず、日本政府は有効な法規制の議論をまともに進めていない。明らかに国外の動きと温度差があり、国際社会と足並みを揃えて問題意識を共有しようという動きすら見られない。

文化庁のパブリックコメントにおいても現行法の解釈をめぐって CISAC がベルヌ条約違反を指摘していたが、諸外国がデータ権利者の権利を保護する方針で法規制に舵を切った時点で、世界的な批判と反発を無視したデータの無許諾利用前提の日本の強引な生成 AI 推進姿勢が他国から見てどのように評価されるか、それが日本の国際的な立場にどのような悪影響をもたらすかは言うまでもないことと思う。これ等の問題に加え、生成 AI の深刻な権利問題を認識し、利用を禁止しているプラットフォーム・コンテスト・消費者等も生成 AI の出力画像を誤って流通・購入しないための対策を強いられており、市場の信用確保や消費行動にも多大なコストとストレスが掛かっている。

正当に対価を支払って創作物を購入している消費者の視点に立てば、生成 AI データはいわば正規市場に紛れ込んだ偽造商品・盗品・贋作と同じであり、明確に詐欺として排斥の対象になっている。生成 AI データは健全な市場形成の障害となるノイズそのものと言える。

参照: トレパク検証@ヤフオク手描きイラスト wiki AI イラスト詐欺の見分け方

<https://seesaawiki.jp/okupaku/d/AI%a5%a4%a5%e9%a5%b9%a5%c8%ba%be%b5%bd%a4%ce%b8%ab%ca%ac%a4%b1%ca%fd>

参照: 絶対に偽装したい AI 絵師 vs 反転アンチずんだもん

<https://www.youtube.com/watch?v=hrQhRphioPw>

生成 AI の出力するデータは一見新規性を持つデータのように見えるが、その原理はカーブフィッティングによる古典的なデータマッチの域を出ず、出力されるデータは例外なく元データに依存・依拠したデータである。

参照: <https://x.com/GSNotArt/status/1588439657641291777>

つまるところ生成 AI の出力データの価値とは元データの価値であり、これに対価も許諾も無く無断で利用すること以上に著作権者の利益を不当に害するケースは無い。

現状、創作市場に紛れ込んだ生成 AI データによってクリエイターは粗製乱造される「フェイク創作物」との過当競争にさらされており、このまま現状を日本政府が放置するつもりであれば、クリエイターは早晚フェイクで埋め尽くされた日本の創作市場を捨て、法規制によって著作物の権利を保護してくれる国の市場に移るしかなくなるだろう。

その結果起こることはデジタル赤字の解消ではなく、自国のデータを何の対価も無く海外資本に篡奪された挙句海外のデータはデータセット市場で購入しなければならないデータセット赤字の拡大であり、国内の無法地帯化を嫌ったクリエイターの海外流出によるクリエイティブ赤字の拡大である。一体何を目的としてこのような無法地帯を容認しようという判断になったのか全く理解出来ない。合理性も論理性も正当性も戦略性も何もかもが無い。

このような惨状で生成 AI のメタバース利用を促進することには断固として反対する。生成 AI によるデータの盗難行為を法規制によって防がない限り、日本の創作文化、クリエイティブ産業に未来は無い。

【個人】

NPC の自動生成及び活用

意見

ビヘイビアツリーの作成時間やコストの削減が書かれていますが、これは国際的な権利関係を解決した生成 AI を使用されているのでしょうか。

また、現行法では被害に対処できていないだけのクリーンなものを僭称したものを使用されてはいないでしょうか。

もしそうであるならば、本来かけられるべき対価を支払われるべき人の存在を軽んじてはいないでしょうか。

また、意図しないデータの混入によって知らないうちに権利侵害をしていた、NPC から不適切な言動が出力されたなどアクシデントが起こることは予想できますが、何かアクシデントが起こる可能性を予測するのにクリーンなデータで開発しないのはなぜでしょうか。

基盤モデルも追加学習も、明確な許諾済みデータ（利用規約に小さく混ぜ込んだものや後付けで利用規約を更新等していないもの）でのみ行われていれば問題も懸念も被害も格段に減少しますが、メタバースを推進するにあたり、そのように尽力されているのでしょうか。

次の意見にも類似したことを書いていますが、このような開発の結果サービス内で問題が起きた場合は、メタバースのサービス提供者が責任を取るのでしょうか。

そもそも責任を取る事態になることがクリーンな開発手法によって回避されるべきであり、そのうえで責任の所在をケースバイケースだ

としてもある程度明確にし、問題を抑制する規制、ルール作りをするのが当然ではないでしょうか。私はそれらのような問題を解決する行動が為されていないメタバースの推進に反対します。

コラム：生成 AI の台頭

該当箇所

ChatGPT などの生成 AI サービスの活用

意見

なぜ許諾を得たデータで開発を行わないのでしょうか。

ChatGPT も LLM も画像生成 AI もこの 2 年間で世界的に権利的な問題があると認識されていますが、その問題があるものを使って問題が起きた場合、どなたが責任を取られるのでしょうか。責任の所在の例も出さずに有耶無耶にしたまま使用を推進するのは無責任だと思います。

そもそも、問題あるものをそのままにして利用を推進するのはなぜでしょうか。

開発手法は分かっているのですから、後はコストをかけてでもクリーンで安全なものを作るべきだと思います。

現状を放置したまま後からクリーンなものが出たとして、現状の問題あるものを使う方々が使用を止めるとお考えなのでしょうか。

また、特に画像生成 AI の機械学習には絵などの創作物だけではなく、児童ポルノやグロテスクな犯行の画像、プライベートな画像、レントゲンの画像のようなものまで使われていると判明していますが、そんなものを文化の発展に使用されるのでしょうか。

触れるものの成り立ちを軽んじるならば、歴史の意義や価値を否定しているのと同じだと思います。

例えば子どもが日常的に触れられるコンテンツの元となったものに児童ポルノが使用されているような事態になることを看過されるのでしょうか。

また生成 AI が話題になり一部で勝手に使用されてから既に 2 年が経過しておりますが、クリエイターだけではなく、その他の学習元となった方々への利益の還元などはいつ決まるのでしょうか。

SNS 等では生成 AI を利用した現行法の穴を突いた権利侵害の回避が日常的に見られますが、この点についても EU のような法規制などはされないのでしょうか。

それとも、現状のまま権利を認めなければ誰も侵害したことにはならないからと現状を放置されるのでしょうか。

その放置されているものの中には先述した児童ポルノやグロテスクな画像もありますが、それらも規制せず、または規制したとしても何も解決していない現状のもの使用を推進されるのでしょうか。

私はそれらのような問題解決が為されていない生成 AI 利用の推進に反対します。

【個人】

● 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会
報告書 2024 概要 (案)

第 4 章 (1) メタバースと生成 AI の連携について

生成 AI のデータベースがどういう素材を使用しているのか、使用ソフト及び型番の確認、生成 AI コンテンツを提供する個人または企業の責任の所在、著作権違反、肖像権違反またはディープフェイクを作成した際のペナルティを厳しくし、健全な空間を作る責任を持って欲しいと思います。

現在生成 AI で作られるコンテンツの中で児童虐待、医療データ、顔写真が含まれたデータベースから出力可能なローカル版が一切取り締まられておりません。

現在生成 AI の詐欺事例が増えているのには個人情報を入力した先で保存されている事を知らず、生成 AI のデータベースに一度入力されてしまった情報が消せない事、悪用させた場合の検索が困難であるにも関わらず有効な対策が確立していない所にあります。

生成 AI コンテンツ(会話でも画像でもすべて)を利用した際の個人情報の取り扱い注意の警告の表示を義務付けて欲しいです。

また生成 AI を一部でも利用した場合は必ず AI 製であるという記述義務(違反した際はアカウント削除、新規アカウント禁止等のペナルティ等)、生成 AI を利用可能場所と一切の利用を禁止する場所を作ってユーザーに選択の自由を与えて欲しいと思います。

【個人】

- 生成 AI を善意に評価し、利活用しようとするのはやめてください。

それらは学習元データにすべて許諾をとるべきです

著作権法 30 条の 4 がごり押しされたとき、「学習元への損失は少ないから」が大前提だったはずですが。

今や、すべての人が被害者で、特に女兒は毎日のように盗撮におびえなくてはなりません。

本人が訴えなければ被害とはされないと、現状野放しであり、それが自分であるとは認めたくないような画像が大量に流出しています。

メタバースでも、そのようなもののやりとりを推進するつもりでしょうか。

そして絵画もすべては盗品です。

生成 AI を推進し、規制を設けない以上、今後イノベーションもクリエイションも日本製はすべて盗品とされ、海外で評価されず、ただのポルノ市場、性犯罪国家になるだけです。

即刻生成 AI の推進をやめ、強い規制を設けてください。

【個人】

- 第四章 メタバースに関する様々な活用事例

(1) メタバースと生成 AI の連携について、そもそもの「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」の趣旨を疑う。

日本において生成 AI によるハルシネーション、偽情報の拡散、著作権、肖像権、児童ポルノ、ディープフェイクについて一切規制をしないと平デジタル大臣が公言している状況でそれを利用することについて甚だ疑問。

「安心・安全」に意味について前提に相違があると言わざるを得ない。生成 AI の市場規模が 10 年後に 10 倍に成るかのような一年も前の楽観的なグラフを元に「よく分からないけど取り合えず生成 AI を使ってみよう」のような姿勢が心底気に喰わない。

利用者の観点から生成 AI で作られたコンテンツはゴミと同義であり、中身のない bot に用は無い。それは Twitter でエロい女を装ったスパムアカウントにマジになる奴が居ないのと同じだ。

またクリエイターとしての観点から生成 AI を公然と使うコンテンツに自らの作品を出展(出品)するかと言えば NO だ。自分の作品が餌にされると分かって差し出す馬鹿は居ない。

よって「安心・安全」とは生成 AI が徹底的に排除された空間であると考え。もう一度書くが盗品を転売するような技術を「安心・安全」などと言うカテゴリーで議題に上げるべきですらない。

【個人】

- メタバースの健全な発展に必要な要素について体験による主観をもとに日本国民の1人として客観的な意見を目指し報告書に対して述べていきます。

第1章に対して、何故メタバースが発展していないか

第2章に対して、安全のために必要なことは何か

第4章に対して生成AIと組み合わせることについて

これらについて触れます。

まず何より重要なのはメタバースがほんの数年で巨大な市場になるという幻想を捨て去る事です。より具体的にはあらゆるプラットフォームを更新できるようなものではないという事実に目を向けるべきでしょう。

それは何故か？答えは明白で現在メタバースと呼ばれているものは本質的には伝達手段が多少増えただけのSNSでしかないからです。詰まるところ現在のスマートフォンを用いた伝達方法で一定のコミュニケーションが取れる為VR特有の伝達に移行する旨みを殆どのユーザーは持っていない事実から目を背けてはならない。さらに言えばVR端末は未だ高価なもので2~3万でも体験はできるものの質を鑑みると10万円以上のモデルがコアなユーザー間では支持されている現実があり、日本国内でそんな金額を必需品でも無い機器に出せるのはそれを趣味としている層くらいのもので、現行のSNSから移行しない要因の最たるものがこれです。いかに10万円前後しようとも生活必需品として根付いたスマートフォンはその代金を払うに値し、それがあれば通信費のみでSNSというコミュニケーションツールを獲得できるため価格競争の時点で決定的に勝ち目がないのです。また、メタバースはコミュニティ形成をそれぞれのモラルに反する人物を排除することでやっとのことで成立しておりVRチャットでは価値観の合わない外国人とのコミュニケーションを避けるために日本語クイズなどが用意されています。これは素行不良ユーザーを弾くのにブロック以外の手段が必要であることを示しています。基本的にVRの空間はインスタンスに分かれる形をとっており、パブリックの空間と個人の空間に切り替えることが可能ですがこれは現実の公共空間と自宅と言い換えることもでき、それに見合った振る舞いはコミュニティに所属する以上は必要とされます。現実と変わらず責任ある振る舞いは当然求められますしそれが共有されなければ発展はあり得ません。

それらを鑑みればメタバースでの安全の確保のためには基本的にユーザーの信用度を測定する必要があります。パブリック空間の安全を守るには一定の信用が必要なためです。言語が決定的なコミュニティ形成の核となっておりその言語の使用者同士でユーザーは集まりたいという事実から目を逸らしてはならないでしょう。詰まるところ日本のパブリックワールドにおいては日本の法律を参照し中傷や詐欺、商品の購入をしない海賊版の利用などに対応するべきでしょう。またパブリックワールドは事実上日本として扱うためVR上で犯罪などを犯し信用レベルの低いユーザーはアクセスや空間での権限を段階を踏んで制限するなどの措置は絶対に必要であると考えます。これは悪質な日本人ユーザーについても同様のことが言えます。

VRで使用するアバターについても明確な線引きが必要です。現在、私が参加しているコミュニティでは個人がモデリングし、著作権を持

ユーザーが設定した価格で販売したデータを著作者の設定した規約に則って利用しています。改変については著作者が定める規約に従っていれば可能でオリジナリティを出すことも可能です。当然ですが著作者は再配布を原則禁止に定めています。

安心して安全、健全なメタバースを作りたいと露ほどでも思うならば個人のインスタンスはまだしもパブリックワールドにおいては正当に販売されたアバターを利用することはを求めるのは絶対条件です。ましてやゲームや漫画アニメなどから抜き出した所謂「ぶっこぬきモデル」の利用は断じて許してはいけません。

これを許すということは知的財産権の侵害であり詰まるところ基本的人権に含まれる財産権の侵害に他ならないからです。

そう言った現実で行えば罪に問われるようなモラルハザードは当然のこととして方で裁ける必要があります。

そのためにパブリックワールドは国家性を持たせ、その国の法律を原則として適用する必要があるということに繋がります。

最後に生成 AI との組み合わせについてですが

これは現状を鑑みれば決定的にこれまで述べた発展に必要な要素と対立する要素であると言わざるを得ません。

それは何故かという現状の生成 AI は莫大な知的財産権を侵害した知的財産の剽窃・盗作のツールでありその使用用途も搾取と詐欺に偏っていると一言わざるを得ない代物であるからです。

では何故生成 AI をそのような代物であると述べるかという生成 AI の仕組み自体と所謂「データセット」に致命的な問題を抱えているからです。

現行の生成 AI ツールは大別すると Open AI や Stable Diffusion などの大型の生成 AI ツールかそれらに追加で学習させる事で新規性を謳った生成 AI ツールが 9 割以上を占めます。

この大本となった生成 AI たちは LION 5 をはじめとしたデータセットをその学習に用いています。このデータセットにこそ致命的な問題を抱えており、これらのデータはそのほぼ全てが著作者の意向を無視し無許諾で代金を払わずに集積、利用して作成されている事実があります。

これらは更にタチが悪いことに学術誌、小説、あらゆる雑誌や新聞、映画、アニメ、漫画、ゲーム、といった知的財産の篡奪に留まらず、実在する人物のパブリシティ権や肖像権の侵害に挙げ句の果てには実在人物の児童ポルノや猟奇殺人並びに弄ばれた戦死者の遺体写真といった倫理的問題のあるデータがデータセット内に大量に含まれていることが FBI の捜査で明らかになったと米国のメディアにおいて報じられています。

何故そのような悪辣極まるデータを含むのに改善されないかについてはその仕組み上、膨大なデータを集めて複製することで紐づけられた特性を引き出しつぎはぎに繋げることで生成を行っているに過ぎず、生成 AI と呼ばれるものの性能というのは篡奪した情報量が多いかどうかのみが反映されるものであるにもかかわらずメタ社のザッカーバーグ氏は「膨大なデータを収集しているからその著作者一人一人に支払われる額はごく僅かとなるだろう」という発言の通り搾取を是とし無責任極まりない愚か者がこれらの技術を推進しているからです。

生成 AI 並びにメタバースが真に社会に受け入れられるためにはこういった不正を厳格に禁じる必要があります詰まるところ法的罰則を伴う拘束力のある規制を制定することは絶対条件です。著作者を含む権利者の提示する条件を飲み対価を払ってデータセットの作成を行う、合意のないデータは使わない、合意がないデータを使っていないことを証明する為にデータセットは研究学習段階を含めた全領域の公開義務を違反には罰則が伴う形で課す。生成されたデータには生成 AI 製であることが視覚的に明確に判別できるラベルをつける義務を違反に対して刑罰を伴う形で課す。これらが全て達成されなければ生成 AI は社会的責任を果たした画期的なツールとして認められることは未来永劫あり得ません。

メタバースも同様にコストカットをお題目に掲げた搾取のために生成 AI を利用するならば未来はないでしょう。

何故なら現実で社会的生活を送り消費ができるのは法に個人が守られ、財産権をはじめとした基本的人権が尊重されるという土台があるからです。往来を人々が殺人や強盗や窃盗、轢き逃げといった犯罪を必要以上に恐れずに歩くことができるのはそういった刑罰を伴い確かな拘束力を持つ方が制定されているに他なりません。

故に生成 AI もメタバースも不正利用や搾取を刑罰という拘束力を法で課して正当性を担保できない限り民間に広く受け入れられ発展するという未来はないと断言し本意見を締めます。

【個人】

- 生成 AI はデータセットがクリーンであることが確認出来ないのですから危険です。許可していないデータを勝手に取り込まれている可能性が高く権利の侵害になります。

【個人】

- メタバースに現在の生成 AI を使用するの控えていただきたいです。現在の多くの生成 AI は著作権、肖像権などの権利侵害、知的財産権の侵害やそれに伴う訴訟が相次いでいます。これにはネット上のあらゆるデータを無断で学習し、その複製を享受目的で利用することが横行している背景があります。権利者の保護を訴えながら現状の生成 AI を使用するのにはあり得ません。生成 AI の無許可の学習や違法な使用を野放しにしているのは権利者は現状は泣き寝入りするしかありません。そうすると生成 AI を利用した盗んだもの勝ちな状態になり、市場は萎縮し新しいコンテンツが出てこなくなります。EU AI act に準拠した真っ当な生成 AI でない限り、使用することは既存のコンテンツ市場に悪影響を与えます。それはメタバースにおける画像、3Dモデル、メタバース上で活用されるプログラムなども例外ではありません。安心、安全なメタバースに現状の生成 AI、特に EU AI act に則ることのできない生成 AI は不適格です。

【個人】

- コラム：生成 AI の台頭 の部分に対して
生成 AI を利活用していくことへの前向きな展望ばかりが述べられていることに懸念を感じる。現在世界中で画像・音声・動画・音楽などに利用されている生成 AI 技術は、どれもそのほとんどが無許諾なデータが数多く利用されており、世界的にも人権問題として扱われている側面を持つ。だが、日本国内では未だその点への議論が足りず、認識も甘いまま利活用が進められているように見える。

また生成 AI の利活用が進めば水資源・電力とも今以上に膨大に必要なこと、温暖化ガスの発生が増えること、「現代の奴隷制度」とも呼ばれるコンテンツモデレーターの問題など、どの面に対しても現実的な議論や対策がなされているようには見えず不安である。

さらに現在、インターネット上では生成 AI を用いた悪用や嫌がらせ、データの搾取で特に若手のクリエイターの環境はすでに劣悪を極める状況にあり、健全な育成や発展が望めない。
今のインターネット上の空間を改善できないままメタバース上の空間や活動を活発にしていけば、同様の荒廃した状況がそこで繰り返されるだけとなる。

日本は利益や効率の面から物事を判断する政策が長く続き、文化・学問面に資金と時間をかけず、次世代の人材育成をあまりにもおろそかにしてきたように見える。
今後の日本の発展のため、未来に目を向け新技術を発展させることは必要だが、同時にいくつもの選択肢が残るよう、長い歴史の中で先人の技術と知恵に根差した確かな成果であるアナログ技術を守り、個人の財産でもある技術・技能・クリエイターの作品そのもの、またそのデータを破壊・搾取させるような流れをこれ以上続けないよう十分な検討と対策をお願いしたい。

【個人】

- メタバースにおける生成 AI の活用については、現状の生成 AI は著作物を無断使用している事が世界各国で問題視されるなどのリスクを孕んでおり、現時点では活用を検討する段階ではない。利用前提で計画を進めれば、いざ世界的に、生成 AI は権利侵害の問題を抱えているという認識になった際には方向修正に大変な時間と手間や資金を要する事になるだろう。そうならないために、まずは権利侵害やディープフェイクなどの危険性がない生成 AI の開発が求められる。

【個人】

● 第5章 今後の検討事項

(2) リアルとバーチャルの融合の進展、没入型技術全般を用いた多様なメタバースの利活用促進に係る課題等の検討

4. メタバースに係るコンテンツの創作・流通等の市場動向の把握 意見

「メタバースがいかなる性質の空間として設計され、いかなる者が参加するものであっても、コンテンツが提供されて初めてサービスとして成立するものである。生成 AI が台頭する中で、少数のプラットフォーマーが市場を支配するのではなく、クリエイターが生成 AI と共存しながらメタバースでコンテンツを創造し、その権利が守られ、適正な対価が得られる環境を構築することが望まれる。」とありますが、そもそもなぜ今の学習元の許可を取らず、適切な対価を払わない生成 AI を使うことがクリエイターにとって望ましいのか自分には理解できません。今の生成 AI は権利的にグレーなものが多く、それを前提とするコンテンツ展開は倫理的、法律的に非常にリスクがあり、例えば国内法で問題がなくとも海外法に触れる可能性もあり、現在の混沌とした生成 AI を取り巻く環境の中で安易に政府主導

の研究会が生成 AI を利用することを推奨するという事は控えるべきだと私は考えます。

海外の日本の二次元風のコンテンツ界隈では生成 AI を受け入れない層が多く、海外展開を視野に入れるならば生成 AI を使わない方が差別化ができ、貴重な日本のクリエイター保護にもつながるのではないかと考えます。

今の生成 AI は権利面にも問題がたくさんありますが、生成 AI 特有の量産性の高さにより、生成物がネット上に大量にあふれ、一般消費者の間で「生成 AI＝スパムコンテンツ」という認識が広まっているのを私自身感じております。このような現状で生成 AI を使うことは長期的な日本のメタバース産業のブランド構築の点から見て、悪影響を与える要因になると私は考えます。

よって、今の生成 AI を前提としたこのような記述は日本のメタバース業界の発展に望ましくなく、研究会はこのような認識を改めるべきだというのが私の意見です。

【個人】

● 現時点での生成 AI は有効に使えるような段階ではありません。

例えば ChatGPT は現在では偽の情報を出力することも多く混乱を招きます。

また打ち込んだ情報を勝手に使われる可能性もあり、個人情報の漏洩の可能性もあります。また未成年者の思考力や想像力を奪う事にもなると思います。

またそれらを規制する法律もないため、例えシステムの管理者が、データがクリーンであることを明示してもそれを裏付けることは難しいでしょう。

他にも、Google などの検索エンジンを利用した検索結果の画像には、すでに偽の画像が紛れ込んでおり、情報汚染が始まっています。中には著作権を侵害しているものも多く見られます。

インターネットが普及した現代では、これらは未成年者に限らず、人々の知識の正確性にも大きな影響を与えてしまうでしょう。

メタバースよりもまず、情報の正確性の担保や、著作権が十分に守られるような法律を制定してほしいと思います。

【個人】