

令和7年度 インターネット上の偽・誤情報等への対策技術の開発・実証事業

**制作者意図と異なる作品解釈に係る情報の急激な増加の  
影響等に関する研究・調査  
成果報告書 概要版**

2026/3/19

研06\_日本エンタープライズ株式会社

# 目次

## 1. 研究・調査の背景・目的

1. 研究・調査によりアプローチする課題・目指す姿
2. 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

## 2. 研究・調査の実施

1. 研究および有効性等に関する検証の全体像
2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

## 3. 研究・調査の考察・今後に向けた課題等

1. 研究・調査の総合的な考察
2. 研究・調査にあたっての課題・展望

# 目次

## 1. 研究・調査の背景・目的

1. 研究・調査によりアプローチする課題・目指す姿
2. 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

## 2. 研究・調査の実施

1. 研究および有効性等に関する検証の全体像
2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

## 3. 研究・調査の考察・今後に向けた課題等

1. 研究・調査の総合的な考察
2. 研究・調査にあたっての課題・展望

# 1-1. 研究・調査によりアプローチする課題・目指す姿

## 研究・調査によりアプローチする課題

- デジタルコンテンツの制作・流通の現場では、SNS等で制作者の意図と異なる一方的な作品解釈に基づく批判が投稿され急速に拡散することがある。
- このような批判の拡散（炎上）は、不本意な表現変更や制作者の謝罪、流通の差し止めにつながることもあり、ひいては情報流通の健全性を脅かしかねない。
- 構造的な問題として、ユーザー側はネット上で匿名で情報発信できる一方、コンテンツ提供側は匿名性の確保が難しいという非対称性があり、コンテンツ提供側はいわば「批判に対して脆弱な立場」にある。
- また、実際には少数ユーザーからの根拠がない批判であっても、その批判を支持するユーザーの割合をコンテンツ提供者が把握することが難しいため、あたかも多数派の意見であるかのようなインパクトを与えられられる。
- このように、制作者意図と異なる作品解釈に係る情報の急激な増加は、構造的かつ深刻な問題となっており、適切な対策が講じられることが望まれる。

## 上記課題を踏まえ目指す姿・ゴール

- 正確な実態把握にもとづいて解決策を丁寧に議論することが必要である。
- 本事業では、正確な実態把握のための調査を定量的かつ定性的に実施し、根拠のない批判の拡散を防止するための方法等について社会実装が可能な解決策を生み出すための議論に資する。
- 対策として、デバンキング情報\*・プレバンキング情報\*\*の発信により拡散を抑止していくことが有力と想定している。
- エンターテインメント分野における誤解情報の拡散メカニズムにおいては、著作者・著作権者・出版社などのステークホルダーがそれぞれの立場で効果的な対策をとりうることを示し、総合的な対策の枠組みを示す。

\*根拠のない誤った情報を検証し、事実を示す情報

\*\*情報リスクを認識して、抵抗できるよう受け手にあらかじめ備えさせることを目的とする予防的な情報

## 1-2. 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

### 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

- 本研究調査では、「根拠のない作品に対する批判」がインターネット上で表出される事例や、かかる根拠のない批判が急速に拡散する事例を複数抽出・選定して、その発生・推移・鎮静化までのプロセスを詳細に調査・分析する。
- そのうえで、それらの事例間に共通して見出される特徴や一定の傾向、および、かかる批判の沈静化に成功した例を分析し、分析結果をアーカイブとして共有する。そうすることで、このような「根拠のない批判」がコンテンツ制作事業者やコンテンツ流通事業者の現場にもたらす「表現の委縮」のような心理的な効果と、早期の批判鎮静化により表現の変更や流通の自粛といった行動変容の回避につながる要因を明らかにする。
- この検証を進めることで、情報流通の健全性を向上させる有効な対策の検討・立案が進むことが期待される。根拠のない投稿が、コンテンツ制作の現場にも影響していることを明らかにし、その対応方法について考察することは、コンテンツ立国を目指す我が国の情報流通の健全性の確保において有意義である。そうした観点に立てば、本事業は情報流通の健全性を増進させようとする今日の流れを一段高いレベルへと引き上げるものであるといえる。

# 目次

## 1. 研究・調査の背景・目的

1. 研究・調査によりアプローチする課題・目指す姿
2. 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

## 2. 研究・調査の実施

1. 研究および有効性等に関する検証の全体像
2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

## 3. 研究・調査の考察・今後に向けた課題等

1. 研究・調査の総合的な考察
2. 研究・調査にあたっての課題・展望

## 2-1. 研究および有効性等に関する検証の全体像

### 研究および有効性等に関する検証の全体像

- 本研究調査では、ソーシャルリスニングの手法を用いて、2段階での調査（情報収集）を行った。
- Step1では、X上で配信されるポストを対象にリアルタイムモニタリングを行い、コンテンツ制作者や作品に対する批判拡散（以下、「炎上」と表記する）発生のリアルタイム捕捉を試みた。
- Step2では、選定した偽・誤情報的批判拡散事案（以下、「偽・誤情報に基づく炎上事案」と記述する）について、専門ツール\*\*を用いてSNSポストデータの収集・分析を行った。収集されたSNSポストデータについて集計・分析を行い、批判発生から鎮静化までの推移や、状況に影響を与えた要因について定量的・定性的な検討を行った。
- これらの調査結果について、コンテンツ業界関係者やネット炎上研究の専門家に調査結果を提示しヒアリングを重ねることにより、検証を行った。

\*本研究調査では「炎上」を「コンテンツ制作者や作品に対する批判がSNS上で急速に拡大する現象」と定義する。批判の内容が偽・誤情報的であるかは、「炎上」の定義そのものには含まない。

#### Step1 リアルタイムモニタリングによる事案調査

- 新たに発生する炎上事案をX上のモニタリングで捕捉
- 事前に把握できていた過去事案に関する投稿と類似の投稿を、Xのタイムライン表示アルゴリズムが表示するようコントロール
- Xが表示する投稿の中から調査対象の可能性を持つ投稿を目視確認し、条件に該当する投稿が急増している事案を抽出
- モニタリングにより4件の事案を発生初期に捕捉
- 抽出した事案の構造や内容を確認し、本研究の趣旨に合う事案であるかを判定

詳細調査対象事案の決定

#### Step2 専門ツール\*による詳細調査・分析

- 専門ツール（株式会社エルテス「ウェブリスクモニタリング」内で使用する専用ツール）を使ってSNS上での関連投稿を収集
- AI判定と人間による判定を併用し全投稿のカテゴリ分類（ポジティブ、ネガティブ、ニュートラル）を実施
- 事案ごとに投稿の集計と定量分析を実施
- 各事案を4フェーズ（批判発生期、批判拡大期、リカバリ期、鎮静化期）に区分し、各フェーズで影響力が大きかった投稿を抽出し内容を分析
- 批判の抑制、炎上の鎮静化に効果があった要素を抽出

\*\*専用ツールとは、ウェブ、SNS等を対象に、健全な情報流通が変容したことにより批判的意見の拡散から表現の不本意な変更へと繋がった事例を調査し、拡散の背景（予兆・拡散者の意図）を定量（三段階判定）・定性的に分析するためにカスタマイズされたツール。本研究・調査では、株式会社エルテスが提供するウェブリスクモニタリング・ツールを使用した。

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### リアルタイムモニタリングによる事案調査

- Step1では、X上でのリアルタイム・モニタリングを実施し、以下の4事案の発生を発生初期に捕捉することに成功した。
- リアルタイムモニタリングでは、事前に把握できていた過去の2事案（大川ぶくぶ氏 Splatoonイラスト炎上、東洋水産「赤いきつね」CMアニメーション炎上）の投稿と類似する話題を表示するようXのタイムライン表示アルゴリズムをコントロールした。そのうえで、Xが表示する投稿の中から「炎上」「差別」「疑惑」などのワードを含む、調査対象の可能性を持つ投稿を目視で確認し、条件に該当する投稿が急増している事案を抽出した。
- 各事案の内容を検討したところ、事案1、2は偽・誤情報的批判拡散とはいえないこと、事案3は作品表現に対する批判ではないこと、事案4は制作者がアマチュアであることから、いずれも詳細調査の対象とはしなかったが、事案3、4の推移から、偽・誤情報に基づく炎上対策の参考となる知見が得られた。

#### リアルタイムモニタリングで捕捉した事案

	事案識別名	概要	発生時期
事案1	アニメ「ぼっち・ざ・ろっく！」原作表現改変	人気マンガ「ぼっち・ざ・ろっく！」のアニメ化の際、原作の表現を一部改変した脚本家の発言をめぐり炎上が発生した事案	2025年9月
事案2	「中央線文化祭」ポスターイラスト制作手法	著名イラストレーターがネットで公開されている写真をモデルに無断でイラスト化し商用ポスターに使ったことが判明し炎上した事案	2025年10月 ～
事案3	「メンヘラちゃん」非公式商品投稿ブロック	人気キャラクターの非公式商品写真発信者からのメンションを公式アカウントがブロックしたことが批判され炎上した事案	2025年9月 ～10月
事案4	ポケモンキャラクター（カイリキー）ファンアート表現	アマチュアイラストレーターが制作したカイリキーのファンアートの表現が人種差別的だとして批判され炎上した事案	2025年10月 ～

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### リアルタイムモニタリングによる事案調査

- リアルタイムモニタリングで捕捉できた4事案に関する検討・考察のポイントは以下のとおりである。このうち事案3、事案4からは、偽・誤情報による炎上の対策を考える上で参考となる知見が得られた。

#### 事案1 アニメ「ぼっち・ざ・ろっく！」原作表現改変

- アニメ化の際の表現改変について、脚本家が不用意な発言をし、原作ファンからの批判が集中的に発生した。
- 批判の対象が作品そのものではなく脚本家の発言や記事編集の在り方であり、詳細調査の対象とはしなかった。

#### 事案2 「中央線文化祭」ポスターイラスト制作手法

- 人気イラストレーター江口寿史氏がネット上の公開写真をモデルに無断でイラスト化したことが発覚し、炎上した。
- 制作手法に問題があったことに起因して発生した炎上で、偽・誤情報による炎上には該当しないと判断した。

#### 事案3 「メンヘラチャン」非公式商品投稿ブロック

- X公式アカウントが模造品購入者をブロックした行為がファンを大事にしていると一方的に解釈され炎上した。
- 制作者はファンメイド等に関するガイドラインを公開しており、その内容を紹介する投稿を機に炎上は鎮静化した。

#### 事案4 ポケモンキャラクター（カイリキー）ファンアート表現

- イラストでカイリキーが金の鎖状のネックレスをつけていたこと等が、黒人差別的だと海外から批判され長期炎上した。
- 制作者は作画意図を詳細に説明する投稿を行ったが、機械翻訳精度の問題があり、海外ユーザーに意図が十分伝わらなかった。制作者はそのことに気づき、再度、英語で意図を説明する投稿を行った。
- 本研究のテーマに合致する事案だが、制作者がアマチュアであることを踏まえ、詳細調査の対象とはしなかった。

#### 偽・誤情報対策の参考となる知見

- 制作者側が、表現や二次創作品等に関するガイドラインをあらかじめ公開していると、一方的な解釈に基づく批判の鎮静化に有効である。（事例3）
- 海外の批判者に対し表現意図等を説明する際、機械翻訳を介すると正確に伝わらない恐れがある。（事例4）

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### 詳細調査の概要

- リアルタイムモニタリングで捕捉した4事案はいずれも詳細調査の対象条件を満たさない要素があったため、詳細調査は事前に把握していた以下の2事案（いずれも偽・誤情報的批判が拡散した事案）を対象に実施することとした。

#### 詳細調査の対象とした事案

	事案識別名	概要	発生時期
事案5	スプラトゥーンキャラクター（イイダ）二次創作イラスト	漫画家・イラストレーターの大川ぶくぶ氏が発表した二次創作イラストの肌の色が、原作より明るく人種差別的だと海外から批判され炎上した事案	2024年10月
事案6	「赤いきつね」CMアニメーション	CMアニメーションに登場する女性キャラクターの食事の描写が「性的表現だ」という批判が拡大し、ネット上で論争となった事案	2025年2月

- 詳細調査では専門ツールとして、株式会社エルテスの「ウェブリスクモニタリング」内で使用する専用ツールを使用し、各事案に関係する投稿を収集した。さらに、AI判定と人間による判定を併用し、収集した投稿をポジティブ（支持的、同情的な内容の投稿）、ネガティブ（批判的、攻撃的な内容の投稿）、ニュートラル（どちらでもない内容の投稿）の3カテゴリーに分類した。
- 次頁より、各事案の定量・定性分析について示す。定性分析では、批判発生から鎮静化までの期間を以下の4フェーズに区分し、投稿傾向の変遷を示す。
  - 批判発生期：最初の批判投稿に続いて、作者や作品を批判する投稿が続く時期
  - 批判拡大期：批判投稿に加えて、批判に対する反論投稿が増加し、関連投稿数が急増する時期
  - リカバリ期：投稿が活発に続く中、批判を鎮静化させる説得力ある投稿があり、多数リポストされる時期
  - 鎮静化期：批判投稿数が大幅に減少し、批判が鎮静化。関連投稿の総数も減少する時期

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

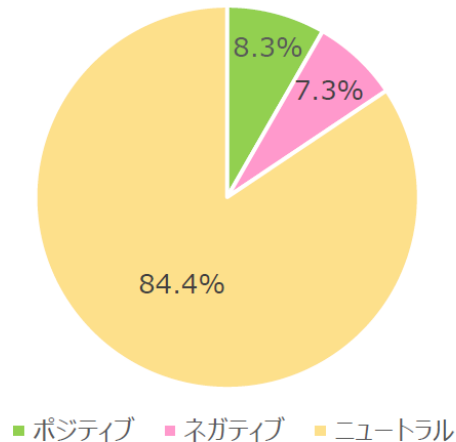
### 詳細調査の結果（事案5 / 定量分析）

- 事案5では3,688件の投稿データを収集した。このうちネガティブ投稿は269件（7.3%）であり、批判的投稿は全体の1割以下であったことが確認された。
- 大川氏は10月11日に謝罪投稿をしたが、謝罪の後、投稿が急増する推移であったことが確認された。

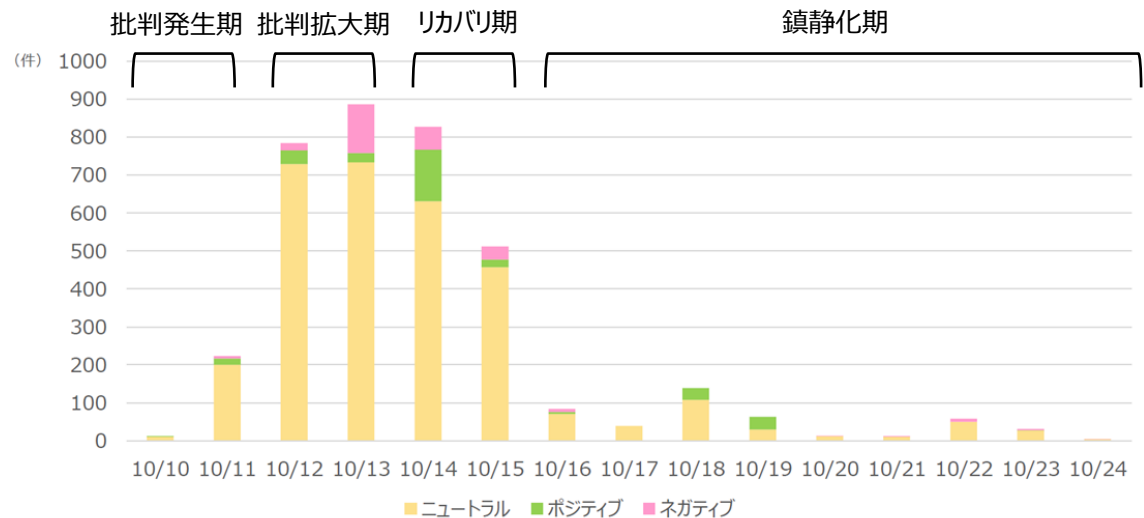
#### 事案5の概要

	事案識別名	概要	発生時期
事案5	スプラトゥーンキャラクター（イイダ）二次創作イラスト	漫画家・イラストレーターの大川ぶくぶ氏が発表した二次創作イラストの肌の色が、原作より明るく人種差別的だと海外から批判され炎上した事案	2024年10月

全収集投稿の 카테고리 構成比



投稿数の時系列推移



## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### 詳細調査の結果（事案5 / 定性分析）

- 事案5を4フェーズに区分し、リポストが多く影響力が大きかった投稿を中心に事案の推移を整理した。

#### 批判発生期（10月10日～11日）

- 大川氏がイダのイラストをネットに公開した後、海外から「肌の色を明るくしたのはなぜか？」との英語投稿があった。
- 続いて、当該イラストと大川氏を批判する複数の投稿が海外から発信された。英語投稿の内容は次第にエスカレートし、大川氏を脅迫するようなミーム（譬え）を用いた投稿も発生した。
- これらの批判に対し、大川氏は10月11日にXに謝罪文を投稿した。
- 大川氏の謝罪後、Xの日本語投稿では、大川氏を擁護し、謝罪は不要だとする投稿が急増した。

#### 批判拡大期（10月12日～13日）

- 日本語投稿では、海外からの作品批判を否定する内容が多く投稿された。
- 英語投稿では、作品批判よりも日本人ファンダムの発言に対する批判や嘆きが増え、一部が多数リポストされた。
- その後、作品への批判が合理的でないことや、ファンダム内の論争や混乱を嘆く投稿が多数リポストされた。

#### リカバリ期（10月14日～15日）

- 大川氏のイラストを賞賛し、作品や作者に対する行き過ぎた批判・攻撃をたしなめる英語投稿があり、多数リポストされた。この投稿と大量のリポストが、批判が鎮静化する契機になった。（投稿前24時間のネガティブ投稿数66、投稿後24時間のネガティブ投稿数34）
- 日本語投稿では、それまでの日本語投稿で主流だった意見を疑問視する投稿や、大川氏の謝罪投稿の内容を支持する投稿がみられるようになった。

#### 鎮静化期（10月16日以降）

- 英語投稿では初期批判者を批判する新たな投稿が多数リポストされ、作品や大川氏への批判は鎮静化していった。
- 日本語投稿は大幅に減少したが、日本人同士の論争や、荒い投稿を批判する投稿がみられるようになった。

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

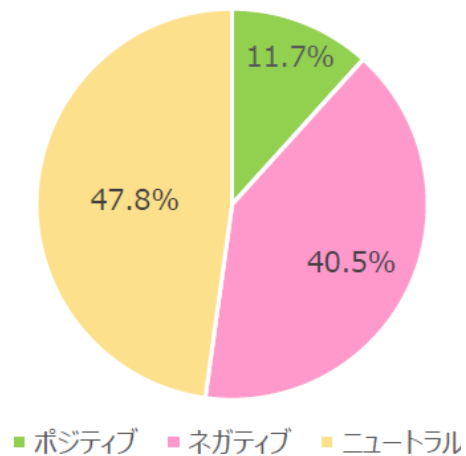
### 詳細調査の結果（事案6 / 定量分析）

- 事案6では投稿総数は27,213件と多かったため、10%に当たる2,721件を無作為抽出し集計・分析を行った。
- 投稿全体のうちネガティブ投稿が40.5%あり、事案5と比較すると、本件ではネガティブ投稿が明らかに多かった。
- 本事案では、当該広告の公開から10日以上経過した後に炎上が発生した。**炎上初期はほとんどがネガティブ投稿で、その後ポジティブ投稿、ニュートラル投稿が増加**する推移がみられた。

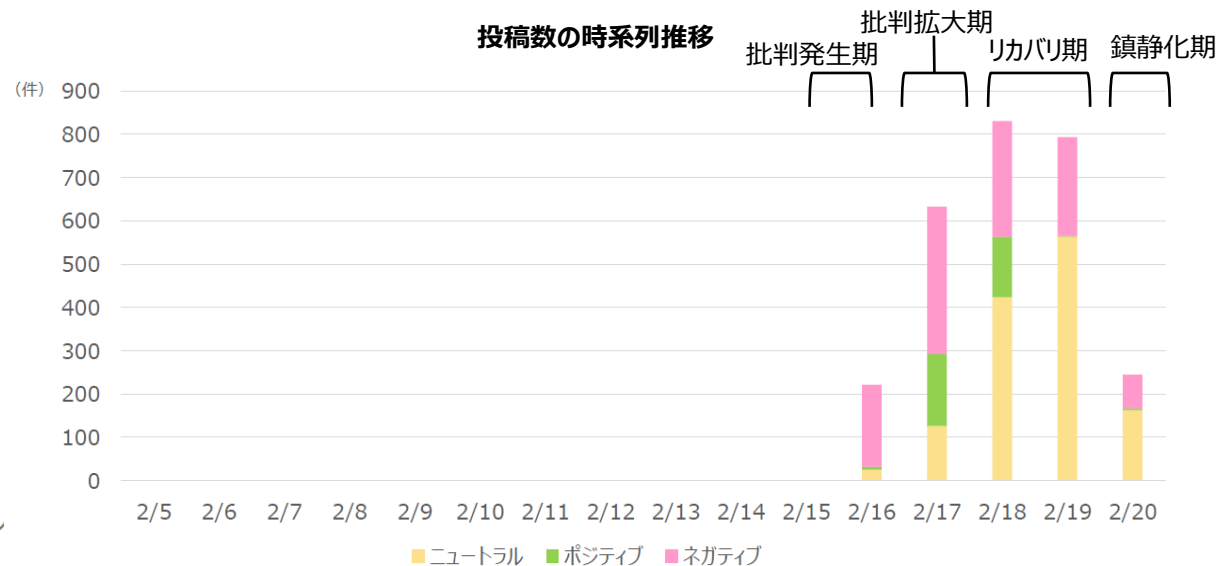
#### 事案6の概要

	事案識別名	概要	発生時期
事案6	「赤いきつね」CMアニメーション	CMアニメーションに登場する女性キャラクターの食事の描写が「性的表現だ」という批判が拡大し、ネット上で論争となった事案	2025年2月

全収集投稿の 카테고리 構成比



投稿数の時系列推移



## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### 詳細調査の結果（事案6 / 定性分析）

- ・ 炎上期間を4フェーズに区分し、リポストが多く影響力が大きかった投稿を中心に事案の推移を整理した。
- ・ ネガティブ投稿、ポジティブ投稿ともに、一部の投稿のリポストが極めて多かったことが本事案の特徴といえる。

#### 批判発生期（2月16日）

- ・ 午前8時頃、Xに「全年齢に寄り添う商品とアピールすればいいのに、なぜこのようなCMを作るのか」という趣旨の批判投稿があり、この批判投稿が終日にわたり多数リポストされた。
- ・ この他、当該CMの表現は誰のためのサービスか？という投稿や、覗き趣味のような印象だという投稿、女性が食べる行為に性的な眼差しを向けているとする投稿などがあり、この日の投稿の大多数がネガティブ投稿であった。

#### 批判拡大期（2月17日）

- ・ 前日の2つの批判投稿のリポストが続いた一方、批判はクレーマーによる難癖だとする擁護投稿、アニメーション内の女性描写の解釈が病的だとする擁護投稿があり、これらが多数リポストされることにより投稿総数が増加した。
- ・ イギリスの広告表現に対する規制やリスク管理の取組を紹介する投稿や、当該CMは海外では受け入れられない表現だとする投稿があったが、あまりリポストされなかった。

#### リカバリ期（2月18日～19日）

- ・ 当該CMが女性クリエイターの作品であることを指摘し、作品批判を批判する投稿が複数あり、多数リポストされた。
- ・ 18日夕方に、「人によっては性的表現に見えるかもしれないが、人間は本来性的存在なのになぜ性を禁忌するのか」という問いかけの投稿があり、特に多くリポストされた。この投稿を機に、作品表現を批判する投稿のリポストは減少した。（投稿前24時間のネガティブ投稿数343、投稿後24時間のネガティブ投稿数226）
- ・ 一方、女性による作品批判を男性が批判するのはおかしいという趣旨のネガティブ投稿があり、多数リポストされた。

#### 鎮静化期（2月20日）

- ・ 投稿数が大幅に減少する中、本事案での作品批判の在り方を客観的に整理して批判する投稿があり、比較的多くリポストされた。

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### 詳細調査の結果（事案5、事案6の比較）

- 以下に、事案5、事案6の詳細調査結果の比較表を示す。
- 対策の検討では、基本的には「共通点」の内容を踏まえる必要がある。加えて、しばしば見られる海外からの偽・誤情動的批判による炎上では、「相違点」の内容への対策が必要になるといえる。

#### 事案5、事案6の共通点と相違点

比較項目		事案5（スプラトゥーン二次創作イラスト）	事案6（東洋水産CMアニメーション）
共通点	ネガティブ投稿の割合	<ul style="list-style-type: none"> <li>・<b>ネガティブ投稿（批判投稿）</b>は投稿全体の一部であり、ネガティブでない投稿（ポジティブ投稿、ニュートラル投稿）の方が多かった。</li> <li>・<b>炎上の最初期はネガティブ投稿が先に増えた。</b></li> </ul>	
	批判の内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品やキャラクター、制作者に対する一方的な解釈に基づいた批判（＝偽・誤情動的批判）が継続的に投稿された。</li> </ul>	
	投稿の推移	<ul style="list-style-type: none"> <li>・初期のネガティブ投稿に続いて、批判内容に反論するポジティブ投稿、ニュートラル投稿が増加した。</li> <li>・批判対象が作品表現や制作意図から次第に離れ、意見の異なるユーザーがお互いを批判しあう形になった。</li> </ul>	
	鎮静化のきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・<b>批判の非合理性を指摘する説得力ある投稿（ポジティブ投稿またはニュートラル投稿）が大量にリポストされるのを契機に、批判投稿が鎮静化した。</b></li> </ul>	
相違点	地域的な広がり	海外からの批判に日本人ファンが反論する形	日本国内限定の論争
	批判の背景	国内外の社会的・文化的な違いが、作品解釈のずれや論争の背景にある。	個々のユーザーの思想や価値観の違いが異なる作品解釈を生んでいる。
	脅迫的投稿	「殺すしかない」など、制作者に対する脅迫的な投稿が発生した。	脅迫的な投稿はみられなかった。
	言語の壁	投稿内容が機械翻訳を介して伝わるため、 <b>発言意図が正確に相手に伝わっていなかった恐れがある。</b>	投稿はすべて日本語であり、言語の壁はなかった。

## 2-2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

### 有効性等に関する検証

- コンテンツ業界関係者やネット炎上研究の専門家に調査結果を提示しヒアリングを重ねることにより、有効性の検証を行った。

#### 第1回ヒアリング 1月19日実施

- 事案5の詳細調査結果の検討・検証を行った。

#### 第1回ヒアリングでの評価

- 投稿の判定では「ニュートラル」が大多数であり、ネガティブ投稿は少数であるが、その少数のネガティブな声が「社会的インパクト」を持ち、各種メディアで取り上げられることで社会問題化している実態がこの調査で確認できた。
- 「少数の極端な意見がいかにか事実を歪め、あたかも世論であるかのように演出され、クリエイターを謝罪に追い込むか」という論理構成で、業界への有意義な示唆につながる。
- 特に、海外向けサービスやコンテンツ展開において、業界全体で対処すべき留意事項の示唆が得られる。

#### 第2回ヒアリング 2月6日実施

- 事案6の詳細調査結果の検討・検証、対策案の検討を行った。

#### 第2回ヒアリングでの評価

- 事案5と事案6の共通点・相違点を整理することで新たな示唆が得られ、対策を講じやすくなる。
- 本事案は国内に閉じていたので、文化の相違に起因する批判はなかったが、炎上の発端が作品の独自解釈による批判（＝偽・誤情動的批判）だったという点は事案5と共通していたといえる。
- 偽・誤情報との関係では、ネットでの炎上がネット外でどう伝えられたかも分析対象になり得る。
- ガイドラインはユーザーへの提示方法が重要である。投稿時のポップアップ表示等の気づきの付与や情報提供により、人々が適切な行動を自律的に選択できるように支援する教育的ナッジ等の手法があり得る。

# 目次

## 1. 研究・調査の背景・目的

1. 研究・調査によりアプローチする課題・目指す姿
2. 研究・調査により期待される偽・誤情報対策への効果

## 2. 研究・調査の実施

1. 研究および有効性等に関する検証の全体像
2. 研究および有効性等に関する検証の個別詳細

## 3. 研究・調査の考察・今後に向けた課題等

1. 研究・調査の総合的な考察
2. 研究・調査にあたっての課題・展望

## 3-1. 研究・調査の総合的な考察

### 研究・調査の総合的な考察

#### 偽・誤情報に基づく初期の一方的批判による制作者への心理的圧力（事案5）

- 事案5では、作品発表後の短期間に集中した攻撃的な批判を受け、作者が早期の謝罪を選択した。しかし、初期の批判は特定の考えや作品解釈を持つ一部のグループからのものであり、広範なユーザーからの批判ではなかったことが定量分析・定性分析双方から示された。
- しかし、一方的・攻撃的な初期の批判が一部の意見に過ぎないことをクリエイターが認識することが難しいため、クリエイターにとって極めて強いプレッシャーとなり、謝罪等につながることが強く示唆された。

#### 偽・誤情報の継続的関与（事案4、事案5、事案6）

- 作品表現が批判対象となった事案では、制作者の意図とは異なった作品の一方的解釈に基づく批判が攻撃的に展開され、長期間継続する傾向が強くみられた。
- 事案4、事案5では、制作者が意図の説明や謝罪を行った後も、これらを無視した明らかな偽・誤情報による制作者や作品への批判が繰り返し行われていた。ただし、それらの投稿の影響力は初期ほど強くないことが示唆された。

#### 炎上の抑制や鎮静化につながる要因（事案3、事案5、事案6）

- 炎上が拡大した後、説得力のある投稿が契機となって、その投稿のリポストが拡大することにより炎上が鎮静化に向かうプロセスが複数の事案で確認された。
- 説得力ある投稿では、制作者や作品への批判が合理的な内容でないことを示す客観的な根拠を提示することが重要になる。行き過ぎた批判や偽・誤情報に基づく批判の記録、作品表現・二次創作・流通等に関するガイドラインが、説得力ある投稿の根拠になり得ることが示唆された。

#### 国際的な炎上ケースでの留意事項（事案4、事案5）

- 海外の批判層と日本人制作者や日本人ファン層がコミュニケーションする際、機械翻訳で細かいニュアンスや発言意図が正確に相手に伝わらず、誤解や批判の拡大につながる可能性があることが示唆された。

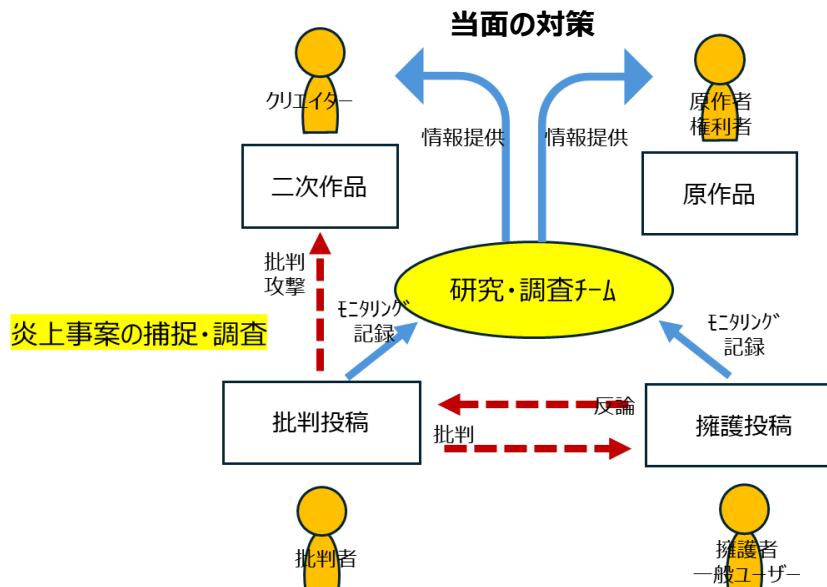
## 3-1. 研究・調査の総合的な考察

### 研究調査結果を踏まえた偽・誤情報対策についての考察

本研究調査の結果から、偽・誤情報に基づく炎上の対策について、当面の対策と中期的な対策（目指す姿）に分けて考察する。

#### <当面の対策>

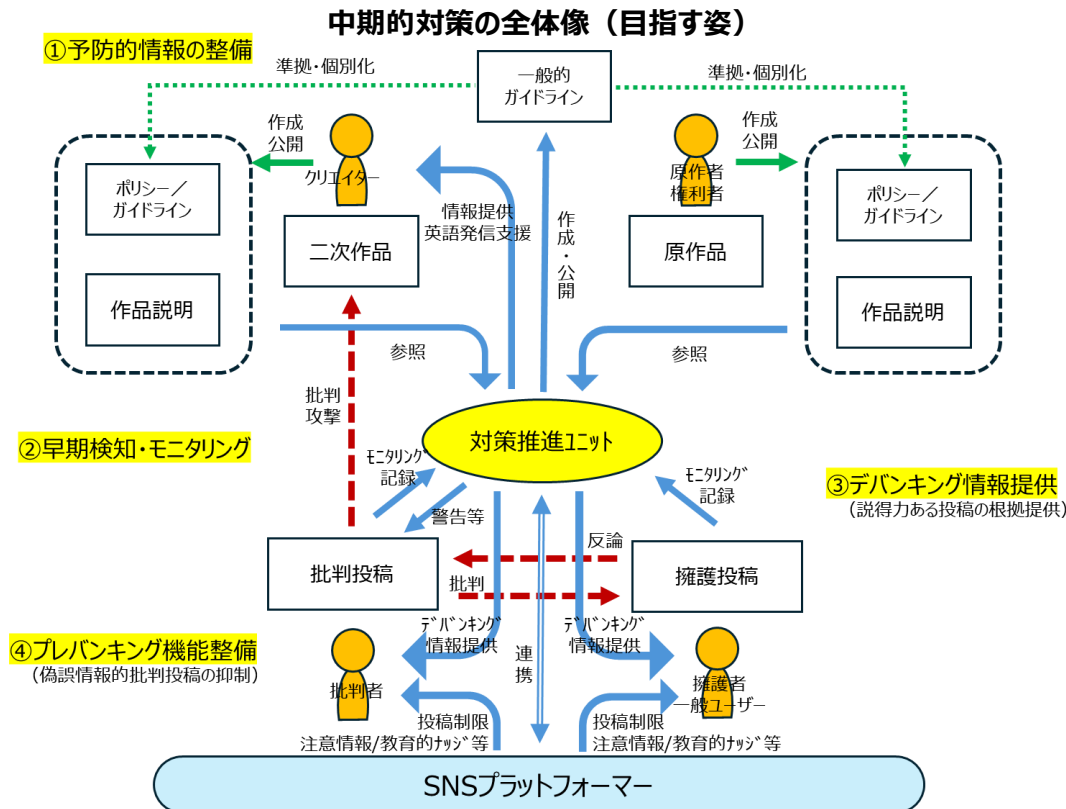
- 本研究・調査で実施したと同様の、偽・誤情報に基づく炎上事案の調査・分析を継続的に実施し、さらに多くの事案を捕捉し、それらの発生原因や推移、鎮静化要因の調査・分析を進め、**情報と知見を蓄積**する。
- 調査・分析結果は逐次公表するとともに、関係分野のコンテンツ制作者や権利者への情報提供、セミナー開催等の啓発活動により**関係者への周知**を図る。こうした情報提供や啓発活動を通じて、コンテンツ制作者や権利者に偽・誤情報に基づく炎上の客観的な構造や発生後の推移の見通しへの理解を広めることにより、炎上発生への恐怖心や発生時の心理的負担の軽減につなげ、創作活動の活性化を支援する。
- これらの活動は、AMDまたはI-ROIの中に研究・調査チームを設けて実施することが考えられる。



### 3-1. 研究・調査の総合的な考察

#### 研究調査結果を踏まえた偽・誤情報対策についての考察

- 中期的に偽・誤情報対策が目指す姿として、次のような体系的な形が考えられる。
- 利害関係者を中心として、偽・誤情報に基づく炎上対策を推進する「**対策推進ユニット（仮称）**」を組織する。
- 対策推進ユニットは、偽・誤情報に基づく炎上事案の発生と経過を**早期に検知・記録**し、その記録をもとに、批判対象の制作者や、批判の舞台となっているSNSに対し、**適切な情報提供を行うこと**で、炎上の抑止・鎮静化を図る。
- 一方的な批判を抑止する根拠として、表現や作品流通に関する**制作者側の考えを示したポリシー／ガイドライン**、各作品の説明情報などをあらかじめ示しておく。また、これらのひな型となる**一般的ガイドライン**を用意する。



## 3-2. 研究・調査にあたっての課題・展望

### 研究・調査にあたっての今後の課題

- 前述の対策案を具体化していくためには、以下のような技術的諸課題があり、さらなる研究・調査が求められる。

課題1：本研究調査では、調査・分析できた事案数が限られている。偽・誤情報に基づく炎上は報道の影響等も含め多様なパターンがあると考えられ、さらに多くの事案を捕捉し調査・分析を進めることが必要である。

課題2：根拠のない偽・誤情報の批判を抑制するため、作品表現や二次創作品に関する制作者の考えを示すポリシー／ガイドラインを整備することが望ましい。多様な制作者・権利者の考えを適切に示せるポリシー／ガイドラインの在り方を検討し具体化することが必要である。

課題3：偽・誤情報に基づく炎上対策として、効果的なプレバンキング／デバンキング情報提供の在り方について実証的な研究・調査を進め、実装につながるよう具体化することが必要である。

課題4：対策を推進する要となる対策推進ユニットについて、実現可能で有益な機能、法令との関係、組織の在り方や収益基盤等について十分な調査と検討を行い、持続可能な体制を具体化することが必要である。

### 上記課題を踏まえた今後の展望

- 偽・誤情報に基づく炎上の防止、発生時の早期鎮静化を可能にするため、今後、次のような取組を体系的に進めていくことが求められる。（①、②は当面の取組、③以降は中期的取組）
  - ① 制作者意図と異なる作品解釈による炎上事案の継続的な研究・調査と啓発（＝当面の対策）
  - ② 技術的諸課題に関する研究・調査の実施
  - ③ 対策推進ユニットの検討と立ち上げ
  - ④ 炎上事案早期探知ツールの開発・整備
  - ⑤ 作品表現や二次創作品に関する一般的ガイドラインの策定と運用
  - ⑥ 高機能機械翻訳の整備と提供
  - ⑦ デバンキング情報提供基盤の整備
  - ⑧ SNSプラットフォームとの連携によるプレバンキング（警告）機能の整備