

# Cover Story

## » 中村伊知哉氏

慶應義塾大学  
メディアデザイン研究科教授

本誌、2017年「新年特別号」(1月2日号)でも特集したように、AI=人工知能などの新技術はエンタテインメント業界へも徐々に影響を及ぼすものとなってきた。政府をはじめ、関係省庁もこれらの技術への対応・対策に関する検討が始まっている。内閣官房知的財産戦略本部 次世代知財システム検討委員会で座長を務める中村伊知哉氏に議論の状況や課題、今後の展望を聞いた。

### ● 次世代コンテンツについて 世界に先んじて議論を開始

— 中さんが座長を務める内閣官房知的財産戦略本部 次世代知財システム検討委員会では、AIやIoTといった、新技術と知財の在り方についても議論が交わされています。AIやIoTがコンテンツに与える影響や未来像をどのように見てていますか。

中村 「ウェアラブル」「IoT」「AI」が同時に発展しているのは偶然ではないと思いますし、この3点には注目すべきでしょう。まず、「ウェアラブル」は、これまでのスクリーンの概念を変えてしまうものです。ヘッドマウントディスプレイを使ったVR表現だけでなく、NHKによる8K/520インチという超高精細映像と大画面によって、視野全体を1つのメディアにしてしまう試みといえます。どちらも、“観る体験”ではなく、そこに“いる体験”を提供しています。さらに、『Pokémon GO』のように、バーチャル空間にリアルを



#### Profile

なかむら いちや  
政策・メディア博士。ロックバンド・少年ナインのディレクターを経て、84年に郵政省(現・総務省)に入省。98年に米MITメディアラボ客員教授、02年に米スタンフォード日本センター研究所所長に就任。06年より慶應義塾大学教授を務めるほか、内閣官房知的財産戦略本部コンテンツ強化専門調査会会長、文化審議会著作権分科会専門委員などを歴任。現在は、内閣官房知的財産戦略本部 次世代知財システム検討委員会で座長を務めるほか、知的財産に関する様々な調査委員会・検討委員会で座長や委員を務めている。

紐付けたARも登場しましたが、AR関連も今後、新しいコンテンツが次々生まれていくと思っています。

— IoTにおいては、どのような変化が起きるのでしょうか。

中村 もともと様々なモノをインターネットに繋げるというのは、それによって便利な世の中を作るための技術でした。ただし、これから先は、便利ではなく、“楽しい世の中”にするためにIoTが利用されていくと思

います。例えば、実際に私がかかるプロジェクトでも実現させようとしているのですが、芝居を構成する様々なロボットに向けて電波を発信し、そのロボット達による芝居を放送するといったことを考えています。

— AIについてはいかがですか。

中村 AIは大きく分けて、受け手と送り手の2通りがあると思っています。まず、受け手サイドに立ったAIということでは、私以上に私の好みをわかっており、見たい情報を常時選別してくれる、いわば自分専用のAIエージェントが登場するでしょう

ね。そうなると自分がチャンネルを選ぶとか、サイトを検索して見に行くという行為はなくなり、いわば“ノークリック”でエンタメを楽しむ世の中になると思います。また、送り手側では、音楽や映像などコンテンツを生み出すことのできるAIが爆発的に増えてくるでしょう。

— AIがコンテンツを生み出し始めると、どのような問題が発生するをお考えですか。

中村 権利の問題ですね。これはすでに政府の会議で議論になっています。例えばビートルズ風の曲が書けるAIの場合、そのAIに対して人が「ビートルズ風の曲を作れ」という指示を出しているわけです。その場合、指示をした人に権利があるのか、もしくは、人には権利はないのか。ないのだとしたらどうすればいいのか。さらに技術が進化して、人の指示がなくてもAIが勝手にコンテンツを作ったら、その権利はAIがもつのか、ということも議論しています。人格ではない、“AI格”的なものが

必要になるといった意見もあります。  
— 人が生み出せるコンテンツには限りがありますが、AIならば、数分で膨大な数のコンテンツを生み出すことも可能になりそうです。

中村 コンテンツが爆発的に溢れだしたとき、それをいつ誰が作ったのかが曖昧になり、“あれは私が作らせた”と主張された場合、区別がつかなくなります。その辺の線引きはどうしたらいいのか、という点は大きな問題だと考えています。

— そのような議論は世界中で始まっているのでしょうか。

中村 いえ、こんなことを政府で話し合っているのは日本くらいだと思います。一昨年から議論を始め、今年は、AIが生み出すコンテンツについて考えると同時に、AIというソフトウェア自体に対して権利や義務を付与する必要性についても議論を進めていますが、現状はかなり混沌としています。ただ、今回のTPPに関する一連の動きをみてもわかるように、いくら日本で議論を重ねても、世界でのルール化の過程で、横からボンと入ってきた国意見で制度が変わってしまうことが起こりうる。制度

を変えるのなら最初から世界を見据えたルール化をしないといけないわけです。AIについても、ある程度まで議論を重ね、このあたりが日本としてのコンセンサスかな、という段階に至ったら、日本国内でのルール化を進める前に、世界へ出て行って、こんな感じでやりませんか?とアピールすることが大事だと思います。

— 制度というのは実体が出て、社会問題になり、そこからどうするのかを話し合うので、先取りした議論はとても稀有な例だと思います。

中村 確かに、著作権制度を見ても、このような議論は画期的なことです。これまで後追いで、対応が遅かつた政府も、今回はかなり危機感をもつて取り組んでいますね。

### ● AI自体の開発競争に参加するより使いこなすことに注力すべき

— 権利の部分以外にはどのような問題が指摘されているのでしょうか。

中村 人工知能が人の能力を追い抜き、AI主導の社会になるという、いわゆるシンギュラリティに対する不安とどう向き合うか、ですね。これには誤解があって、AIは万能で、あらゆるモノを生み出していくことになります。うだ、という予測に基づいた議論になっているケースが多いです。今の技術でいうと、そのような何でも生み出せる、“汎用的なAI”というものはほとんどなく、研究も進んでいません。そうではなく、現在は、“専門家のAI”が多種多様に生まれています。ビートルズの曲をいっぱい聴かせて、そういう曲を作れと指示するように、そこには調教行為がある。つまり、AIというソフトウェアがあり、それに何かを教え込ませるという、人の行為があるわけです。結局は全部人がコントロールする世界です。それが当分続くのだと思います。

— とはいえ、AIに仕事を奪われるという不安はやはり大きいです。

中村 “専門家のAI”が爆発的に増えしていくことで、今の専門家の仕事が奪われるということは当然あるとは思います。ただ、今の段階で、奪われるであろう仕事は何か、という見通しはつきますが、その一方で、未知の新たな産業から、どのような新しい仕事が生まれていくのかは見通しがつかない。だから不安が勝るのだと思います。僕らはもっと想像力を働かせ、次に何が生まれるのかを考えなくてはいけない。エンタメだけで考えても、私はチャンスのほうが大きいと思っています。

中村 確かに、著作権制度を見ても、このように議論は画期的なことです。これまで後追いで、対応が遅かつた政府も、今回はかなり危機感をもつて取り組んでいますね。

ますが、それによってかえってレンブランの価値が上がると思います。オリジナリティだと、人のクリエイティビティが際立つ状況が相当長く続くと思いますし、その点にこそ注目すべきです。また、本当にAIが人の仕事を奪ってくれるのなら、面倒なことは、AIやロボットにやってもらえる社会になるはずですから、生産量が落ちないので、人にとっては時間が余るようになります。つまり暇な社会がくるわけです。そして暇になった人間は恐らく創作活動を始めるんです。AIが普及することで、めくるめく文化芸術社会がくると指摘する研究者もいますが、私も同意見です。“超エンタメ社会”がくるのだと思います。そういう方向にAIやロボットを使いこなしていくことが大事になってくると思います。— グーグルやアップル等、グローバルなプラットフォーム企業が先行しており、今から国を挙げて取り組んでも勝てないという声もあります。

中村 確かに追いつくことは難しいかもしれません。ただし、私はそれらをどう使うか、ユーザー目線で考えるべきだと思っています。インターネットが登場し、世界的に普及して、ビジネスとしてはアメリカがほぼすべてを持っていったわけですが、その後、日本人がそれを先進的かつポップに使いこなして、クールジャパンといわれる文化を作りました。絵文字などがそうですし、初音ミクはその代表例でしょう。新しいものが登場したら、みんなでそれを使い、育てていく。こうした“みんな力”は他国には真似できない日本の強みだと思います。AIそのもののビジネスはアメリカが開発しても、日本がそれを使って新しい文化を作り、新たな産業にしていかなければいけないです。だからこそ、AIが生み出すコンテンツについての議論は日本が先行して行うべきだともいえますね。