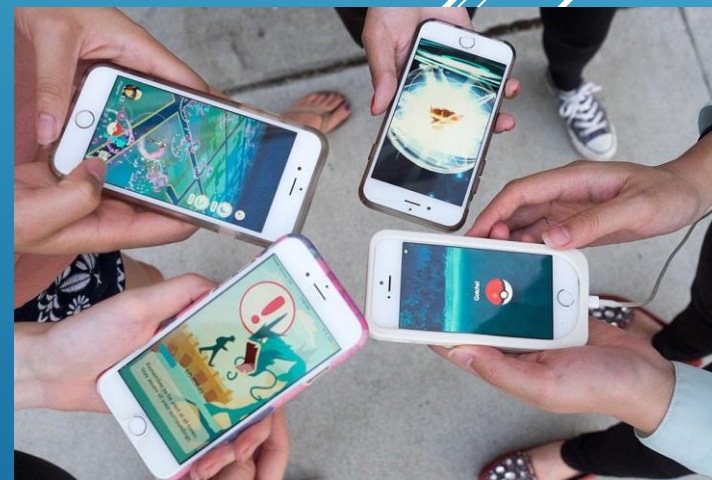


『ポケモンGO』が収集データ で「地理空間モデル」を訓練、 軍事利用を心配する声も

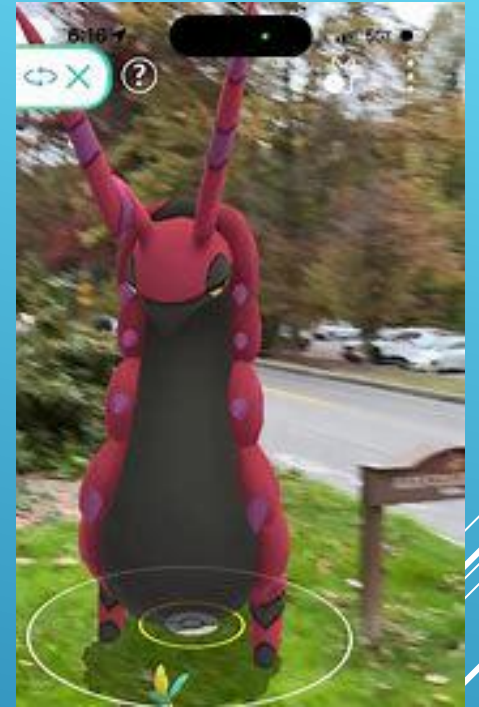
22161241山口翔矢

概要

- ▶ ポケモンGOの開発元である米ナイアンティックは、今月初めのブログの投稿で、ゲーム内で収集された3Dデータを活用して「大規模な地理空間モデル」を構築していることを明らかにした。
- ▶ 大規模地理空間モデル（Large Geospatial Model : LGM）は、ゲーム内の建物やその他の物理的オブジェクトがどのように見えるべきかを推測できるようにしている。



- ▶ 一部の批評家は、ポケモンGOのプレイヤーが、知らないうちに危険な何かに加担してしまう可能性を指摘した。その1つはデータが軍事目的で利用される可能性だ。
- ▶ ロンドンの戦略対話研究所でアナリストを務めるエリース・トーマスは、11月17日のXの投稿で、「ポケモンGOは、信じられないほど2020年代風にコード化されており、将来的に自動化された兵器システムが人を殺す際に使用されることが、ほとんど避けがたいAIシステムの構築に使用されている」と主張した。



コメント

- ▶ 軍事目的にはストリートビューの方がよほど役立つと思います。交戦地域でポケモンgo やっているユーザーが多数いれば別ですが。こういうリスクを誇大評価する論調は好きになれません。
- ▶ 技術としては軍事利用も可能なのだろう、とは思いますが（そもそもインターネットが...という話も）

感想

- ▶ 軍事利用の問題に関しては、あら探しのようなものだと思うのであまり危惧しなくてもいいのかと思った。
- ▶ 今後よい方向に利用されるのであってもデータ管理の点は気になった。

参考文献

