

* 人間にとって「面白い」ことを AI は理解できるのか?と考えたりします。人間にとっての快・不快などは感情分析 AI や昨今の生成 AI でも部分的には理解していると思えることもありますが、萌芽的な技術やサービスを見たとき「面白そう」と思う感覚は、少し特殊な感覚にも思えます。少なくとも、AI を学習させるときそういう感覚を教師データとして明示的に与えることは余りないように思います。

* メタバースは、今正に多くの人が「面白そう」と直感し、盛り上がっている状況かと思えます。盛り上がるサービスがある反面、飽きられてしまうサービスもあります。この「面白そう」「飽きる」といった感性的な部分が、技術、サービスのすう勢を決めているように思えるのは非常に興味深いことです。

* 昨年ガートナー・ジャパン株式会社が発表したハイブ・サイクル（日本における未来志向型インフラ・テクノロジーのハイブ・サイクル：2022年）では、メタバースは正にハイブ、過度な期待のピークにあることが示さ

れていました。これから見ると、メタバースは多くの期待を集める一方、現実的な難しさも見えつつある状況かと思えます。

* インターネットの世界がブレイクし始めたとき、面白い世界が広がっていくことを予見し、技術革新をリードした先人が数多くいました。メタバースも同じような立ち上がりを見せているように感じます。この勢いを加速させ、「面白そう」を維持し「飽き」させないプラットフォームへと進化させていくのか、「面白い」だけでなく社会インフラの一つとして根付いていくのか、また、それを人間が主導するか、人間と AI がそれぞれ強みを出していくか、現在進行形の状況を肌で感じながら関わっていったら、と今回の小特集「接近するバーチャルとリアル——メタバース・デジタルツインの現在と未来——」の編集に関わりながら思いました。本会でも技術分野として関わる方も多いかと思しますので、是非この盛り上がりと一緒に楽しめたらと思いました。

（編集特別幹事 黒川茂莉）

正 誤

2023年7月号に誤りがございました。下記のとおり正誤表を掲載致します。

● 2023年7月号

Vol. 106, No. 7, pp. 603-608 解説

「統計的因果探索——観察データから因果関係を導く方法とその応用——」

訂正箇所	誤	正
p. 603 Abstract 4行目	現状抱えている問題点を紹介する。	その利用方法における注意点を述べる。
p. 603 右段 本文下から4行目	Pearl は因果構造を、	Pearl らが用いる構造的因果モデルでは、因果構造を
p. 606 左段 本文下から5行目 (Yの直前で改行)	X と Y は独立でない $Y=$	X と Y は独立でない。 $Y=$