

公開資料

# 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 発表資料

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟  
事務局 リサーチ部

2024年1月26日

1. 当連盟の概要と活動紹介
  
  2. メタバース・リテラシー検討委員会  
「メタバース・リテラシー・ガイドブック」のご紹介
  
  3. 「民主的価値に基づく原則等の例」への意見
- Appendix: 「民主的価値に基づく原則等の例」と  
「メタバース・リテラシー・ガイドブック」の対比

本資料に関するお問合せ先

## 1. 当連盟の概要と活動紹介

---

- デジタル空間では現実世界と同様に経済活動が生まれていくことから、仮想空間での経済団体として、日本デジタル空間経済連盟を2022/4/15に設立
- デジタル空間経済の発展が日本の経済発展に資するよう、政策提言や情報発信、様々な関係団体との対話等を行う

名称	一般社団法人 日本デジタル空間経済連盟 (Japan Digital Space Economy Federation)
設立日	2022年4月15日 (金)
所在地	東京都港区六本木一丁目6番1号 泉ガーデンタワー
目的	業界横断の総合経済団体として、デジタル空間における経済活動を活性化し、日本経済の健全な発展と豊かな国民生活の実現に寄与すること
活動内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間経済発展に向けた、課題やニーズなど事業者の意見集約</li> <li>政策提言、報告書の提出</li> <li>政府、国内外の行政団体との対話</li> <li>デジタル空間に関わる総合的な情報発信</li> <li>デジタル空間上のビジネス検討・実証実験</li> <li>会員交流の場の設定</li> </ul>
会員数	115団体 (1月4日時点)

役員 (50音順)	代表理事		北尾 吉孝	SBIホールディングス株式会社 代表取締役社長
	理事		尾島 司	イオン株式会社 執行役 事業推進・ブランディング担当
	理事		影広 達彦	株式会社日立製作所 研究開発グループ デジタルサービス研究統括本部 先端 AI イノベーションセンタ 主管研究長 博士（工学）
	理事		齋藤 正勝	株式会社ミンカブ・ジ・インフォノイド 取締役副社長兼COO
	理事		高橋 真	セガサミーホールディングス株式会社 常務執行役員
	理事		鳩宿 潤二	株式会社野村総合研究所 経営役 コンサルティング事業本部 副本部長 兼 金融 IT イノベーション事業本部副本部長
	理事		沼田 薫	野村ホールディングス株式会社 執行役員
	監事		河合 健	アンダーソン・毛利・友常法律事務所 パートナー
	監事		Hyun Baro (ヒョンバロ)	LunaTone Inc. Founder/CEO (元KPMGコンサルティング)

### TMT

#### ITサービス

NRI  
NTT DATA  
NTT Communications  
Simplex  
RIT  
trans cosmos  
SCSK  
MINKABU THE INFONOID

#### クラウド

日本マイクロソフト株式会社  
amazon  
アマゾンウェブサービスジャパン合同会社

#### 通信インフラ

SoftBank  
docomo

#### プラットフォーム

TOPPAN  
DNP  
JPUNIVERSE  
ACG WORLDS  
monoAI technology株式会社

ODK SOLUTIONS IIJ POCKETSIGN TRADE WORKS 株式会社CoinPost

### ゲーム

BANDAI NAMCO  
SEGA Sammy  
SBI e-Sports  
KT  
gumi

### 小売

AEON ADASTRIA

### エンタメ

TOKYO DOME CORPORATION  
吉本興業ホールディングス株式会社

### 重工業

HITACHI 三菱重工  
川崎重工業株式会社

### 製造

NISSAN MOTOR CORPORATION RICOH  
ブルボン JVCKENWOOD

### サービス

クラウド人材バンク  
MIRAIWORKS E-TEAM  
Loyalty Marketing, Inc.  
RELO CLUB MAYA STAFFING  
株式会社Macbee Planet  
カルチャア・コンビニエンス・クラブ株式会社

### 金融

#### 銀行

MUFG 三菱UFJ信託銀行  
SBI 新生銀行  
イオン銀行  
横浜銀行  
信金中央金庫  
DBJ  
NEOBANK  
住信SBIネット銀行  
株式会社三井住友フィナンシャルグループ

#### 証券

MIZUHO みずほ証券  
NOMURA 大和証券グループ本社  
SBI Holdings  
SMBC日興証券  
MATSUI 松井証券  
岡三証券グループ  
DIKASAN SECURITIES GROUP

#### 保険

Affac MS&AD あいおいニッセイ同和損保  
東京海上日動 SBI Insurance Group  
損保ジャパン SOMPO LIGHT VORTEX

Orico ripple SB Payment Service Ginco 昭和リース Advance Create

### コンサル・士業

#### 会計・税務・コンサル

KPMG Deloitte  
RISE CONSULTING GROUP SBI Digital Hub  
GrowShip NTT DATA  
Project Company  
HashHub デロイトトーマツ税理士法人  
XELEN Holdings DeFimans

### 不動産・建設

住友不動産  
野村不動産ホールディングス  
OPEN HOUSE GROUP  
東急不動産ホールディングス 株式会社 長大

### 業界団体

JMA JESU  
一般社団法人不動産建設データ活用推進協会  
一般社団法人CiP協議会  
一般社団法人Metaverse Japan

### 自治体

京都府  
京都市  
OPEN YOKOHAMA  
CITY OF KYOTO

### 弁護士

ANDERSON MORI & TOMOTSUNE  
SO & SATO INNOVATIVE LAWYERS  
ZeLo MOMO-O, MATSUO & NAMBA

### 広告

TRIBECK  
dentsu HAKUHODO  
株式会社ベクトル

remixpoint TOMOWEL 共同印刷株式会社  
住友商事 SBINFIT株式会社  
JR コンサル

- web3（特定の管理者がない、ブロックチェーン技術によって実現した分散型インターネット）は、デジタル空間の構成要素の一つであるが、web3を活用することで、デジタル空間における経済活動を活性化させることが出来ると考え、活動・検討の射程に入れている



- 当連盟のこれまでの主な活動内容は、以下の通りです。
- 本日は「メタバース・リテラシー検討委員会」について、ご説明いたします。

活動内容	タイトル	詳細
月次活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>会員勉強会</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>対面、オンラインによる会員企業向け勉強会</li> <li>2023年12月「メタバースにおける知的財産法の最新動向～著作権法を中心に～」(早稲田大学 上野教授)、「歯科医療におけるVR/AR技術～裸眼3D立体視テクノロジー」など(神奈川歯科大学 板宮教授)など</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>会員交流会</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>対面、オンラインによる、会員企業同士が交流</li> <li>2023年 6月社員総会など</li> </ul>
年次活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digital Space Conference*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>当連盟主催、対面型大規模イベント(スポンサー企業、当連盟特別講演など)</li> <li>2023年2月 Digital Space Conference2023</li> </ul>
ワーキンググループ プロジェクトチーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>アバターアドバイザーWG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間における店舗運営(銀行、証券、保険)のPoC</li> <li>2023年7月「デジタル空間上での仮想店舗運営に向けた実証実験報告書」公表</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>バーチャルワークPT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間における業務実施環境整備、および生産性向上に向けた施策検討、労務管理の実施のPoC</li> <li>2023年8月「デジタル空間上の仮想オフィス導入に向けた実証実験報告書」公表</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>バーチャルモールPT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間における商品販売や店舗運営(小売)のPoC</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>インダストリアルメタバースPT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>都市やビルなどのリアルアセットのデジタル化、活用方法などを検討</li> </ul>
報告書	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間の発展に向けた報告書</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間上でのビジネス発展に向けて、会員企業が抱える課題を抽出し、専門家と議論</li> <li>2022年11月「デジタル空間の発展に向けた報告書」公表</li> </ul>
検討委員会	<ul style="list-style-type: none"> <li>メタバース・リテラシー検討委員会</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>当連盟員企業、学識者、弁護士のほか、ユーザー、クリエイターなどを委員とし、メタバースがサステナブルに発展するために必要となる取組みについて議論</li> <li>2024年1月「メタバース・リテラシー・ガイドブック」公表</li> </ul>

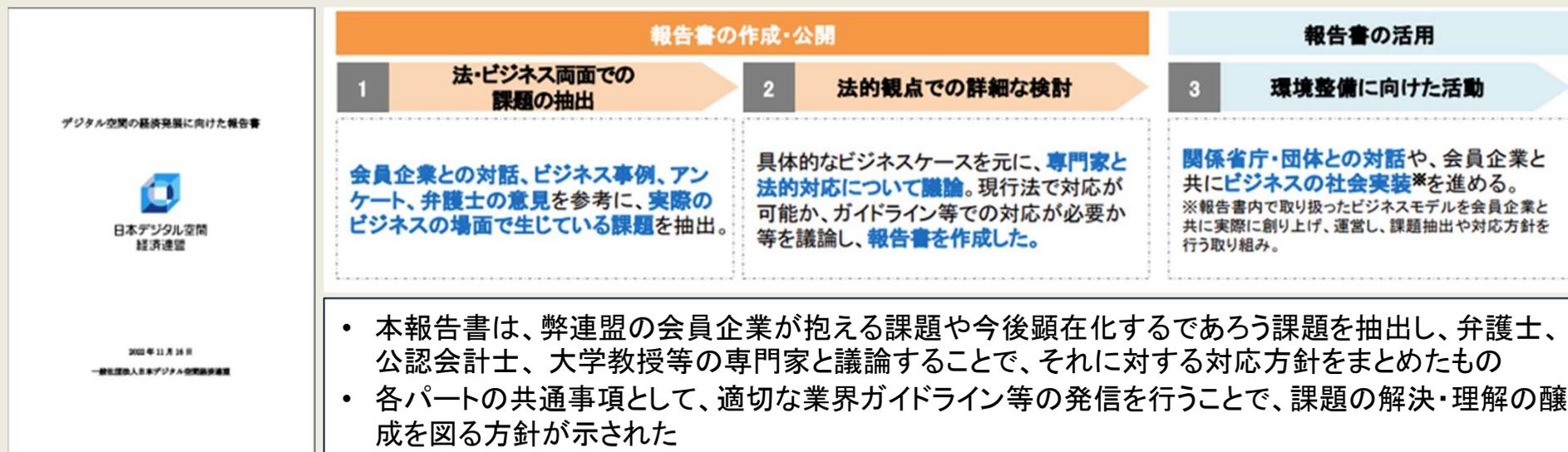
\* Digital Space Conference2024は、2月22日(木) 虎ノ門ヒルズフォーラムで実施。(事前申込により参加費無料)  
 プログラム詳細: <https://jdsef.eventos.tokyo/web/portal/790/event/8446>



## 2. メタバース・リテラシー検討委員会 「メタバース・リテラシー・ガイドブック」のご紹介

---

- 当連盟では、デジタル空間上でのビジネス発展に向けて、会員企業が抱える課題を抽出し、専門家と議論を重ね『デジタル空間の発展に向けた報告書』を作成、公表しました。
- 有識者等で構成される委員会を設立し、適切な業界ガイドライン作成等の環境整備を行うことが必要と考えられます。



- 現在黎明期であるメタバースビジネスがサステナブルに発展するためには、国が主体となって進める法整備(ハードロー)の手前である、指針(ソフトロー)の整備を、業界横断の総合経済団体として整備・発信することにより、メタバースビジネスの健全な発展に向けて必要な環境整備を進めることが重要
- 環境整備を進めるにあたっては、当連盟だけではなく、会員企業のほか、学識者、弁護士、メタバース業界における著名ユーザーやクリエイター、プラットフォームナーなどの有識者から助言が必要不可欠
- 作成・公表することが目的にならず、広く賛同いただける指針(ソフトロー)を作成するためには、有識者との十分な議論が必要

指針の策定＝メタバース・リテラシー検討委員会の設置



【座長】\*

**山本 龍彦**

慶應義塾大学大学院法務研究科 教授  
慶應義塾大学グローバルリサーチインス  
ティテュート(KGRI)副所長



【委員】

**原田 伸一郎**

静岡大学大学院情報学領域 教授



【委員】\*

**池田 準**

バンダイナムコエンターテインメント  
執行役員 経営推進室 室長



【委員】

**VR蕎麦屋タナベ**

株式会社タナベ 代表取締役社長



【委員】\*

**河合 健**

アンダーソン・毛利・友常 法律事務所  
外国法共同事業 パートナー



【委員】\*

**本城 嘉太郎**

monoAI technology株式会社  
代表取締役社長



【委員】

**成原 慧**

九州大学法学研究院 准教授



【委員】

**水瀬 ゆず**

一般社団法人プレプラ 代表理事



【委員】

**バーチャル美少女ねむ**

メタバース文化エバンジェリスト/VTuber  
/ 作家



【委員】\*

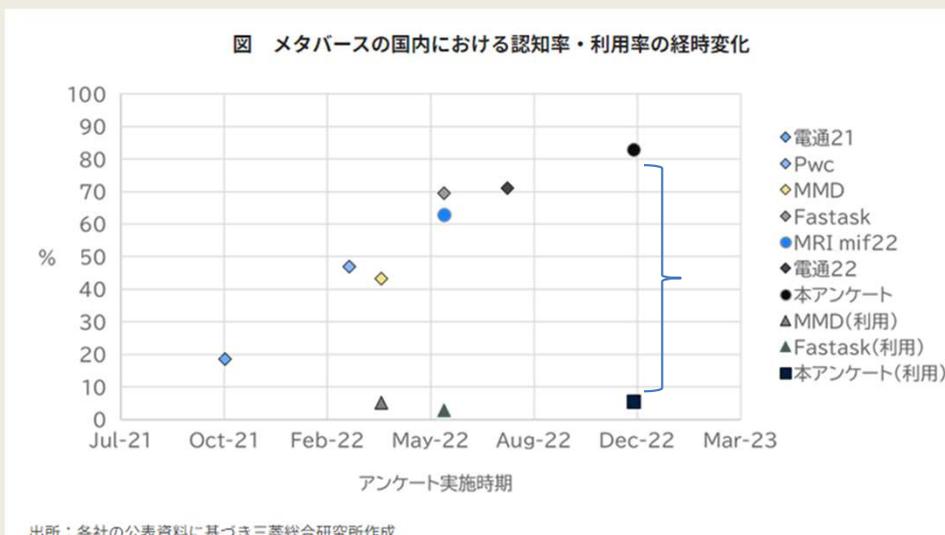
**吉村 慧**

NRIセキュアテクノロジーズ株式会社  
戦略ITイノベーション事業本部  
デジタルビジネス開発部長

- メタバースビジネスの発展の課題は多岐にわたりますが、その大きな課題の一つとして、認知率と利用率(ユーザー)の乖離があります。
- また急速なメタバースビジネスの普及は、アジャイルガバナンスに陥る可能性が否定できません。メタバースに関わる全てのステークホルダーに、一定の知識や倫理観などのメタバースリテラシーの向上が求められます。

### 課題1. 認知率と利用率の乖離

### 対応



出所)三菱総合研究所、<https://www.mri.co.jp/knowledge/column/20230330.html>

83%が認知しているが、  
実際の利用者は5%程度

メタバース利用数  
の拡大が必要

### 課題2. ガバナンス態勢整備

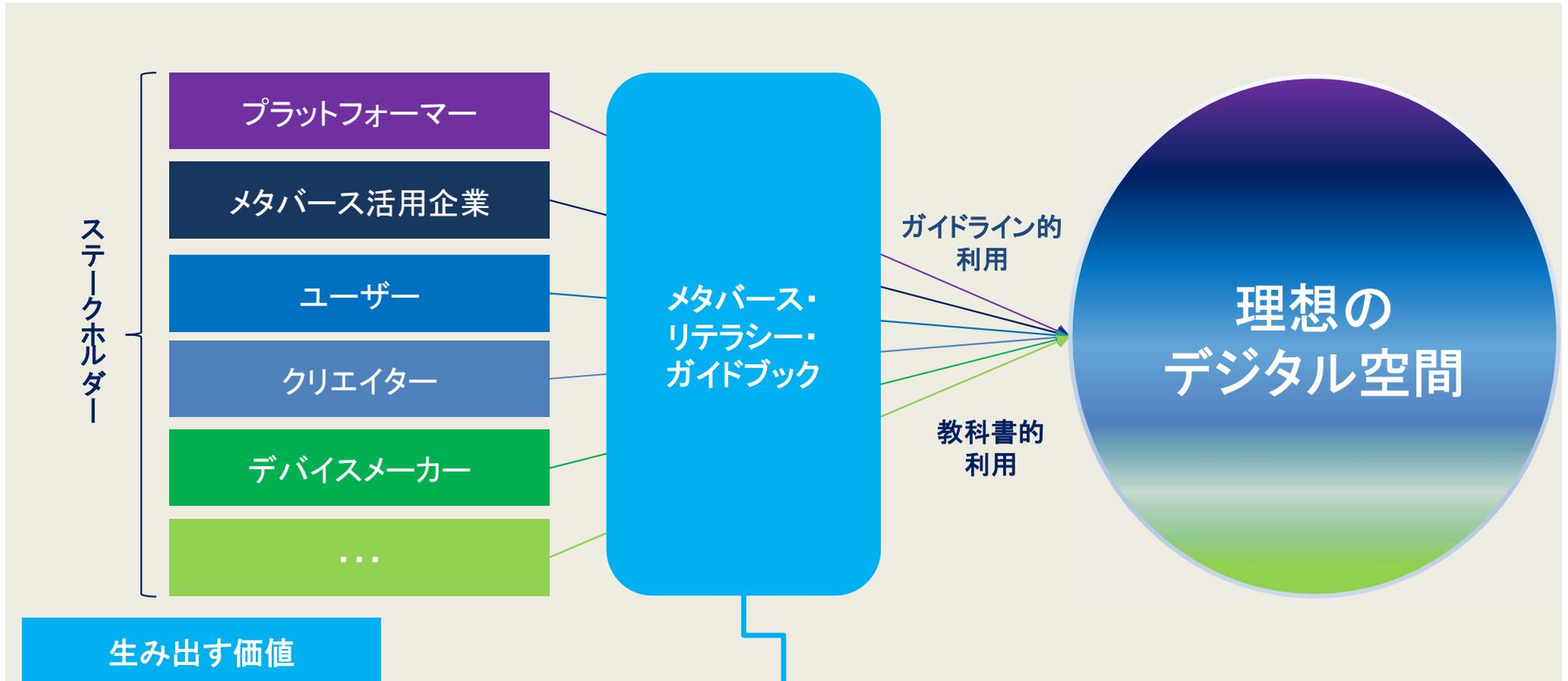
### 対応

- 会員企業・関連団体との会話の中で、メタバースビジネスについてのリスク評価等社内で行えておらず、メタバースへの参入に向けた社内調整等のハードルが高いとの意見
- 企業がメタバースへ参入するための一助となる材料(設計方針やリスク評価等)が不足しており、参入に時間がかかることも課題

全てのステークホルダーに対し、一定の知識や倫理観などのメタバースリテラシーの向上が必要

## 2.4 メタバース・リテラシー・ガイドブック作成の目的

- メタバース・リテラシー・ガイドブックは、デジタル空間独自の文化、アイデンティティを尊重し、今後デジタル空間で経済活動を行う企業・人々を支える取り組みを示した、ナビのようなものです。
- 信頼できるサービスの設計や、ユーザー数増加に寄与するために必要な項目をガイドブックとしてまとめ、メタバースリテラシーを向上させ、メタバースビジネスをサステナブルに発展させることを目的とします。



### 生み出す価値

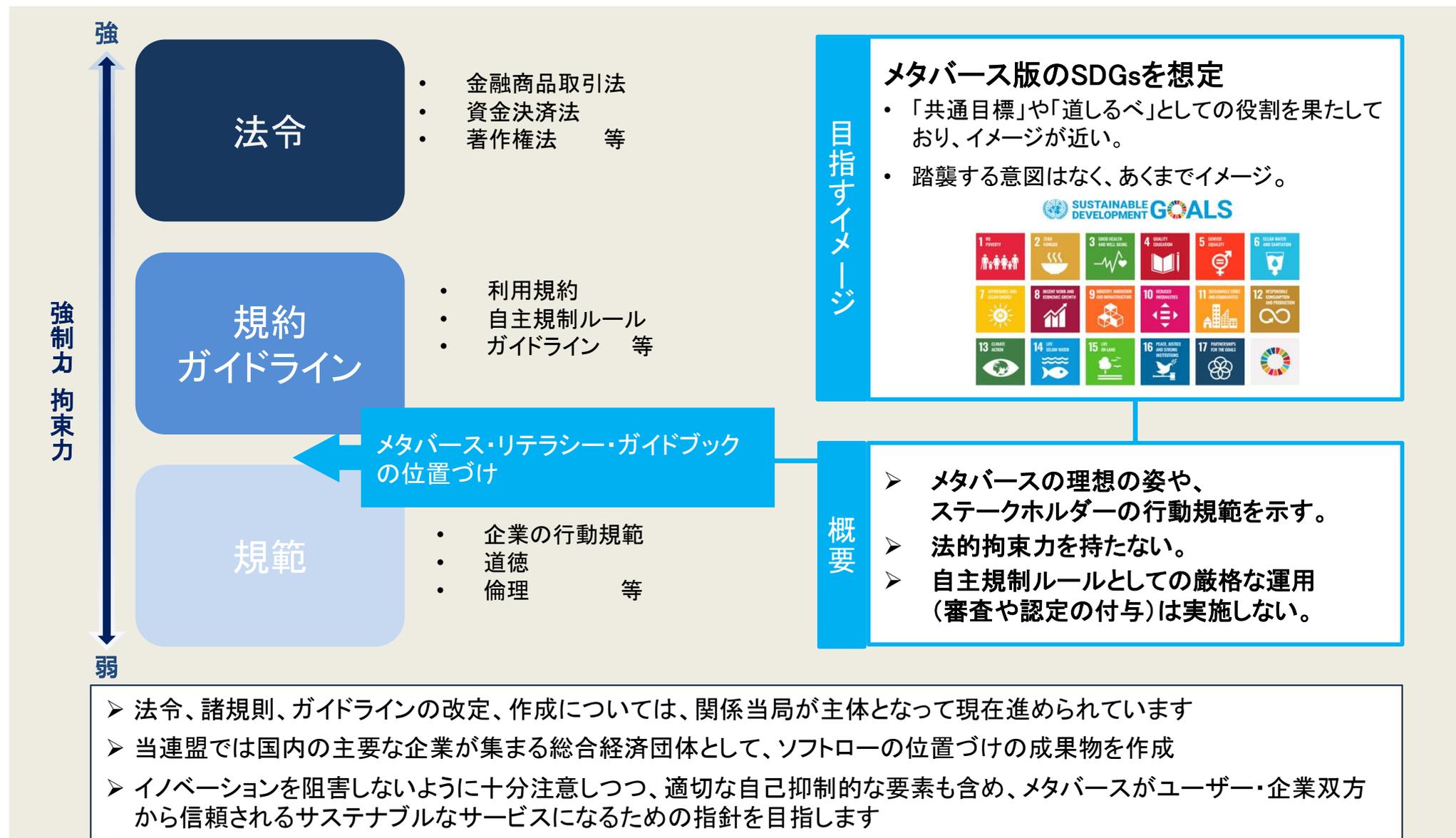
#### ➤ サービス設計指針としての価値

サービス事業者は、適切なサービス設計を行うことにより、ユーザーが安心してサービスを利用できる環境づくりに寄与

#### ➤ 教科書としての価値

ユーザーは、本スタンダードを読み込むことで、メタバース独自の文化やリスク、注意事項等を事前に把握し参加することが可能

- 全てのステークホルダーを対象とし、ご賛同いただける方によって、広く世間で利用されることを目指します。
- メタバース・リテラシー・ガイドブックは、ソフトローの位置づけとして、法的拘束力や会員企業に対する強制力はなく、国内の主要企業が集まる総合経済団体として、メタバース版SDGsのような利用を理想としています。



- ガイドブック公表に合わせて、特設ウェブサイトをオープンしました。
- ガイドブックやロゴ、ロゴガイドラインのほか、メタバース・リテラシー検討委員会のこれまでの活動実績が掲載されています。

日本デジタル空間経済連盟  
Japan Digital Space Economy Federation

本連盟について 会員関連 お知らせ お問い合わせ

# Metaverse Literacy Guidebook

メタバース・リテラシー・ガイドブック

TOP > メタバース・リテラシー・ガイドブック

### ● 新着情報

- 2024.01.19 メタバース・リテラシー・ガイドブック特設サイトをオープンしました
- 2024.01.19 メタバース・リテラシー・ガイドブック（日本語版）を公表しました
- 2024.01.19 メタバース・リテラシー・ガイドブック概要動画を公表しました
- 2024.01.19 ロゴガイドライン、ロゴデータを公表しました

[https://jdsef.or.jp/metaverse\\_literacy\\_guidebook](https://jdsef.or.jp/metaverse_literacy_guidebook)

- ガイドブックの概要を90秒の動画にまとめました。
- ガイドブック特設ウェブサイトやYouTubeで公開されています。ぜひ、一緒にご覧ください。

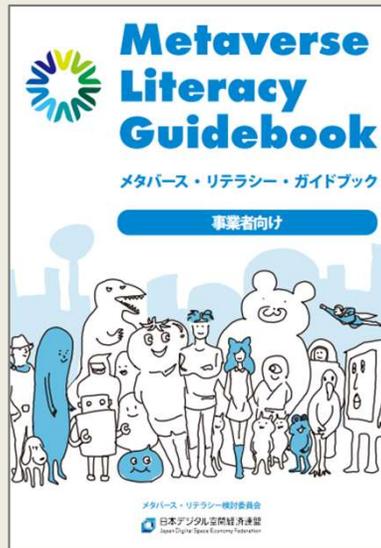
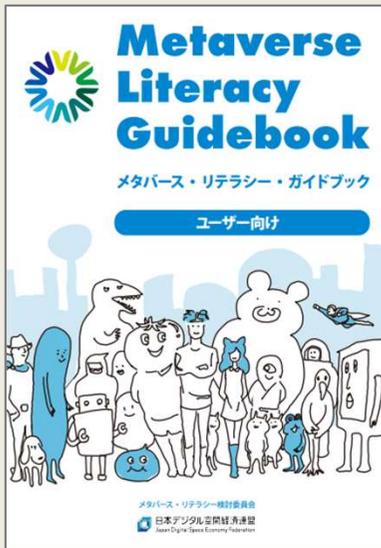
### ● 90秒でわかる！ メタバース・リテラシー・ガイドブックの概要



[https://youtu.be/yC7\\_FLWEUvE](https://youtu.be/yC7_FLWEUvE)

## 2.8 ガイドブックの概要

- ガイドブックは、メタバースを利用する全てのユーザー、事業者を対象としています。特に、初心者ユーザーの役に立つよう、構造や記載内容が工夫されています。
- ガイドブックは2種類、ユーザー向けと事業者向けがあります。事業者向けは、ユーザー向けの内容に、事業者向けアドバイスが追加された内容となっています。
- ガイドブックは、10個のテーマから構成されています。ユーザーが実際にメタバースを利用する際に経験するステップに沿って、時系列に記載されています。10個のテーマをすべて読み終わると、メタバースを利用する際に知っておきたいポイントが体系的にわかる仕組みとなっています。



目次	
	<b>01. トライ</b> メタバースをはじめてみよう!
	<b>02. インクルージョン</b> 多様性を尊重し、誰もが楽しめる空間にしよう!
	<b>03. ハラスメント</b> ハラスメントに気をつけよう!
	<b>04. カルチャー</b> 独自のカルチャーを尊重しよう!
	<b>05. セキュリティ</b> アカウントをしっかり管理しよう!
	<b>06. プライバシー</b> プライバシー情報に注意して交流しよう!
	<b>07. クリエイティブ</b> クリエイティブの価値を守り、魅力あふれる空間にしよう!
	<b>08. 経済</b> みんなで安心して経済活動が行える空間にしよう!
	<b>09. 健康</b> 心身ともに健康に楽しもう!
	<b>10. チャレンジ</b> 新しい世界にチャレンジしてみよう!

## 2.9 ガイドブックの構造とこだわり

- ガイドブックは、3層構造となっています。1層目は大項目として、スローガンが記載されています。2層目はファクトとして、実際にメタバースで行われていることなどが記載されています。3層目はユーザー向けアドバイスとして、初心者ユーザーがメタバースを利用する際のアドバイスが記載されています。
- 事業者向けアドバイスは、ユーザーが安心してメタバースを利用できるようにするために、事業者がどのような対応を検討できるか、考えられる対応策を記載しています。
- 各テーマに沿ったイラストが描かれており、テーマ、大項目、イラストを眺めるだけで各テーマに何が書かれているのかざっくりとイメージできるデザインとなっています。

The diagram illustrates the three-layer structure of the guidebook for the theme '03. Harassment' (03. ハラスメント). It shows how the theme, sub-theme, and specific content are interconnected.

**テーマ (Theme):** 03. ハラスメント  
**1層目 大項目 (Layer 1 Main Item):** ハラスメントに気をつけよう!  
**2層目 ファクト (Layer 2 Fact):** Includes 'セクシャルハラスメント' (Sexual Harassment), 'パワーハラスメント' (Power Harassment), 'ブロック' (Block), and '通報' (Report).  
**3層目 ユーザー向けアドバイス (Layer 3 User Advice):** Provides specific advice for users, such as recognizing harassment, understanding platform rules, and using reporting features.

**事業者向けアドバイス (Business Advice):** A separate section providing legal and practical advice for operators, including platform policies, event safety, and content moderation.

**法的拘束力や強制力はなく、考えられる対応策を記載 (No legal force or coercive power, but corresponding measures are recorded):** This text is positioned next to the business advice section, indicating that the provided measures are suggestions rather than legal mandates.

**イラストを用いた具体的な事例で、メタバース独自の文化やリスク、注意事項等を事前に把握でき、ユーザー数の増加に寄与できる、メタバースを使ってみたいと思えるガイドブックを目指します。(Using illustrations, we aim to provide a guidebook that allows users to grasp specific examples, unique culture, risks, and precautions of metaverse in advance, contribute to the increase of the number of users, and make them want to try metaverse.)** This text is placed near the user advice section, highlighting the goal of using illustrations to make the guidebook more accessible and effective.

## 2.10 ガイドブックのロゴと賛同表明

- ガイドブックには、総称ロゴと、テーマロゴがあります。
- 総称ロゴは、メタバースの M と V をモチーフとして、各テーマが手を繋ぎ理想のメタバースを作り上げていくことをイメージしたデザインです。ベースカラーの緑や青は多様性や信頼などを表現しています。10 個のテーマロゴは、各テーマの伝えたいことをイメージしたデザインとなっておりテーマ別にカラーは異なります。
- ユーザー、事業者問わず、ガイドブック全てにご賛同される方は総称ロゴを、各テーマにご賛同される方はそのテーマロゴを、ご自身の SNS やウェブサイトに掲載してご利用いただけます。別途定められたロゴガイドラインに基づいてご利用ください。

### 総称ロゴ



メタバース・リテラシー・ガイドブック全てに賛同の場合



(例)  
ガイドブック全てに  
賛同の場合

### テーマロゴ



メタバース・リテラシー・ガイドブック一部に賛同の場合



(例)  
04. カルチャー  
05. セキュリティ  
06. プライバシー  
07. クリエイティブ  
賛同の場合

### 3. 「民主的価値に基づく原則等の例」への意見

---

### 3.1 「民主的価値に基づく原則等の例」に対する意見

- 「民主的価値に基づく原則等の例」とガイドブックは、概ね内容が一致しています。
- 以下の点については、メタバース・リテラシー検討委員会での議論、会員企業との対話を通じて、ガイドブックでの記載で難しかった内容であり、このような観点も踏まえてご検討いただけますと幸いです。

#### 「民主的価値に基づく原則等の例」に対する意見

- 事業者に対して何ができて、何ができないのか、メタバースビジネスの発展、イノベーションを妨げない範囲での一定の指針
- 生体情報の取得、使用、管理に対する観点
- ユーザーの身体への影響について医学的な観点

- 当初ガイドブックの素案としてあった、「技術・教育」、「社会課題」、「青少年育成」は、今回のガイドブックが初心者ユーザーを対象に作成されたこともあり、テーマの採用を見送りました。
- 生体情報については、ユーザー情報の組み合わせ次第では、特に重要な情報となる意見で一致しました。
- 他方で、使用用途の透明化については、現時点で規制されるとイノベーションを損なう恐れもあるといった慎重な意見が出されました。
- 医学的な知見に基づくアドバイスについては、専門家がいなかったことから記載を見送りました。

	委員意見
メタバース・リテラシー検討委員会	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 今回は初心者ユーザーを対象にしてガイドブックを作成するため、初心者ユーザーに直接関係のない「技術・教育」、「社会課題」、「青少年育成」は対象としない。</li> <li>• 事業者向けアドバイスのうち、テーマ「プライバシー」の生体情報については、現行の個人情報保護法の対象にならない部分もあり、メタバース特有の内容になるので、もっと踏み込んで書いた方がいい。</li> <li>• 生体情報の使用用途の透明化について、規制されるとイノベーションを損なわれる恐れがあるため、現時点で記載することに対しては対抗がある。</li> <li>• テーマ「健康」のVRゴーグル酔いについて、検討委員会に医師など医学的知見を持った専門家がいなかったことから、医学的なアドバイス(酔い止めを飲むこと)について記載は見送り。</li> </ul>

### 3.3 会員企業の意見

- ガイドブック作成前および、ガイドブック(案)会員企業向け意見募集時に寄せられた意見は、以下の通りです。
- 黎明期において、ルールメイクが先行することを危惧する一方、ガイドラインなどである程度の指針があることで、事業者として安心してサービス展開ができるという意見がありました。
- 会員企業間、企業内部においても、メタバースの知識レベルのばらつきが大きいこともわかりました。

	属性	意見
ガイドブック作成前 会員企業との対話	会員企業 A	<ul style="list-style-type: none"> <li>メタバースビジネスへの新たな参入、構築には多くのリスクが存在する。企業サイドとして、ハードローまでいかずともソフトロー(ガイドライン等)があることは、事前にリスクを把握することができ環境整備を進めてもらう価値はある。</li> </ul>
	会員企業 B	<ul style="list-style-type: none"> <li>黎明期におけるメタバースに、先んじて規制やルールを定めると発展を阻害しうる。ルールメイクを行う場合は、禁止事項を定めるだけでなく、ここまでは許されるという譲歩した線引きを設けるなどして、魅力的なサービスが生まれる環境を維持する必要がある。</li> </ul>
ガイドブック(案)意見募集時に寄せられた意見	会員企業 C	<ul style="list-style-type: none"> <li>VRに対しては酔いに弱い方と強い方がおり、弱い方は、一度体調を崩されると、二度とやりたくないと言われる方も多い。医学的に酔いを緩和する方法、例えば視点を遠くにするとか、コントロールの使い方(酔い止めを飲むでもいいと思います)などを指南してあげることは可能か。</li> <li>13歳以下(ハードメーカーなどによって差異がある)というのももう少し背景を明確にすべき。てんかんなどの危険性もありますが、VRの良いところは、現実とは乖離した経験が出来る場所でもあり、ある意味トリップ気分を味わえるのも醍醐味。</li> <li>これらの指標など(自分はどの程度耐性があるか?)などをガイドできると我々事業者も安心してサービス展開ができるようになると思う。</li> </ul>
	会員企業 D	<ul style="list-style-type: none"> <li>「テキストチャット、ボイスチャットを利用するときは、あらかじめテキストや声の届く場所、距離などシステムの設定をしっかりと確認してから利用すべき」等は初心者ならではの注意点として身を守る為にも必要な事項だと感じた。</li> </ul>
	会員企業 E	<ul style="list-style-type: none"> <li>意見があるにはあったが、本業から遠いメタバースを社内で理解している人は限られている。</li> <li>上司に意見募集の説明して、意見を提出することを理解してもらう手間等を考えると、結局意見は出さずに終わった。</li> <li>事業者は何ができて何ができないのか、はっきり書いてもらいたい。</li> </ul>
	会員企業 F	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分自身メタバースをよくわかっておらず、(案)に対して意見を言う知識もないので、ガイドブックは綺麗にまとまっているなと思って見ていた。</li> </ul>

## Appendix

---

「民主的価値に基づく原則等の例」と「メタバース・リテラシー・ガイドブック」の対比

民主的価値に基づく原則等の例

民主的価値に基づく原則等の例(1/2)	民主的価値に基づく原則等の例(2/2)																												
<p>○目的 今後のメタバースの発展を念頭に、民主的価値に基づく包括的な原則及びメタバースの信頼性及び利便性の向上のための個別具体的な論点を検討し、ユーザにとってより安心・安全なメタバースを実現することを目的とする。</p> <p>○構成 「民主的価値に基づく原則」及び「信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点」により構成される。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">民主的価値に基づく原則</th> </tr> <tr> <th>項目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>自由とルールの適正なバランス</td> <td>・行動履歴の適正な取り扱い(プライバシーの観点を含む)を踏まえたメタバースの運営 ・子ども・未成年ユーザへの対応</td> </tr> <tr> <td>個人の尊厳</td> <td>・ユーザとアバターとの紐付けにおけるプライバシーの尊重 ・アバターの肖像の尊重 ・他のユーザやアバターに対する誹謗中傷及び名誉毀損の抑制</td> </tr> <tr> <td>参加機会の公平性</td> <td>・メタバースへの公平な参加機会 ・誰もが使えるユーザビリティの確保</td> </tr> <tr> <td>多様性</td> <td>・物理空間の制約にとられない自己実現・自己表現 ・障がい者等の社会参画の手段としての有効性 ・多様な発言等やユーザの主体性の確保(フィルターバブル、エコーチェンバーといった問題が起きにくいメタバース)</td> </tr> </tbody> </table>	民主的価値に基づく原則		項目	内容	自由とルールの適正なバランス	・行動履歴の適正な取り扱い(プライバシーの観点を含む)を踏まえたメタバースの運営 ・子ども・未成年ユーザへの対応	個人の尊厳	・ユーザとアバターとの紐付けにおけるプライバシーの尊重 ・アバターの肖像の尊重 ・他のユーザやアバターに対する誹謗中傷及び名誉毀損の抑制	参加機会の公平性	・メタバースへの公平な参加機会 ・誰もが使えるユーザビリティの確保	多様性	・物理空間の制約にとられない自己実現・自己表現 ・障がい者等の社会参画の手段としての有効性 ・多様な発言等やユーザの主体性の確保(フィルターバブル、エコーチェンバーといった問題が起きにくいメタバース)	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点</th> </tr> <tr> <th>項目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>透明性</td> <td>・ユーザからみて何がデータとして保存されているか(期間、内容等)の明示 ・ユーザからみてプラットフォーム等がどのデータを利用するのか(ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能な)の明示</td> </tr> <tr> <td>個人情報保護</td> <td>・メタバースの利用に際してのデータ取得、メタバースの構築に際しての映り込み等への法令遵守等による対処 ・実在する人物の姿を利用したアバター(リアルアバター)やユーザの個人情報の保護</td> </tr> <tr> <td>説明責任</td> <td>・メタバースの特性の説明 ・メタバースの利用に際してユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明 ・ユーザ間トラブル防止や不利益を被ったユーザのための取組 ・ユーザ等との対話を通じたフィードバックを踏まえた改善</td> </tr> <tr> <td>セキュリティ</td> <td>・メタバースのシステムのセキュリティ確保(外部からの不正アクセスへの対処等)</td> </tr> <tr> <td>相互運用性</td> <td>・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上</td> </tr> <tr> <td>リテラシー</td> <td>・ユーザ同士の協調によるコミュニティの維持・改善 ・ユーザのメタバースに対する理解 ・ユーザのICTリテラシー向上</td> </tr> </tbody> </table>	信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点		項目	内容	透明性	・ユーザからみて何がデータとして保存されているか(期間、内容等)の明示 ・ユーザからみてプラットフォーム等がどのデータを利用するのか(ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能な)の明示	個人情報保護	・メタバースの利用に際してのデータ取得、メタバースの構築に際しての映り込み等への法令遵守等による対処 ・実在する人物の姿を利用したアバター(リアルアバター)やユーザの個人情報の保護	説明責任	・メタバースの特性の説明 ・メタバースの利用に際してユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明 ・ユーザ間トラブル防止や不利益を被ったユーザのための取組 ・ユーザ等との対話を通じたフィードバックを踏まえた改善	セキュリティ	・メタバースのシステムのセキュリティ確保(外部からの不正アクセスへの対処等)	相互運用性	・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上	リテラシー	・ユーザ同士の協調によるコミュニティの維持・改善 ・ユーザのメタバースに対する理解 ・ユーザのICTリテラシー向上
民主的価値に基づく原則																													
項目	内容																												
自由とルールの適正なバランス	・行動履歴の適正な取り扱い(プライバシーの観点を含む)を踏まえたメタバースの運営 ・子ども・未成年ユーザへの対応																												
個人の尊厳	・ユーザとアバターとの紐付けにおけるプライバシーの尊重 ・アバターの肖像の尊重 ・他のユーザやアバターに対する誹謗中傷及び名誉毀損の抑制																												
参加機会の公平性	・メタバースへの公平な参加機会 ・誰もが使えるユーザビリティの確保																												
多様性	・物理空間の制約にとられない自己実現・自己表現 ・障がい者等の社会参画の手段としての有効性 ・多様な発言等やユーザの主体性の確保(フィルターバブル、エコーチェンバーといった問題が起きにくいメタバース)																												
信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点																													
項目	内容																												
透明性	・ユーザからみて何がデータとして保存されているか(期間、内容等)の明示 ・ユーザからみてプラットフォーム等がどのデータを利用するのか(ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能な)の明示																												
個人情報保護	・メタバースの利用に際してのデータ取得、メタバースの構築に際しての映り込み等への法令遵守等による対処 ・実在する人物の姿を利用したアバター(リアルアバター)やユーザの個人情報の保護																												
説明責任	・メタバースの特性の説明 ・メタバースの利用に際してユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明 ・ユーザ間トラブル防止や不利益を被ったユーザのための取組 ・ユーザ等との対話を通じたフィードバックを踏まえた改善																												
セキュリティ	・メタバースのシステムのセキュリティ確保(外部からの不正アクセスへの対処等)																												
相互運用性	・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上																												
リテラシー	・ユーザ同士の協調によるコミュニティの維持・改善 ・ユーザのメタバースに対する理解 ・ユーザのICTリテラシー向上																												

メタバース・リテラシー・ガイドブック

目次	
<p> <b>01. トライ</b> メタバースをはじめてみよう!</p> <p> <b>02. インクルージョン</b> 多様性を尊重し、誰もが楽しめる空間にしよう!</p> <p> <b>03. ハラスメント</b> ハラスメントに気をつけよう!</p> <p> <b>04. カルチャー</b> 独自のカルチャーを尊重しよう!</p> <p> <b>05. セキュリティ</b> アカウントをしっかり管理しよう!</p>	<p> <b>06. プライバシー</b> プライバシー情報に注意して交流しよう!</p> <p> <b>07. クリエイティブ</b> クリエイティブの価値を守り、魅力あふれる空間にしよう!</p> <p> <b>08. 経済</b> みんなで安心して経済活動が行える空間にしよう!</p> <p> <b>09. 健康</b> 心身ともに健康に楽しもう!</p> <p> <b>10. チャレンジ</b> 新しい世界にチャレンジしよう!</p>

民主的価値に基づく原則 信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点		メタバース・リテラシー・ガイドブック	
項目	内容	テーマ	事業者向けアドバイス
多様性	・障がい者等の社会参画の手段としての有効性	08. 経済  みんなで安心して経済活動が行える空間にしよう！	<ul style="list-style-type: none"> <li>・利用規約やガイドライン等で販売時におけるガイドラインに、ポリシーや販売時における禁止事項等を具体的に定め、利用開始前にユーザーに対する明確な同意の実施。</li> <li>・権利侵害が起きているコンテンツなどを、プラットフォーム事業者の判断で販売停止や削除することができる態勢の構築。</li> <li>・年齢制限の付与、購入者の年齢確認、利用方法の指定の徹底など、クリエイターに対する注意喚起の実施。</li> <li>・違法行為が行われないように留意した上での、クリエイターの自由な創作活動を阻害しないような環境整備の実施。</li> </ul>
透明性	・ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能かの明示		
個人情報保護	・メタバースの構築に際しての 映り込み等への法令遵守等による対処		
相互運用性	・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上		

民主的価値に基づく原則		メタバース・リテラシー・ガイドブック	
項目	内容	対応するテーマ	ガイドブックに記載のない内容
自由とルールの適正なバランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・行動履歴の適正な取り扱い(プライバシーの観点を含む)を踏まえたメタバースの運営</li> <li>・子ども・未成年ユーザへの対応</li> </ul>	06. プライバシー 09. 健康	
個人の尊厳	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザとアバターとの紐付けにおけるプライバシーの尊重</li> <li>・アバターの肖像の尊重</li> <li>・他のユーザやアバターに対する誹謗中傷及び名誉毀損の抑制</li> </ul>	06. プライバシー 07. クリエイティブ 03. ハラスメント	
参加機会の公平性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メタバースへの公平な参加機会</li> <li>・誰もが使えるユーザビリティの確保</li> </ul>	01. トライ	
多様性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・物理空間の制約にとらわれない自己実現・自己表現</li> <li>・障がい者等の社会参画の手段としての有効性</li> <li>・多様な発言等やユーザの主体性の確保(フィルターバブル、エコーチェンバーといった問題が起きにくいメタバース)</li> </ul>	02. インクルージョン 04. カルチャー 10. チャレンジ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・障がい者の社会参画の手段としての有効性</li> </ul>

信頼性・利便性の向上を図る観点からの論点		メタバース・リテラシー・ガイドブック	
項目	内容	対応するテーマ	ガイドブックに記載のない内容
透明性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザからみて何がデータとして保存されているか(期間、内容等)の明示</li> <li>・ユーザからみてプラットフォーム等がどのデータを利用するのか(ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能な)の明示</li> </ul>	05. セキュリティ	・ユーザはオプトイン、オプトアウトが可能なの明示
個人情報保護	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メタバースの利用に際してのデータ取得、メタバースの構築に際しての映り込み等への法令遵守等による対処</li> <li>・実在する人物の姿を利用したアバター(リアルアバター)やユーザの個人情報の保護</li> </ul>	06. プライバシー 07. クリエイティブ	・メタバースの構築に際しての映り込み等への法令遵守等による対処
説明責任	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メタバースの特性の説明</li> <li>・メタバースの利用に際してユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明</li> <li>・ユーザ間トラブル防止や不利益を被ったユーザのための取組</li> <li>・ユーザ等との対話を通じたフィードバックを踏まえた改善</li> </ul>	01. トライ 03. ハラスメント 04. カルチャー	
セキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メタバースのシステムのセキュリティ確保(外部からの不正アクセスへの対処等)</li> </ul>	05. セキュリティ	
相互運用性	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上</li> </ul>	該当なし	・メタバース内のアバター、コンテンツ等について他ワールドでの相互運用性の確保等によるメタバース全体の持続可能性の向上
リテラシー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザ同士の協調によるコミュニティの維持・改善</li> <li>・ユーザのメタバースに対する理解</li> <li>・ユーザのICTリテラシー向上</li> </ul>	10. チャレンジ 01. トライ 02. インクルージョン 04. カルチャー 05. セキュリティ	

- メタバース・リテラシー・ガイドブックなど、本資料に関するお問合せ先は、以下の通りです。

一般社団法人日本デジタル空間経済連盟	事務局	リサーチ部長	森下友理子
		リサーチ部	古山 隆章
		リサーチ部	金子 柚那

〒106-6015 東京都港区六本木一丁目6番1号

Web: <https://jdsef.or.jp>

Mail: [jimukyoku@jdsef.or.jp](mailto:jimukyoku@jdsef.or.jp)