

2025年3月27日 総務省 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第12回） 討議資料

メタバースとクリエイターエコノミーに関する論点整理

NPO法人バーチャルライツ
理事長 國武悠人

団体概要

団体名

NPO法人バーチャルライツ

設立

2021年3月29日（NPO法人認証・登記）

連絡先

E-mail : contact@npovr.org

組織構成

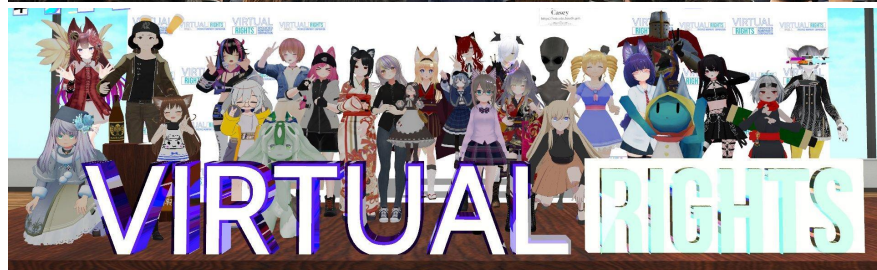
約1000人（正会員・賛助会員・VR会員により構成）

VR会員リンク

<https://discord.gg/Qu34XsH2ND>

加盟団体

内閣府「地方創生SDGs官民連携プラットフォーム」
メタバース分科会長
一般社団法人日本若者協議会 法人会員
一般社団法人Metaverse Japan 提携パートナー会員
METAVERSE STANDARDS FORUM Participant Members 等



活動の軸

公益活動



VR写真大賞をはじめとした
社会貢献活動

政策提言



行政・議員・業界団体への
政策提言と意見交換

情報発信



メディアを通じた
情報発信

目的

VR文化の振興・表現の自由の擁護等を目的とする

【特定非営利活動の種別】

- 1 社会教育の推進を図る活動
- 2 学術、文化、芸術又はスポーツの振興を図る活動
- 3 人権の擁護又は平和の推進を図る活動
- 4 情報化社会の発展を図る活動
- 5 消費者の保護を図る活動

【事業種別】

- ①講習会・セミナー開催に関する事業
- ②インターネット上での表現活動の支援に関する事業
- ③バーチャルリアリティ空間利用者の調査事業
- ④バーチャルリアリティの普及促進に関する事業

主な活動

業界団体・専門家向け講義

各種団体を通じた、専門的知識・事例の共有

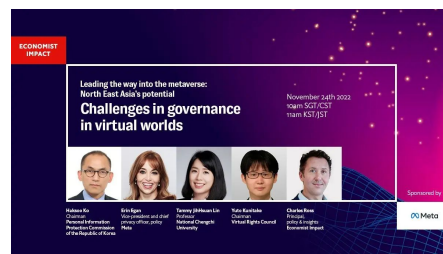
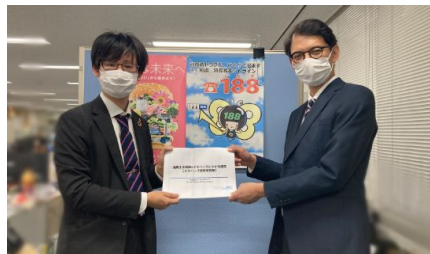
様々な業界団体で講演。特に、クリエイターエコノミー・消費者保護制度・行政活用を中心とした事例共有を行う。2023年は前年を上回る約15の講演を実施するなど、活動の場が増加。2024年は国際機関とのネットワーキングを増加



調査・研究

業界団体との連携や、国際会議での研究発表

当法人にて「消費生活相談×メタバースにかかる調査」を実施し、消費者庁地方協力課や日本消費者協会に対して情報提供を行う。また、国連STIフォーラムにて、VRとSDGsの関係性について研究した論文が、査読付きの「Science-Policy Brief」として採録。大規模な経済団体とは違った視点での調査研究を心がけている。2022年11月には英Economist誌（Economist Impact）主催の国際会議にて、米Meta副社長などと議論を重ねる。



主な活動

政策提言活動

立法府・行政府・業界団体・国際機関への個別具体的な政策提言



2023年は12件の政策提言活動を実施。クリエイターエコノミーに係る政策、プラットフォームにおける青少年保護に関する政策、違法情報の流通防止に関する政策、文化の振興に関する政策などについて、ヒアリング、意見交換、パブリックコメント提出などの形式で政策を提言（詳細については後述）

【過去政策提言先（順不同）】

自由民主党・日本維新の会・国民民主党・日本共産党・国務大臣・大臣政務官・文部科学省・総務省・経済産業省・内閣府・消費者庁・文化庁・国税庁・東京都・静岡県・和歌山県・香川県・川口市 等

文化振興イベントの開催

VR写真大賞の開催

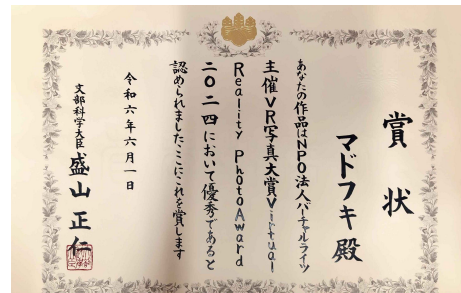
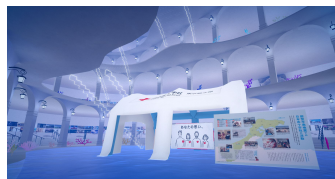
府省庁・自治体・各機関後援のもとで、文化を写真で紹介するイベントを開催。最優秀賞には文部科学大臣賞が授与されるなど、注目度も高い。また、独立行政法人国際協力機構や群馬県、日本赤十字社東京都支部といった機関が出展している。

#VR写真大賞
Virtual Reality Photo Award 2024
文部科学大臣賞・三重県知事賞授与

後援
文部科学省 内閣府 デジタル庁 群馬県 三重県 jica 日本赤十字社

審判員
VRクリエイター 2人 審査員
デジタルハリウッド大学 教授 山崎 浩二氏
バーチャルフォーラム 代表 山崎 浩二氏
Facebook Japan 代表 山崎 浩二氏
特別審査員
山崎 浩二氏

協賛
iC Lab Meta 山崎 浩二氏



文部科学大臣賞の交付

主な活動

メディア出演

地上波や新聞、ネット番組等、幅広く情報発信



Abemaプライムへ2回出演し、新興コンテンツに対する偏見の解消に向けた持論を紹介。また、当NPO法人が朝日新聞において「仮想空間『メタバース』から政策提言」としてベストプラクティスとしての紹介を受ける。NHK「おはよう日本」では、メタバースにおけるハラスメント（NHKでは“メタハラ”と呼称）についてスタジオで補足解説を行う。メディアへの出演は、一般層からの理解を促進するために実施。

ネットワーク形成支援

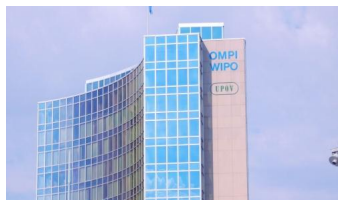
地方自治体を中心に、行政とメタバースベンチャー企業のマッチングを支援

地方創生SDGs 官民連携 プラットフォーム

地方創生SDGs官民連携プラットフォームを中心に、メタバース活用を模索する自治体と、ベンチャー企業のマッチングを実施。マッチングによって、実際に自治体のメタバース活用に繋がっている。メタバース分科会には企業約20社が加盟。

外国事例収集

メタバース規制動向について、国際機関やNGOとのネットワーキング



世界知的所有権機関（WIPO）のオブザーバー資格を取得。国連NGO資格（ECOSOC協議資格）の取得に向けた審査も継続中。デジタルプラットフォーム事業者の規制に係る論点については、国際消費者機関など、諸外国のNGOとも連携を促進。

報告者紹介：國武悠人



NPO法人バーチャルライツ 理事長
慶應義塾大学環境情報学部卒業（学士（環境情報学））
2025年4月～ 慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科 修士課程

公益財団法人 日本グローバル・インフラストラクチャー研究財団 客員研究員
デジタル庁 デジタル推進委員
神奈川県 統計報告調整審議会 委員
神奈川県 統計指導員
藤沢市 情報公開制度運営審議会 委員
印西市 男女共同参画推進委員会 委員
印西市 環境推進市民会議 委員
一般社団法人日本若者協議会 政策委員

【略歴】

<https://researchmap.jp/yutokunitake>

研究テーマ デジタル消費者保護

【学術・研究活動】

消費者庁 令和6年度消費者支援功労者表彰（内閣府特命担当大臣表彰）
日本統計学会 統計調査士試験最年少合格賞
情報処理学会 ヒューマンコンピュータインタラクション研究会 貢献賞

【関連近著】

国際連合経済社会局 科学・技術・イノベーションフォーラム 科学政策概要（peer reviewed）
「Discussions on the Legal Policies in the Metaverse: From the Perspective of Diversifying Self-Expression」

UGCメタバースの市場概況

視点

VRメタバースのうち、ユーザー生成コンテンツ（UGC）を中心としたtoCメタバース（UGCメタバース）の市場概況

【VRChatを筆頭としたUGCメタバースに関する市場が大きく成長】

■ 新たなユーザー層の参入

第10回事務局資料（総務省,2024a）において「メタバース（特にコミュニケーションを主な目的とするもの）の国内ユーザはこれまで以上に多様化、若年化していく可能性がある。」と指摘されている通り、UGCメタバースの利用者層が多様化。

→キャズムを超えつつあるのではないかと（私見）？

→これまでの「古参勢」とは異なった背景を持つユーザーの流入が進む

■ 消費者トラブルの動向

そして、ここもあまりこれまでの検討会で議論が出ていなかった部分かと思うのですが、メタバースに関連する消費者トラブルというのは、プラットフォーム運営とユーザのトラブルというよりは、どちらかというクリエイターとユーザのトラブルが多く、また、注目されている傾向にございます。

國武発言ー安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第3回）議事録

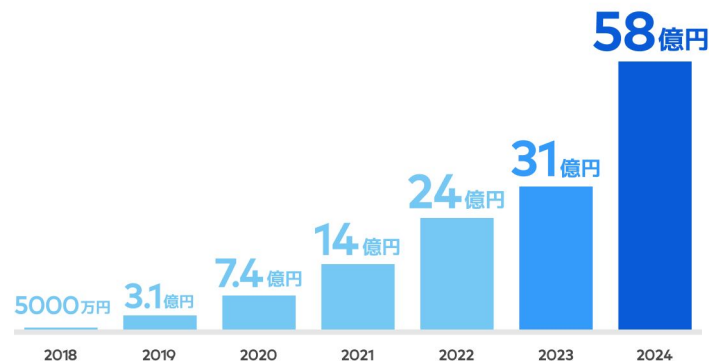
メタバースに関連して報告されているトラブルの多くが「対メタバースプラットフォーム」ではなく「対クリエイター」に係るものである点が特徴

★基本的にユーザーコミュニティで議論の対象となる論点は毎年同じ 通称「バーチャル四季」

■ コミュニティの急速な成長は「暗黙の了解」を無効化し、トラブルを顕在化させる可能性

Dym and Fiesler (2020) は、オンラインコミュニティの急成長につき、①サブコミュニティ間での価値観の不一致②外部者が規範を十分に理解せず介入するケース③コミュニティが必要とする規範とそれを支えるプラットフォーム設計との間に乖離が生じること、の3つが規範の脆弱性を露呈させる要因であると指摘。また、Kiene et al. (2016)は、オンラインコミュニティへの大量の「初心者」の参入は広範な規範（暗黙の了解）違反を生じさせるが、その対応がコミュニティの命運を左右すると指摘。

BOOTH 3Dモデルカテゴリの取扱高推移



画像引用：ピクシブ株式会社(2025)

UGCメタバースの市場概況

■ 3Dモデル「アバター」の市場概況

多くが「クリエイター」による販売

3Dモデルを中心とするダウンロード型デジタルコンテンツ（DLC）の販売主体の多くが「クリエイター」と呼ばれる個人によって占められていることが特徴（もっとも、相当な売り上げが推測されるため、実際には法人化している可能性が高い）

■消費者からすれば、販売者たるクリエイターが事業者かどうか不明

・特定商取引法に基づく表記も、初期テンプレートの「省略した記載については、電子メール等の請求により遅滞なく開示いたします。」である場合がほとんど

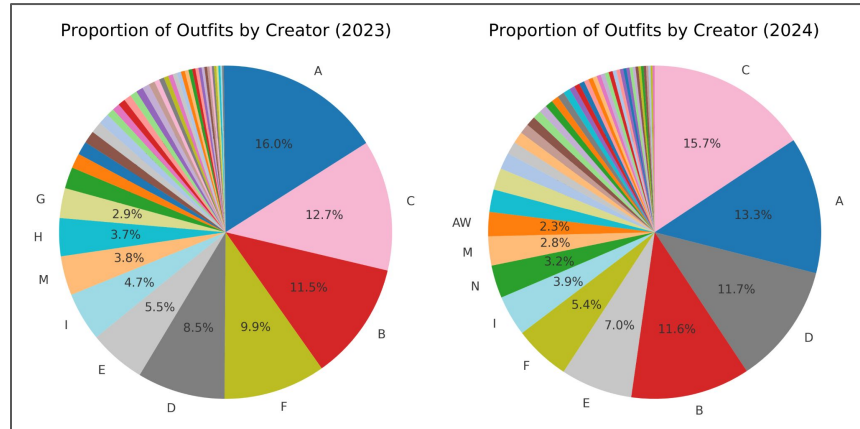
・“市場規模”の急激な成長が見られる中においても、直近3年間においては“市場構造”の大きな変化は見られず

・図からも分かるように「プロクリエイター」と「アマチュアクリエイター」は、断絶があるわけではなくグラデーション

■國武発言－安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第3回）議事録

また、当法人に実際に寄せられた意見を幾つか掲載させていただきますが、多くの場合、クリエイターの法的窓口が不明確ですので、そのために、ユーザとクリエイター、消費者と生産者のトラブルがSNS上で表面化する場合が多いという事情になっております。ここに関して、ユーザ間トラブル防止というところで、安心・安全なメタバースを実現するということになれば、これは**クリエイターの事業者責任を明確化するという方向性を取らざるを得ない**。

クリエイター別、アバター対応衣装数比率（Booth）Top100抽出（自著プレプリントより）



プロとアマチュアが混在するUGCメタバース市場において、
どのようにして消費者トラブルを防ぐ規律を成立させるのかが重要な課題

メタバース・クリエイターエコノミーと消費者保護

■ 問題となるのはクリエイターの「事業者性」

求められる消費者保護法制の適用

・通常のCtoC取引であれば民法の規律に服することになるが、日本は「情報の質及び量並びに交渉力の格差」に着目した消費者保護法制を有しており、一般的に不利な立場にある消費者と、有利な立場にある事業者の間の規律を定めている。

■ 内閣府「インターネットを通じた消費者の財産被害問題に関する消費者委員会としての現時点の考え方」2013年8月27日

被害額が高額でないことが多いかかる事案において、被害回復のために提訴を要求することは消費者に過大な負担を強いるものである。相手方を特定できれば和解交渉等による解決の途も取り得るのであるから、相手方を特定しなくても提訴を可能とする制度を含めた訴え提起を可能ならしめるための情報収集手段の在り方の検討にとどまらず、訴訟を前提としない在り方も検討すべきと考える。

【取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利益の保護に関する法律】

■ 販売者が販売業者等に該当すると認められれば、消費者が自己の債権を行使するために販売業者等の情報の開示を請求できる（請求先はプラットフォーム事業者）

【特定商取引に関する法律】

■ 表示事項として、事業者名や住所などを表記することが求められている

- ・3Dモデル等のクリエイターの事業者性についての判例は見受けられないが、新しいユーザーの参入によって、今後はより重要な論点となる可能性が高いのではないか。
- ・安心・安全な流通環境の実現には、販売者となるクリエイターの事業者性についての議論が必要不可欠

- ・3Dモデルの利用規約が急に変わった。
- ・特商法に基づく表記が無い。
- ・販売ページに記載されていた機能と違った。

アンケートに寄せられた報告の例



しかし、多くのクリエイターにとって事業者性を認めるメリットが極めて限定的であることもまた事実

メタバース・クリエイターエコノミーと消費者保護

視点

事業者としての負担がクリエイターエコノミーのブレーキにもなり得る

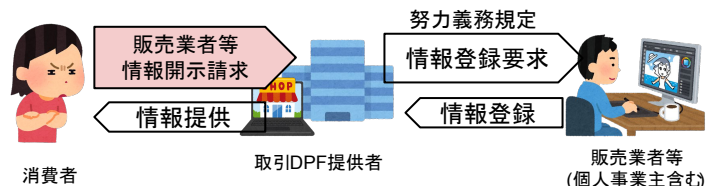
【クリエイターエコノミーの推進には匿名性も重要】

■ 一方、消費者保護法制と匿名性は相反する点も

・消費者保護法制は消費者＝事業者間の取引を想定しているため、まずは消費者が相手方（販売者）が事業者であることを立証する必要がある。

・前述の通り「被害額が高額でないことが多いかかる事案において、被害回復のために提訴を要求することは消費者に過大な負担を強いる」

・取引DPF法は、訴訟手続によらない「販売業者等情報開示請求」の手続を定めているが、消費者が販売者の事業者性を立証する必要がある。



■ 消費者庁 販売業者等情報の開示請求書式

書式③-3 販売業者等情報不開示決定通知書 (消費者庁, 2023)

2. 貴殿が挙げられた取引の相手方が「販売業者等（営利の意思をもって反復継続して取引を行っている者）」の要件を満たさないと判断したため。

■ サイトに本名ずらり、国税庁が見直しへ インボイス、身バレ懸念受け (朝日新聞, 2022)

消費税の「インボイス制度」に登録した個人事業主の名前などの公表方法について、国税庁が見直す方針を決めたことが同庁への取材でわかった。同庁のウェブサイトから名前の一覧を誰でもダウンロードできる状況になっていたが、22日夜、一時的に停止した。個人事業主の中には本名を明かさずに仕事をしている人も多く、「身バレにつながる」と懸念する声があがっていた。

開業届を出している個人事業主であっても、氏名の公表には慎重な声が大い

■ 国内クリエイターエコノミーに関する調査結果 (三菱UFJリサーチ & コンサルティング, 2022)

たとえば、企業等への請求や個人事業主になる場合の登記の際に実名が必要となるが、この点が匿名で活動したいクリエイターの意向と相反することも想定される。

■ 国内クリエイターエコノミーに関する調査結果 (2024年) (三菱UFJリサーチ & コンサルティング, 2024)

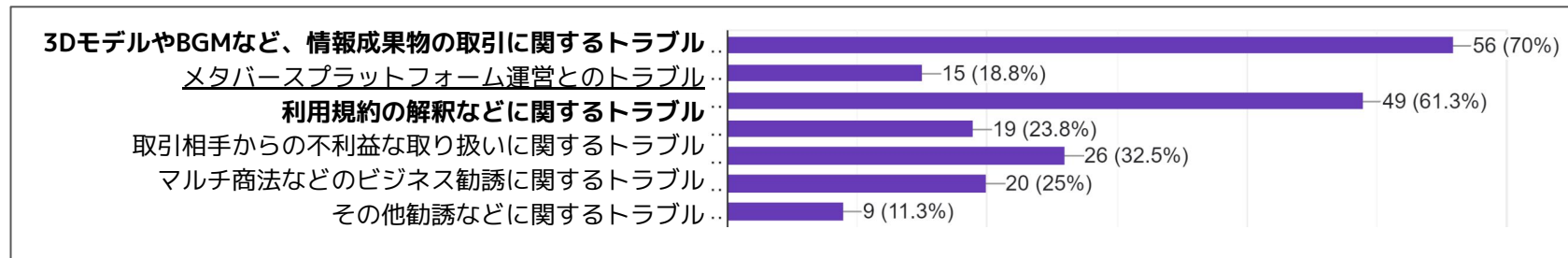
2024年10月には商業登記規則が改正され、株式会社の登記において、一定の要件下で代表者の自宅住所を一部非公開にできるようになった。この改正により、クリエイターがステップアップの観点から法人化を図る際に個人住所が公表されるリスクが解消され、クリエイターがさらなる活躍のステージに進む際のハードルが低くなった。

メタバース・クリエイターエコノミーと消費者保護

■ 取引DPF法に関しては、クリエイターエコノミーを推進する立場からパブリックコメントに意見を送付した過去も

しかし、「消費生活相談×メタバースにかかる調査」を踏まえて、消費者保護によるユーザーの権利擁護も重要な論点に

「どのような消費者トラブルを見たこと・聞いたことがありますか？」



法学的な視点

※「法学的な視点」の部分については帝京大学法学部の長島光一准教授（民事訴訟法）の助言を得た

- ・販売数が表示されないプラットフォームの場合は、販売者の売上額推定が困難
- 既存の各種ガイドラインへの当てはめが困難
- （事業者であることが、消費者から確認できる情報では立証できない）

事業者性の主な推認要素

「①営利の意思」「②反復継続性」

- ▶ DLCは「販売を停止しない限り継続した売上が発生する」可能性があるために、中長期的な販売それ自体が営利の意思及び反復継続性を推認させる要素をなり得るのではないか。

※商品の販売期間は、出品のリリース等から消費者にも確認可能である

- ①過去1ヶ月に200点以上又は一時点において100点以上の商品を新規出品している場合
- ②落札額の合計が過去1ヶ月に100万円以上である場合
- ③落札額の合計が過去1年間に1,000万円以上である場合

例：特商法ガイドライン

メタバース・クリエイターエコノミーと消費者保護

■ メタバースに関するクリエイターエコノミーの推進と消費者保護の両立

・前項では「営利の意思及び反復継続性」という要素から3Dモデル等のDLCを販売するクリエイターの事業者該当性を示唆したが、「同種行為の反復継続的遂行」の有無のみで事業者該当性を推認することについて問題提起を行う学説も少なくない（河上正二編著『消費者契約法改正への論点整理』など）。新人のアマチュアクリエイターも事業者として扱うべきか（消費者的事業者）という問題も。

中間事業者の活用

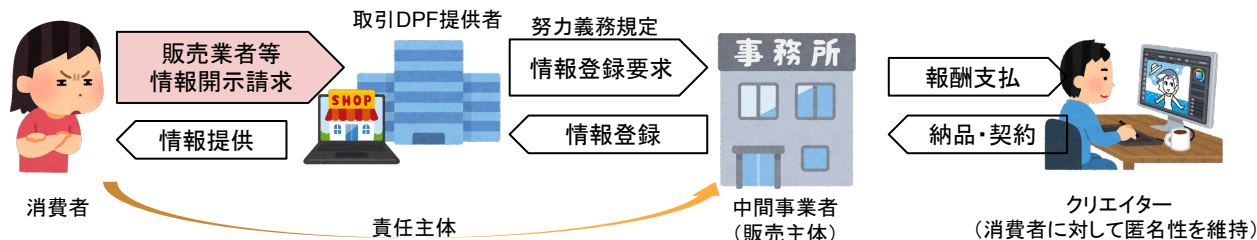
ここまでの議論を踏まえるとメタバースに関する安心・安全なクリエイターエコノミーを実現するためには「①消費者トラブル発生時の（裁判手続を経ないでも到達できる）窓口の必要性」「②クリエイターの匿名性の擁護」という2種類の一見相反する論点を克服する必要性が示唆される。

■ 中間事業者の活用

- ・従来から、実際の生産者とは異なる販売主体が多くの業種で存在
- VRメタバースに関する3Dモデル市場においても、複数のクリエイターが制作者でありつつも、特定の会社が販売主体となっているケースは**存在**
- ・クリエイター事務所、とまでは行かずとも、**中間事業者の参入**こそが安心・安全なクリエイターエコノミーを実現に寄与する可能性

一定の手数料を中間事業者が得ることも考えれるが、中間事業者の活用によって匿名性を維持したいクリエイターの利益が一定比率減少することについては、事業者としての責任を回避し、また、中間事業者に転嫁するコストとしては許容され得るものではないか。

※ことクリエイターの利益に直結する論点ではあるので、今後幅広く意見を募る必要がある。



これらの課題は、VRメタバースだけでなく、MR、XRなどにも共通する部分がある。特にクリエイターエコノミーは今後個人の参入が多く見込まれる領域

メタバースの原則（第1.0版）への意見

■ 原則への「創作主体」の組み入れ

クリエイターをステークホルダーとして明確化

・プラットフォーム事業者やユーザー（消費者）とは異なる「**ワールド提供者**」や「**コンテンツの創作主体**」といったステークホルダーとして明記→国際的にも珍しい（※）。日本の勝ち筋である「コンテンツ」戦略に資する可能性。

■ メタバースの原則（第1.0版）前文

ユーザが安心・安全にメタバースを利用していくためには、仮想空間そのものの提供を担うメタバース関連サービス提供者（プラットフォーム事業者及びワールド提供者）の役割が重要である。

※韓国の「メタバース倫理原則」は①供給主体、②創作主体、③利用主体といった区分でのステークホルダーを定義（MIST, 2022）

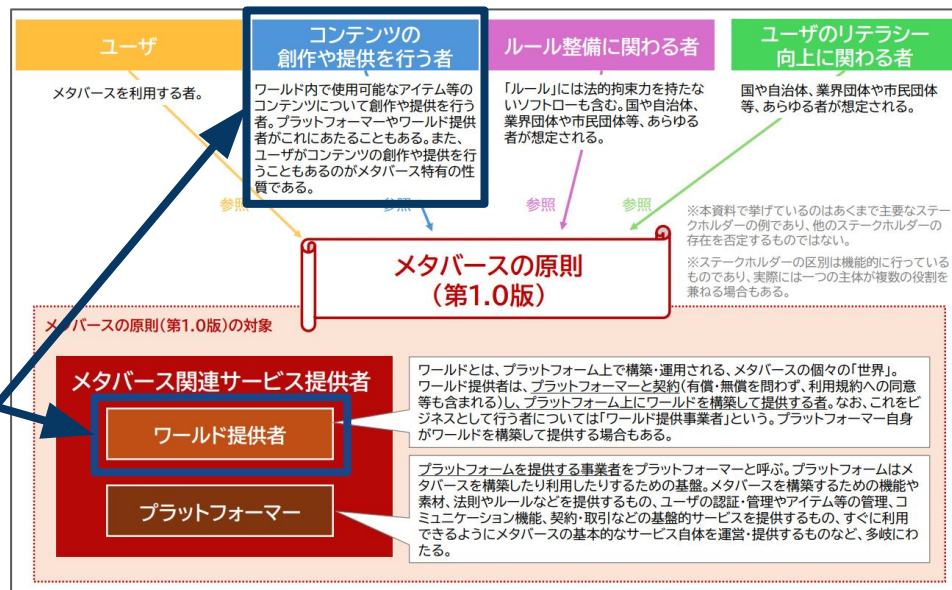
文化的多様性の明記

■ 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会(第3回)の國武（2024）発表

【日本特有の事情に合わせた「民主的価値」の確立が重要】

「民主的価値に基づく原則」が「G7広島コミュニケ」に基づいたものであれば、グローバル化の文脈における**文化の均質化リスク**についても議論対象とすると必要があると考えます。

後述の通り、各国によってメタバースにおけるコンテンツ、文化に対する考え方が異なるため、**日本特有の事情に合わせた「民主的価値」の確立は特に議論が必要**である。



■ <メタバースの自主・自律的な発展に関する原則>

・様々な国・地域、ユーザ属性等による文化的多様性の尊重

メタバース関連サービス提供者は、メタバースが国境を越えて提供され、**様々な国・地域から、社会的・文化的背景の異なるユーザが参加する可能性**があること、また、それらが個々のメタバースの文化を生み出すことを認識し、**様々なユーザの属性に配慮**するとともに、属性の異なるユーザ同士であっても互いに尊重し合う意識を醸成することにより、**文化的多様性が尊重されるよう取り組むことが期待される。** 13

メタバースの原則（第1.0版）への意見

国際的な共通認識確立の重要性

- ・第10回研究会事務局資料10-2で示されている通り、日本として国際的な議論に貢献することが極めて重要（総務省,2024b)
- ・EUは2023年にメタバースに関する法的枠組みの整理を実施→一方で、その執行可能な範囲は限定的である。

■ An EU initiative on virtual worlds: a head start in the next technological transition (European Commission, 2023)

The EU has a robust, future-oriented **legislative framework that already applies** to several aspects of the development of virtual worlds and Web 4.0.

・より広い範囲をカバーするソフトローとしてのガイドラインの実行力を高める（プラットフォーム事業者の多くは国外）ため、日本のクリエイター文化に適合する「メタバースの原則」の意義を国際的に普及促進していく必要性

■ EU以外の地域との親和性

第3回研究会でも提示した「国際連合総会決議 A/RES/76/162 人権と文化的多様性に関する決議」は、グローバルサウス諸国が中心となって採択した決議でもあるため、文化的多様性を明記した「メタバースの原則」は、**グローバルサウス諸国の利益にも適合**する可能性がある。

■ 国際連合総会決議 A/RES/76/162 人権と文化的多様性に関する決議(抜粋)
human rights and cultural diversity (United Nations,2021).

7. 国際社会は、**すべての文化的多様性に対する尊敬を確保**する方法で、グローバル化によって引き起こされる課題と機会に対処するよう努めるべきであると確認する。

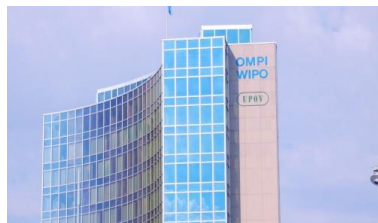
8. 文化的多様性の促進及び保護に導かれた文化間交流の拡大を通じて、**グローバル化の文脈における文化の均質化を防止し、緩和する決意**を表明する。

11. 平等な尊敬を基盤とした宗教、文化、文明間の対話を強化するべきであり、対立の縮小、排他主義の抑制、多様性への尊敬の促進に向けた国際レベルでの取り組みを支持することで、また、**単一文化主義や特定の社会・文化システムの押し付けに対して国家が反対し、文明間の対話、平和文化、寛容、異教間の対話を促進**することが、平和、安全、発展に貢献することを強調する。

17. 国家、関連する国際機関、非政府組織に対して、人権に関する異文化間のイニシアチブを支援し、取り組むよう求めることで、すべての人権を促進し、その普遍性を豊かにする。

20. **メディアおよび新しい情報・通信技術を自由に利用する必要性を強調**し、文化や文明間の対話を再び活性化する条件を創出する。

国際的枠組みへの参画



2024年にWIPOオブザーバー資格を取得。
5月には国連ECOSOC協議資格の審査予定。
→団体として国際機関を中心としたロビー活動を展開予定
→国際消費者機関などとの、非営利団体同士のネットワーキングも継続

参考文献リスト

総務省. (2024a). 事務局資料10-1. 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 (第10回)

https://www.soumu.go.jp/main_content/000982065.pdf

総務省. (2024b). 事務局資料10-2. 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 (第10回)

https://www.soumu.go.jp/main_content/000982066.pdf

國武悠人. (2024). 民主的価値に基づく「安心・安全なメタバースの実現」に向けた議論と展望—文化的特徴を中心に—. 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 (第3回)

https://www.soumu.go.jp/main_content/000924084.pdf

ピクシブ株式会社. (2025). BOOTH 3Dモデルカテゴリ取引白書2025.

<https://inside.pixiv.blog/2025/02/19/114500>

河上正二編著. (2013). 『消費者契約法改正への論点整理』 (信山社)

朝日新聞. (2022). サイトに本名すらり、国税庁が見直しへ インボイス、身バレ懸念受け

<https://www.asahi.com/articles/ASQ9Q6F39Q9OPTIL01X.html>

三菱UFJリサーチ & コンサルティング. (2022). 国内クリエイターエコノミーに関する調査結果.

https://www.murc.jp/library/report/cr_221017-02/

三菱UFJリサーチ & コンサルティング. (2024). 国内クリエイターエコノミーに関する調査結果 (2024年).

https://www.murc.jp/library/report/cr_241216/

消費者庁. (2023). 書式① 販売業者等情報開示請求標準書式. 取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利益の保護に関する法律

https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_transaction/digital_platform/assets/consumer_transaction_cms101_230830_02.pdf

Dym, B., & Fiesler, C. (2020). Social norm vulnerability and its consequences for privacy and safety in an online community. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2), Article 155. <https://doi.org/10.1145/3415226>

European Commission. (2023). *An EU initiative on virtual worlds: A head start in the next technological transition*.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/eu-initiative-virtual-worlds-head-start-next-technological-transition>

Kiene, C., Monroy-Hernández, A., & Hill, B. M. (2016). Surviving an “eternal September”: How an online community managed a surge of newcomers. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1152–1156). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858356>

United Nations. (2021). Resolution 76/162: Human rights and cultural diversity (A/RES/76/162). <https://docs.un.org/en/A/RES/76/162>

Ministry of Science and ICT (MIST). (2022). 메타버스 윤리원칙 발표

<https://www.msit.go.kr/bbs/view.do?sCode=user&mId=113&mPid=112&pageIndex=&bbsSeqNo=94&nttSeqNo=3182405>