

## 没入型技術の利活用促進に向けたマルチステークホルダー連携会合（第1回）

### 議事概要

1 日時 令和8年1月27日（火） 15時00分～16時30分

2 場所 オンライン開催

3 出席者

(1) 構成員

小塚座長、柴藤座長代理、雨宮構成員、大屋構成員、小川構成員、影広構成員、加藤構成員、近藤構成員、仲上構成員、南郷構成員、樋口構成員、増田構成員

(2) オブザーバー

内閣府知的財産戦略推進事務局参事官、金融庁総合政策局イノベーション推進室、デジタル庁戦略・組織グループAI実装総括班web3担当、経済産業省商務・サービスグループ文化創造産業課

(3) 総務省

藤田大臣官房総括審議官、荒井大臣官房審議官、寺本情報流通行政局参事官、下山情報流通行政局参事官付参事官補佐、神保情報通信政策研究所調査研究部長 ほか

4 議事

(1) 本会合の運営について

(2) 事務局資料説明

(3) 意見交換

(4) その他

5 議事概要

議事次第に沿って、開催要綱について確認した後、構成員の互選により座長の選出、座長の指名による座長代理の選出を行った。その後、事務局から資料の説明を行い、意見交換を実施した。概要は以下のとおり。

## 【構成員の主な意見】

### ① 議論の進め方について

- 産業向けに没入型技術を進めるにあたっては、こういったガイドを守らなければいけない、そこをしっかりとやっていけば安心して導入できるというところを議論したい。
- B向けのサービスは、社会に向けたメリット、便益があるのではないか。言わば「B to B to C」という構図で捉えて議論できるのではないか。
- 課題別に整理することで「消費者」(to C)という言葉にとらわれず議論ができるのではないか。
- エンドユーザーが使うのか、プロフェッショナルが使うのか、ロボット・AIが使うのか、誰のためのものかという切り口もある。

### ② 議論するデバイスの範囲について

- 今の没入型技術はVRとかビジョンに寄っている。スマートグラスにはビジョンが入ってない場合がある。両眼部分に入っておらず音声が入るものもあるが、そういうのも含めていい。
- VRが学術的な「バーチャルリアリティー」を指すのであれば、やはり様々な感覚、五感を含んだものであるべきで、それらがより自然なリアリティーをつくるものである。
- スマートグラス利用の不正というのは実例が出ている。ビジョンを使っているかどうかというのは全然本質的ではない。様々なデバイスを総合的に確認していくほうがよい。

### ③ 構成員各位によるご発表について

- それぞれの事業の中で、どういう形の没入型技術あるいはどういう形のメタバースを展開しているか伺いたい。同時に、メタバースの原則についてどう受け止めているか伺いたい。
- 新たに構成員となった方から、メタバースの原則に対する意見を伺いたい。
- 現下のトレンド、課題・安全性、評価・今後の見通しについて、特にAIとの関係から新たな構成員の方の評価や今後の見通しを伺いたい。

④ セキュリティ・データの扱いについて

- 現実の視界、位置情報等が融合する場合のセキュリティについて議論したい。
- XRグラスで記録したまま機密保持が必要になるような領域やゾーンに入って良いのか考慮が必要。
- 生成AIアバター、エージェントを使ったときの責任のあり方について議論したい。
- 仮想空間で、AIエージェントが本当に本人の代理となっているのか、どう担保されるのか、またアバターが人なのかエージェントなのかといった「なりすまし防止」などが論点と考える。
- バーチャル空間で溜めたデータとかナレッジがどう扱われていくのかというのはすごく重要な観点。
- データのセキュリティをどのように担保するか議論したい。
- 3Dデータを、どういう形でセキュアにすることによって製造業界等のビジネス現場で有効に使えるのか議論したい。
- C向けの話とB向けの話は場合によって情報の扱い方が真逆になる可能性もあるので、セキュリティやプライバシーの考え方については、場合によって項目分けをし、整理する必要があるのではないか。
- サイバーセキュリティの問題のほとんどは「なりすまし」から来ている。ノンヒューマンアイデンティティへの設計論は今後B向けでもC向けでも課題となる。

⑤ コンテンツ・事例について

- プライバシーや酔いの対策など守りの視点も重要だと思うが、没入型コンテンツの不足が普及の阻害要因となっており、そこを加速しないといけないと思っており、攻めの姿勢も必要だと思う。コンテンツ不足に対する取組などについても意見交換したい。

以上