



# はじめに

## メタバース・リテラシー・ガイドブック作成の背景

メタバース・リテラシー検討委員会（以下、本検討委員会）は、日本デジタル空間経済連盟会員企業の有志、学識者、弁護士のほか、メタバースで活躍するユーザー、クリエイターが委員となって、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をおこなっていくために設置されました。

メタバースビジネス発展の課題は多岐にわたりますが、その課題の一つとして、「メタバース」という言葉は知っているが、実際に利用したことのある人は少ないという認知率と利用率の乖離があります。本検討委員会では、メタバースビジネスの発展とユーザー数の拡大のためには、メタバースに対する一定の知識や倫理観といったメタバース・リテラシーの向上が必要と考え、『メタバース・リテラシー・ガイドブック』（以下、ガイドブック）を作成しました。

ガイドブックは当連盟会員企業、ユーザー、事業者に対し法的拘束力や強制力はなく、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。

## ガイドブックの対象

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。

ガイドブックは国内外を問わず、グローバルに利用されることを目指します。

## ガイドブックの構造

ガイドブックは、10個のテーマから構成されており、それぞれ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。

また、事業者向けのアドバイスも公表しています。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。

## ガイドブックのこだわり

ガイドブックを構成する10個のテーマは、時系列順に記載されており、ユーザーが実際にメタバースを利用する時に経験するステップに沿って記載されています。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。また、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。

## ガイドブックのロゴ

ガイドブックには、ガイドブック全体を総称するロゴと、10個の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。ロゴを掲載することによってガイドブックに賛同していることを、他のユーザーや利用者に伝えることができます。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。

## 結びにかえて

メタバース・リテラシー・ガイドブックは、これまでのメタバース独自の文化を尊重しつつ、これからメタバースで経済活動を行うユーザー、事業者を支える、ナビのような存在を目指しています。ガイドブックが、メタバースビジネスの発展とユーザー数の拡大を促し、メタバースに関わる全てのステークホルダーにとってよりよい環境を作る一助となれば幸いです。

## <補足>ガイドブックにおけるメタバースの定義

現在、「メタバース」という言葉には世界共通の画一した定義はありません。ユーザー、事業者など使用する者によって、メタバースの概念はそれぞれ異なります。本検討委員会では、ガイドブックの対象を明確にし、より具体的な議論を行うため、便宜的にメタバースを『ネットワークを通じて、大規模多数の人がリアルタイムにアクセス参加でき、アバター（自己投射性のあるユーザーの分身）を介してユーザー間のコミュニケーションができる、没入感ある仮想空間』として定義しました。定義の4要素すべてを満たすものを、『メタバース』としています。例として、コミュニケーションやイベント、ゲームなどを行うメタバースプラットフォーム（ソーシャルVR<sup>\*1</sup>やMMO<sup>\*2</sup>など）を想定して議論を行いました。

<定義の4要素>

- ・ネットワークを通じた大規模多数のアクセス
- ・自己投射性のあるアバターを介した参加
- ・リアルタイムのコミュニケーション
- ・没入感ある仮想空間

ただし、4要素の一部を満たすサービス（アバターの選択が限られるライブイベント、アクセス数が限られる教育、ビジネスコンテンツのほか、デジタルツインなど）についても、ガイドブックの活用により、ユーザーマナーの向上や、円滑なコミュニケーションの促進、事業者のサービスレベルの向上が期待されるため、適宜ガイドブックの活用をご検討ください。

---

本検討委員会では、<sup>\*1</sup> ソーシャルVRについて、メタバースと同様、画一した定義や概念は使用する者によって異なるが、コミュニケーションを主体としたVR機能を持ち合わせたサービス、<sup>\*2</sup>MMO (Massively Multiplayer Online) について、大規模多数同時参加型オンラインゲームと解釈。

# 目次



## 01. トライ

メタバースをはじめてみよう!



## 02. インクルージョン

多様性を尊重し、誰もが楽しめる空間にしよう!



## 03. ハラスメント

ハラスメントに気をつけよう!



## 04. カルチャー

独自のカルチャーを尊重しよう!



## 05. セキュリティ

アカウントをしっかり管理しよう!



## 06. プライバシー

プライバシー情報に注意して交流しよう！



## 07. クリエイティブ

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！



## 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！



## 09. 健康

心身ともに健康に楽しもう！



## 10. チャレンジ

新しい世界にチャレンジしてみよう！

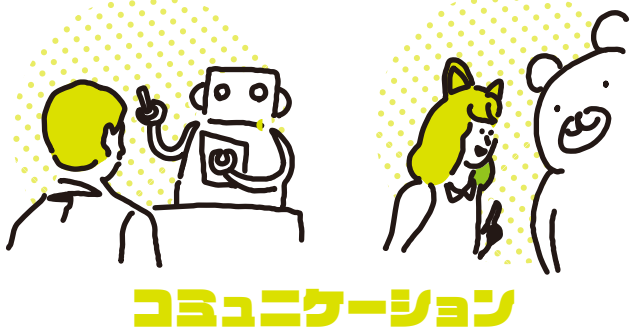
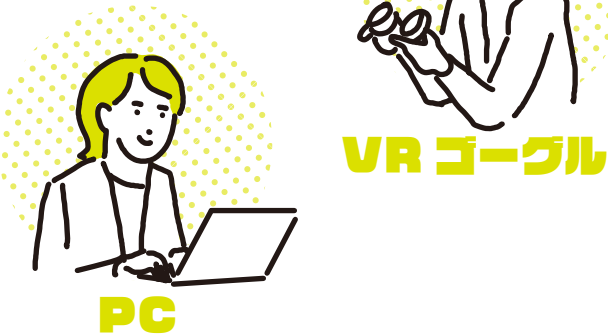
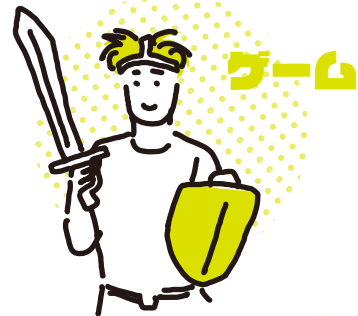


# 01. トライ

## メタバースをはじめよう!

### ファクト

- メタバースをはじめるとするには、プラットフォームやワールド、参加してみたいイベント、コミュニティなどを探します。
- 無料で利用できるプラットフォームも多く提供されています。
- メタバースを利用するためには、デバイスを用意する必要があります。プラットフォームによっては、スマートフォン、PC、VRゴーグルなど複数のデバイスに対応しています。
- メタバースでは、世界中から集まったユーザーがワールドを作ったり、仲間同士でコミュニティを作ったり、ゲームをプレイするなどして楽しんでいます。また、音楽や趣味に関するものなど、さまざまなイベントを開催しています。



### ユーザー向けアドバイス

- プラットフォームやワールド、参加してみたいイベント、コミュニティを見つけるためには、メタバース関連情報が多く掲載されている特集サイトやSNSを読んだり、公式ウェブサイトに入ってみるなど、情報収集しながら探してみましょう。
- プラットフォームの多くは無料で登録できますが、費用については事前に確認しましょう。
- 対応しているデバイスについて、利用開始前に確認しましょう。手持ちのスマートフォンやPCが対応している場合は、まずはそれを使ってメタバースの雰囲気を感じてみましょう。
- ワールド、コミュニティは初心者向けや同じ言語が集まるものなど、参加しやすいものから入ってみましょう。
- はじめからコミュニティに入らなくても大丈夫です。まずはワールドに参加して、景色を楽しんだり、一人で旅を楽しむなど、メタバースの雰囲気を感じてみましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- プラットフォーム、ワールド、コミュニティなどの特徴を初心者でも読みやすいよう体系的にまとめられた、まとめページの作成。
- 有料サービスはその内容、料金をわかりやすく表示。
- プラットフォームに対応するデバイスを、ウェブサイトのわかりやすい位置にまとめて表示。
- 初心者向けのワールド、コミュニティには初心者マークを付けるなど、ユーザーが一目でわかるような表示の工夫。
- セキュリティの高い企業用ネットワークで発生しやすい通信エラーへの対策として、ネットワーク環境等の詳細な設定方法を記載。

## 家電量販店 EC 事業者

- ユーザーが購入を検討しているデバイスが、利用したいプラットフォームに対応しているか、購入前に確認する注意喚起、説明文章の表示。







# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

 **プラットフォーム  
事業者**

 **イベント  
運営事業者**

- 利用規約等に禁止行為を具体的に定め、利用開始前にユーザーに対する明確な同意の実施。
- 差別的な発言やジェスチャーを具体的に例示し、注意喚起の実施。
- 禁止行為、差別発言やジェスチャーなどを行ったユーザーに対する注意、警告、サービスの一時的な利用制限、ユーザー登録抹消などを利用規約等に定めて運用。
- 禁止行為、差別発言など行われていないか、定期的なモニタリングと記録の実施。
- 多様性に係る国内外動向を把握し、必要に応じて利用規約等の文言の見直し、反映の検討。



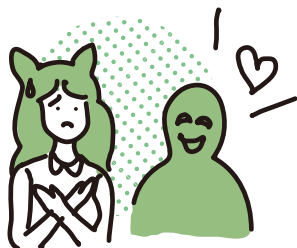
# 03. ハラスメント

## ハラスメントに気をつけよう!

### ファクト

- メタバースであっても、ハラスメントは存在します。パワハラの事例として、他のアバターに対して叩く素振りをする、暴言を吐く、セクハラ事例として、嫌がる相手のアバターを触る、スカートを覗く、性的な言葉で話しかける、他のユーザーにつきまとうストーカー行為などが発生しています。
- メタバース独自のハラスメントの事例として、他のユーザーの声を大音量のセミの声で遮る聴覚妨害や、相手の視界を色付きのブロックなどで遮る視覚妨害など、システムの機能を悪用した行為が発生しています。
- プラットフォーム事業者の多くはハラスメント対策として、利用規約やガイドラインで禁止事項を定めたり、自衛手段として相手のユーザーの声を聞こえなくするミュート機能、ブロック機能、違反したユーザーを報告する通報機能を提供しています。

### セクシャルハラスメント



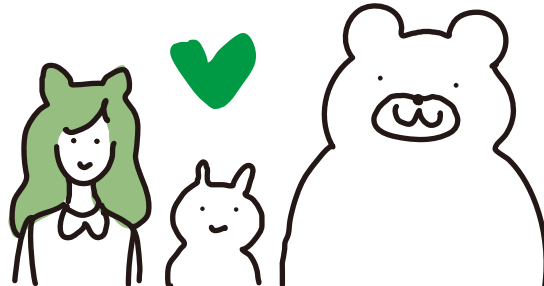
### パワーハラスメント



### ブロック



### 通報



### ユーザー向けアドバイス

- アバターを介してハラスメントを受けたユーザーは、精神的苦痛を受けます。時には、肉体的苦痛の錯覚を受けることもあります。相手が嫌がる行為は、メタバースであってもやめましょう。
- プラットフォームの利用規約やガイドラインで禁止事項をよく読み、何をするといけないのか、ハラスメントに該当する行為なのか、十分に理解してから交流しましょう。
- メタバースではユーザーの表情が伝わらない場合が多いので、不快に感じたときは、相手にはっきり伝えましょう。
- ハラスメントをされそうなど、強い身の危険を感じたら迷惑ユーザーをブロックしたり、自分がログアウトしてその場から立ち去り、自分の身を守りましょう。
- 利用規約やコミュニティガイドラインに記載されている内容に違反していると感じた場合に、迷惑ユーザーに対して直接注意することは危険も伴うため、通報機能を活用してプラットフォーム事業者に通報しましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- 利用規約やコミュニティガイドライン等にハラスメント行為を具体的に定め、利用開始前にユーザーに対する明確な同意の実施。
- ハラスメント行為として、性的表現や不安、恐怖などの不快感を他のユーザーに与えないよう具体的に例示し、注意喚起の実施。
- ハラスメントを行うユーザーに対する、注意、警告、サービスの一時的な利用制限、ユーザー登録抹消などを利用規約等に定めて運用。
- ハラスメントに関する通報窓口を設置し、ユーザーからの通報に迅速に対応。
- ブロック機能の搭載など、ユーザー保護機能の拡充。
- ハラスメント行為の発生状況について、定期的なモニタリングと記録の実施。

## イベント 運営事業者

- ワールド、イベントのみを提供する事業者であっても、ハラスメントに関する禁止行為を定め公表。

## コンテンツ 事業者

- 性的、暴力的なアイテムなど、ハラスメントに用いられうるコンテンツの作成・販売における、年齢制限の付与、購入者の年齢確認、利用方法の指定などの徹底。



# 04. カルチャー

## 独自のカルチャーを尊重しよう！

### ファクト

- メタバースでは、アバターとして生きる、メタバースに住むなどの新しい文化が生まれています。
- イベントの時だけメタバースを利用するユーザーもいれば、毎日ほとんどの時間をメタバースで過ごすようなユーザーもいます。
- 現実空間の年齢や性別と異なるなりたい自分の姿で活動しているユーザーもいます。例えば、アバターに加えて音声も変えて男性であっても女性として生活していたり、女性が男性になったり、動物や物、架空の生命体など、人間以外の生き物になっているユーザーも珍しくありません。
- メタバースではさまざまなクリエイターやユーザーが集まり、メタバースならではの自由度によって、ワールドやコミュニティを作り、自分らしい表現ができます。このような表現が新たなカルチャーを生み、現実空間では味わうことのできない体験ができます。



### ユーザー向けアドバイス

- メタバースと現実空間の違いに驚くこともありますが、メタバース独自の文化を尊重しましょう。
- 現実空間と異なる自分を楽しんでいるユーザーの中には、現実空間での属性を話したくないユーザーもいます。相手の本名、年齢、性別、職業などが気になることがあっても、無理に聞き出すことは控えましょう。
- 女性アバターから男性ユーザーの声が聞こえたり、男性アバターから女性ユーザーの声が聞こえたり、動物や物など人間以外の生き物のアバターから声が聞こえた場合でも、相手を傷つける発言には気をつけましょう。
- メタバースにはさまざまな文化があり、同じプラットフォームでもワールドやコミュニティによって価値観や常識が大きく異なります。参加して自分の価値観や考え方に合わないと思ったら、ストレスを感じてまで付き合いおとせず、別のワールドやコミュニティを探してみましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- コミュニティガイドライン等で、メタバース独自の文化や他者への尊重の重要性について、初心者でもわかりやすい内容で説明。
- プラットフォームの利用時のマナーについて、推奨行為や、禁止行為には至らないまでも避けるべき行為などを具体的に例示し、注意喚起の実施。



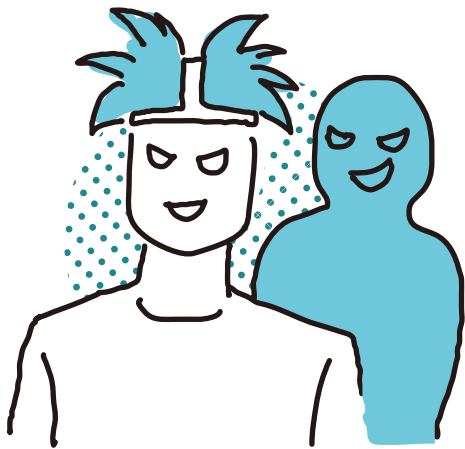
# 05. セキュリティ

## アカウントをしっかり管理しよう!

### ファクト

- ユーザーがメタバースを利用するためには、プラットフォーム事業者のウェブサイトアカウント登録が必要になることもあります。登録にはメールアドレスやパスワードのほか、生年月日や決済手段などの情報を入力することもあります。
- メタバースでは、ユーザーの表示名を登録します。登録された表示名は、自分のアバターの頭の上にネームプレートとして表示されたりもします。相手のネームプレートを見て、名前を呼んだり話しかけたりします。
- プラットフォーム事業者は、利用規約やセキュリティポリシーなどを自社のウェブサイトで公表し、ユーザーに対してサービスを利用する際に遵守する事項を定めています。
- 悪意ある第三者によって、自分のアカウントが乗っ取られた場合、自分のなりすましユーザーが、自分の友人ユーザーに嫌がらせや迷惑行為をしたり、アカウントの不正売買などによって、犯罪に巻き込まれる可能性があります。

### アカウント乗っ取り



### 二段階認証



### ユーザー向けアドバイス

- 利用規約、セキュリティポリシーなどを守り、アカウント登録に利用するパスワードは他人に安易に推測されやすいものを避け、パスワードの強度を高めましょう。
- メタバースで使用する名前はメタバース上での公開情報です。表示名は本名での登録もできますが、個人の特典に繋がる可能性があるため表示名の登録は慎重に行いましょう。なりすまし防止のため、後から簡単に表示名を変更できないプラットフォームもあるので注意しましょう。
- 利用するインターネットブラウザや使用するアプリは常に最新版にアップデートして、セキュリティ対策を強化しましょう。
- アカウントログイン時の認証強化として、プラットフォームによっては二段階認証などを提供しています。サービスをうまく活用し、なりすましや乗っ取り、不正利用などの被害から自分の身を守りましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- セキュリティガイドライン等で、適切なアカウント管理など安全性に係る注意事項を具体的に例示し、注意喚起の実施。
- ユーザーに対し、最新版アプリ、ブラウザの使用を推奨。
- 二段階認証や多要素認証導入によりユーザー認証の高度化を検討。
- eKYC、自動不正アクセス検知システム、ログ分析監視等の活用など、アバター乗っ取りやなりすましに対するユーザー保護の高度化を検討。
- セキュリティインシデントに係る、社内規定、オペレーションマニュアルの適切な整備、運用。
- セキュリティインシデントに係る、定期的な社員教育の実施。
- ユーザー問い合わせ窓口の設置、連絡先の公表。
- セキュリティインシデント発生時における、記録の保存、検証、再発防止策の作成、実施。
- 定期的な社内システム監査、第三者の専門機関による外部システム監査の実施。
- 定期的なプラットフォームの脆弱性診断やバグ報奨金プログラムの活用など、サイバー攻撃に対するセキュリティ診断の実施。
- セキュリティに係る国内外動向を把握し、必要に応じてセキュリティガイドライン等の文言の見直し、反映の検討。





# 06. プライバシー

## プライバシー情報に注意して交流しよう!

### ファクト

- メタバースには、匿名性を大事にして活動しているユーザーもいます。ユーザーひとり一人、相手に話してもよい氏名、年齢、性別、職業、住んでいる場所などのプライバシー情報が異なります。
- メタバースでのコミュニケーションツールとして、文字でやり取りするテキストチャット、音声でやり取りするボイスチャットなどがあります。自分の声を知られたくない場合は、声色を変換できるボイスチェンジャーも活用できます。
- テキストチャットやボイスチャットには、一定の距離内にいるすべてのユーザーに届く設定もあれば、特定のユーザーに届く設定などもあります。内緒話をしているつもりでも、会話内容が不特定多数のユーザーに聞かれていることもあります。
- 悪意ある第三者が著名人や知り合いになりすまして、ユーザーのプライバシー情報を聞きだそうとしたり、透明なアバターを利用してオブジェクトの中に隠れて、他人の会話を盗み聞き、公開する恐れもあります。



### ユーザー向けアドバイス

- 他のユーザーのプライバシー情報が気になっても、むやみに詮索しないようにしましょう。
- 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しましょう。
- 会話が弾んだ場合でも、自分のプライバシー情報を話すときには相手と周りをよく確認しましょう。また他人のプライバシー情報を漏らさないよう注意しましょう。
- プライバシー情報を悪意ある第三者に知られることで、個人が特定され、詐欺や恐喝などといった犯罪行為に巻き込まれるリスクがあることを忘れず交流しましょう。
- ユーザー同士メタバースで仲良くなった後、SNSなどメタバース以外のコミュニケーションツールの連絡先交換を求められることがあります。現実空間に直接つながることもあるため、自分に交換意思がない場合ははっきりと断りましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- コミュニティガイドライン等で、自分と他人のプライバシー情報を安易に公開しないよう具体的に例示し、注意喚起の実施。
- コミュニティガイドラインなどでのプライバシー情報が悪意ある第三者に知られることによる事件や事故、トラブル、犯罪行為に巻き込まれる可能性について具体的に例示し、注意喚起の実施。
- テキストチャット、ボイスチャットなどの、操作方法や有効範囲についての説明の実施。
- ブロック機能などのトラブル回避の方法に関する、活用シーンや具体的な操作手順の説明の実施。
- 国内外のプライバシー情報に係る法令改正動向の把握、必要に応じてプライバシーポリシー、コミュニティガイドライン等の文言の見直し、反映の検討。

## プラットフォーム 事業者

## デバイスメーカー

- 目の動き、手足の動きなどの行動情報、脈拍、汗などの生理情報、安心、不安などの心理情報など、ユーザーの生体情報の取得と利用に関する、社内規定、オペレーションマニュアル、適切な情報管理態勢の整備、運用。
- 取得する生体情報の項目に係るユーザーへの透明性の確保。
- 生体情報の取得に係る、定期的な社員教育の実施。
- 生体情報にアクセスできる従業員の制限および、アクセス権限に対する適切な登録、付与、管理、抹消手続の実施。
- 生体情報漏洩に係る、社内規定、オペレーションマニュアルの適切な整備、運用。
- ユーザー問い合わせ窓口の設置、連絡先の公表。
- 生体情報漏洩発生時における、記録の保存、検証、再発防止策の作成、実施。

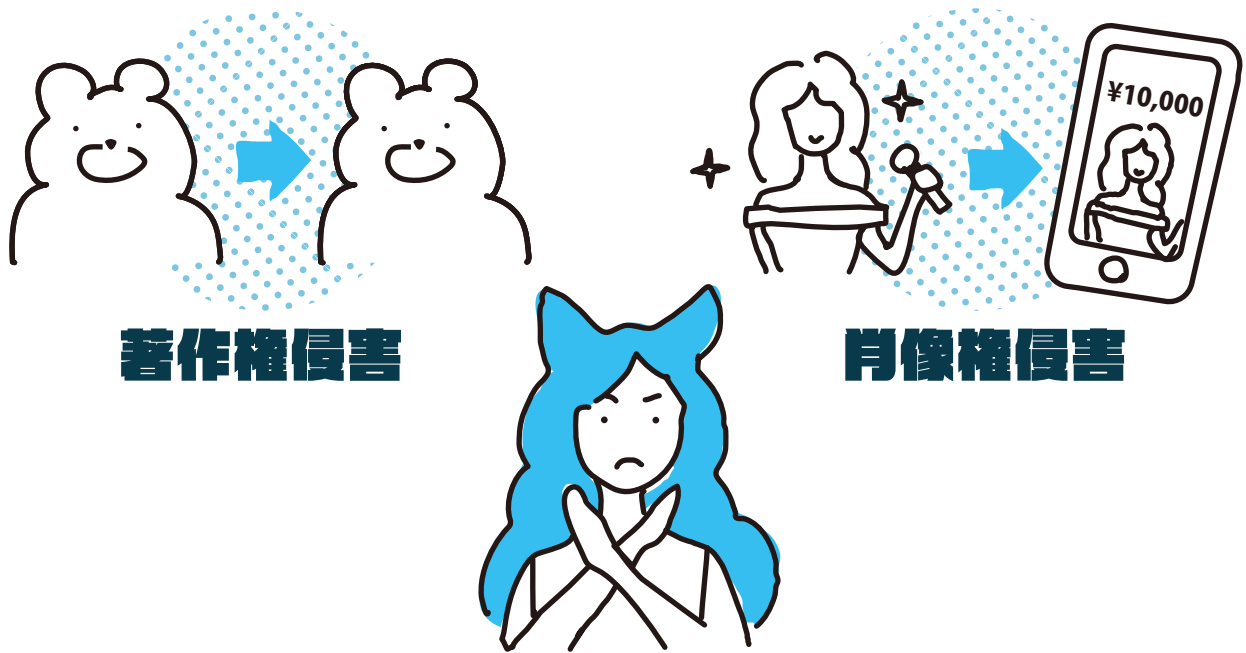


# 07. クリエイティブ

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！

## ファクト

- 多くのメタバースでは、ユーザー自らがクリエイターとなり、ワールドを構築したり、アイテムなどのコンテンツを作成、公開、販売することもできます。
- ユーザー自身が作成したコンテンツは、UGC (User Generated Content) と呼ばれています。ユーザーがUGCを出品、販売できるプラットフォームもあります。
- 構築されたワールドや作成されたアイテムが、第三者の権利を侵害した場合、作成した本人だけでなく利用したユーザーも著作権侵害、商標権侵害のほか、不正競争防止法が適用される可能性があります。
- 現実空間の有名人など他人にそっくりなアバターを無断で作成して、使用、販売した場合、肖像権等の侵害に該当する可能性があります。



## ユーザー向けアドバイス

- ワールドやアイテムなどのコンテンツを作成する際は、プラットフォームにおけるUGCの作成、利用に関する規約などをよく読み、デザインやマーク、名称、キャラクターなどが第三者の権利を無断で使用、侵害していないか確認しながら作成しましょう。
- コンテンツ作成後、プラットフォームにおける必要な手続を確認してコンテンツを公開、販売しましょう。
- 第三者の権利侵害が疑われた場合、訴訟を起こされる可能性があることを十分に認識して活動しましょう。
- ユーザーは、欲しいコンテンツであっても、権利侵害が起きている可能性があるコンテンツは購入しないようにしましょう。また、無料で配布されている場合であっても受け取らないようにしましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

 **プラットフォーム  
事業者**

 **コンテンツ  
事業者**

- コンテンツガイドライン等で自社の提供するサービスで可能なクリエイティブ活動、できない行為を具体的に定め、利用開始前にユーザーに対する明確な同意の実施。
- 著作権や商標権をはじめとした知的財産権などの権利侵害を具体的に例示し、注意喚起の実施。
- よくある質問等を作成し、クリエイティブ活動でユーザーから多く寄せられる質問と回答をわかりやすくまとめて掲載。
- 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。
- 各国の知的財産に係る法令改正動向、裁判動向の把握、必要に応じた対応。



# 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!

### ファクト

- メタバースでは、アバターそのもののほか、衣装、アクセサリなどのアイテムやワールドなども販売されており、マーケットは日々拡大しています。
- メタバースで利用できるアイテムは、プラットフォームで購入できるものもあれば、外部ECサイトで購入できるものもあります。アイテムはクリエイターによって使用用途などが指定されていたり、利用できるプラットフォームが限られている場合もあります。
- メタバースでは、個性豊かなクリエイターやパフォーマーによるイベントや、現実空間のアーティストによるライブ、企業の会社説明会、商品紹介などさまざまな経済活動が行われています。
- メタバース内で完結する経済圏だけでなく、メタバースで販売されたアイテムが現実空間のリアル店舗でも販売される、リアルとメタバース両方でイベントが開催されるなど、リアルとメタバースが融合した経済圏も拡大しています。



### ユーザー向けアドバイス

- 経済活動を行う際は、プラットフォームの利用規約やガイドラインの遵守事項を守り、ユーザー、クリエイター双方が安心して取引ができるようにしましょう。
- トラブルや訴訟につながる可能性があるため、プラットフォーム事業者やクリエイターが定める利用規約を読み、禁止行為に該当するアイテムの使い方やクリエイターが望まないアイテムの使い方はしないようにしましょう。また、商用利用が禁止されているコンテンツは商用利用ないようにしましょう。
- 気になるイベントを見つけたら、思い切って参加してみましょう。
- ユーザーがクリエイターやパフォーマーになれたり、リアルとメタバースが融合するなど、日々進化するメタバースをルールを守りながら利用し、みんなが安心して経済活動が行える空間にしましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

 **プラットフォーム  
事業者**

 **コンテンツ  
事業者**

- 利用規約やガイドライン等で販売時における禁止事項を具体的に定め、利用開始前にユーザーに対する明確な同意の実施。
- 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。
- 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。
- 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。



# 09. 健康

## 心身ともに健康に楽しもう！

### ファクト

- メタバースの過度な利用は、心と身体の健康に影響を与える可能性があります。
- 精神的な不調として、ユーザー同士の間関係やトラブルなどです。なかには、現実空間の間関係とコミュニティの間関係の両方で疲れてしまうユーザーもいます。
- 身体的な不調として、目の疲れ、肩こりなどの疲労、運動不足、VRゴーグルに慣れていないユーザーに起こりやすいめまいや吐き気などといったVR酔いの症状で体調を崩すユーザーもいます。
- プラットフォーム、デバイス、コンテンツによっては、13歳以上などの対象年齢が定められています。

### 心身の不調



### 睡眠



### 運動



### ユーザー向けアドバイス

- ストレスやメタバース疲れといった心の疲れを感じたら、メタバースから離れ心を休めることも大切です。不調のサインを見逃さないように気をつけましょう。
- 身体の不調を感じたら、思い切って休憩時間や休息日を取りいれましょう。運動不足には、VRで運動できるフィットネスアプリなども活用してみましょう。
- コミュニティが自分の生活スタイルや価値観に合わないと思ったら、無理に付き合いおうとせず、離れてみるなどして自分のペースで活動しましょう。
- 使用するプラットフォーム、デバイス、コンテンツの対象年齢を守って、心と身体の健康に気を付けながら楽しみましょう。



# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

 **プラットフォーム  
事業者**

 **コンテンツ  
事業者**

- メタバース利用時における心と身体の健康に与える影響を具体的に例示し、注意喚起の実施。
- ユーザーに対する定期的な休憩や運動など健康被害対策の提案、推奨。
- ワールドやコンテンツごとの年齢制限の付与、購入者の年齢確認の徹底など、未成年の性的・暴力的なコンテンツ利用を防ぐ仕組みの構築。
- 長時間利用時における休憩の提案や、途中離脱可能なコンテンツの設計など、ユーザーの健康に配慮した対策の実施。

 **デバイスメーカー**

 **家電量販店  
EC事業者**

- 商品パッケージ、店頭、販売サイトの目立つ位置への対象年齢の記載など、対象年齢の遵守に向けた取り組みの実施。



# 10. チャレンジ

新しい世界にチャレンジしてみよう!

## ファクト

- メタバースには、多種多様なプラットフォームが存在し、魅力や特徴はそれぞれ異なります。一つのプラットフォームの中にもさまざまなワールド、コミュニティが形成されているため、ユーザーは気になるところに参加することができます。
- プラットフォーム、ワールド、コミュニティによって、独自のルールやマナーが形成されていることもあります。初めて参加するところでは、他ユーザーとの接し方やコミュニケーションの取り方などに戸惑うことがあります。
- メタバースでは、ユーザーとしてコンテンツを楽しむだけでなく、ユーザー自身がクリエイターやパフォーマーとして活動することができます。



## ユーザー向けアドバイス

- メタバースに少し慣れてきたら、思い切って前向きにいろんなプラットフォーム、ワールド、コミュニティに参加してみましょう。
- コミュニティに新しいユーザーが参加してきたら、知り合い同士で固まらず、閉鎖的にならないように接しましょう。自分に無理のない範囲で声をかけ、ルール、マナー、操作方法などを伝えてみましょう。
- ユーザー自身がクリエイターとしてUGCを作ったり、パフォーマーとしてイベントを開催するなど、メタバースならではの新しい世界にチャレンジしてみましょう。

# 事業者向けアドバイス

本テーマに関連した対応策として、以下のような内容が考えられます。

## プラットフォーム 事業者

- プラットフォームの操作方法や、ワールド、コミュニティなどの特徴についてわかりやすくまとめたウェブサイトなどの作成。
- ユーザーが、自身の所属するコミュニティ独自のルールやマナーを発信できるコンテンツの提供。
- クリエイターやパフォーマーとして活動するための具体的な方法や注意点などについてわかりやすくまとめたウェブサイトなどの作成。

# メタバース・リテラシー検討委員会

## 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

池田 準  
株式会社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

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

成原 慧  
九州大学法学研究院 准教授

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

原田 伸一郎  
静岡大学大学院情報学領域 教授

VR 蕎麦屋タナベ  
株式会社タナベ 代表取締役社長

本城 嘉太郎  
monoAI technology 株式会社 代表取締役社長

水瀬 ゆず  
一般社団法人プレプラ 代表理事

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

## 事務局

森下 友理子  
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

古山 隆章  
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

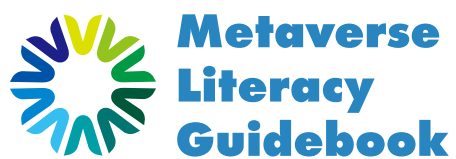
金子 柚那  
一般社団法人日本デジタル空間経済連盟 事務局 リサーチ部

# メタバース・リテラシー・ガイドブック

## Metaverse Literacy Guidebook

2024年1月 第1.0 版発行

メタバース・リテラシー検討委員会  
一般社団法人日本デジタル空間経済連盟  
〒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)



メタバース・リテラシー検討委員会

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