

## バーチャルプラットフォームの仕様、運用及びワールド（会場）について

### (1) バーチャルプラットフォームの仕様について

- ア 参加者がアバターを介し、音声チャット、テキストチャットを用いて他者とコミュニケーションを図れること。ただし、プライバシー保護の観点から、音声チャットは参加者の顔が映るビデオ通話機能を有しない、もしくは管理者が予めビデオ通話機能を使用不可とする設定ができること。また、ワールド内でのコミュニケーションは、バーチャルプラットフォームが有するコミュニケーション機能を用い、アバターを介して行うこととする。
  - イ 必要に応じて参加者の音声・テキスト内容が、特定の参加者間のみで共有される環境をワールドで設定できること。
  - ウ 3D又は2Dモデリングでワールドを構築できること。
  - エ 対応デバイスは、スマートフォンでアクセス可能であることを必須として、その他パソコン・ルコンピュータ等一般的に普及しているデバイスを用いてアクセスできることが望ましい。
  - オ インターネットを介してアクセスできること。なお、アプリケーションにより対応する場合は、Google Play ストア、又はApple Storeからダウンロードできるものとすること。
- ※現地法によりメタバース等（当該プラットフォームを含む）へアクセスが規制されている場合を除く。
- カ 参加者がバーチャルプラットフォームの利用を申請した時、申請完了後即時に利用できること。
  - キ 神奈川県の他事業の情報やその他イベント情報等を、ワールド内へ出展（パネル展示・リンクの掲載）出来るシステムを構築し、発注者の指示及び発注者及び受注者との協議の上、各情報を掲載すること。
  - ク 発注者が今後、類似のメタバース事業を本事業で使用するバーチャルプラットフォームとは異なるもので実施する場合を加味し、ワールドやアバターなど、他のバーチャルプラットフォームとの相互運用が出来るよう検討すること。
  - ケ 委託期間中、必要に応じて発注者と協議を行い、会場のオブジェクトやコンテンツ等の変更、配置換え、追加等を予算の範囲内で実施すること。
  - コ 使用言語は日本語に対応しており、アバターナンやテキストチャット等に日本語が使えること。
  - サ バーチャルプラットフォーム内に複数のワールドが存在しており、すでにバーチャルプラットフォームを利用している参加者が自由にワールド間を行き来できること。

### (2) セキュリティなどに配慮したバーチャルプラットフォームの運用について

- ア 悪質な参加者による不適切な行為、言動などを規制するバーチャルプラットフォームの利用規約が整備されていること。また、ワールドにおいてもバーチャルプラットフォームの利用規約と合わせて、別添2「ワールドの参加者ルールについて」を遂行・遵守し、参加者へ周知を図ること。
- イ バーチャルプラットフォームの利用に必要な参加者情報は、全て受注者で取得、管理すること。個人情報及び重要情報の管理については、別添3「個人情報及び重要情報の保護に係る特記事項」に基づき、その取扱いに十分留意し、漏えい等の防止その他個人情報及び重要情報の

保護に努めること。

ウ サーバーへの不正アクセスの防止やアプリケーション・通信などの脆弱性対策や適切なセキュリティ対策を講じるため、別添4「ウェブサイトの開設・運用における特記事項」の4 セキュリティ診断・侵入検査に記載のある、脆弱性診断を実施すること。

ただし、既存のサービスを用いる場合、過去1年以内に同様の検査を行っている場合にはその検査結果を提供することをもって代えることができる。

エ 常時障害対応が可能な体制を整え、適切・迅速に対応するとともに、障害状況と対応等、障害に関する履歴の管理を行うこと。

オ 本事業のために新たにワールドを作成する場合、別添4「ウェブサイトの開設・運用における特記事項」を遂行・遵守すること。ただし既存に存在するワールドに装飾変更などを施す場合、この限りではない。

カ 本事業において利用するバーチャルプラットフォーム及び外部サービス（クラウドサービス等）については、個人情報及び重要情報の取り扱いの有無により、次のとおり対応すること。

・個人情報及び重要情報を取り扱う場合は、別添9「セキュリティチェックリスト」により、外部サービス提供者回答欄や受託者回答欄に記載のセキュリティ対策も満たすクラウドサービスの選定、開発（導入・構築）、運用保守、更改・廃棄を行うこと。契約後、「セキュリティチェックリスト」の外部サービス提供者回答欄や受託者回答欄を記入し、発注者に根拠資料と共に速やかに提出すること。その後は、別添9「セキュリティチェックリスト」のセキュリティ要件に従い、時点更新を行い、定期的に発注者に提出すること。なお、システムの特性等に応じて不適合又は対策不要等を判断した場合には、根拠を示す説明資料を併せて提出し、発注者の承認を得ること。

・個人情報及び重要情報を取り扱わない場合は、発注者と協議の上、必要に応じて利用規定や運用手順を整備すること。

### （3）ワールド（会場）について

ア ワールドは、既存に存在するワールド、本事業のために新たに作成したワールド、いずれを問わないものとするが、内装デザイン及び構成は令和7年度の本事業で作成したワールドと同等以上のものにすること。なお、過年度の本事業で作成し、発注者が著作権を有しているワールドの活用も可とする。また、本事業で作成したアセットを次年度以降の類似事業を実施する際に異なるバーチャルプラットフォーム上でも活用が出来るよう、発注者と調整すること。

#### ※アセットの例

（ア）画像（テクスチャ）…メタバース内のオブジェクトやアバターの見た目を決定するデータ。2Dまたは3Dのテクスチャとして表現され、色や質感を表現するために使用。

（イ）音声…メタバース内で音を再生するためのデータ。効果音、音楽、アバターの声など。

（ウ）スクリプト…メタバース内のアセットや環境に動作やインタラクションを与えるプログラム。アセットがどのように動くか、どのように参加者とインタラクションするかを制御。

（エ）3Dモデル…メタバース内で表示されるオブジェクトやアバターの形状を表現するデータ。3Dモデルは、頂点、エッジ、面などの情報を持ち、これらを組み合わせて複雑な形状を作る。

（オ）アニメーション…アバターやオブジェクトに動きを与えるためのデータ。アニメーション

は、3Dモデルの関節や頂点を時間に応じて変化させることで、動きを表現。

- (カ) ライティング等のパラメータ…メタバース内の環境の明るさや影を表現するための情報。光源の位置や色、強さなどの設定によりアセットの見た目が変わる。
  - (キ) 物理エンジン…メタバース内で物体の動きや衝突をシミュレートするためのシステム。重力や摩擦、空気抵抗などの物理現象を表現し、リアルなインタラクションを実現。
  - (ク) メタデータ…アセットに関連する情報を表現するためのデータ。所有者、作成者、ライセンスなど、アセットに関する様々な情報が含まれる。
- イ アバターの外見は、参加者が任意に選択できること。また、発注者と協議の上、本事業のワールド独自のアバターやパーツを作成し、利用できること。