

## メタバース関連ソフトウェア等事例集

|     |                                   |    |
|-----|-----------------------------------|----|
|     | ○バーチャルシティガイドライン Ver.1.5           | 1  |
|     | (2022.11.8 更新 バーチャルシティコンソーシアム)    |    |
|     | ○デジタル空間の経済発展に向けた報告書               | 32 |
|     | (2022.11.16 日公開 (一社)日本デジタル空間経済連盟) |    |
| (略) | ○OVN3ライセンス Ver1.10                |    |
|     | (2022.6.1 更新 VN3ライセンスチーム)         |    |
| (略) | ○OVRMパブリックライセンス文書 1.0             |    |
|     | (2021.8.5 制定 (一社)VRMコンソーシアム)      |    |
|     | ○Ocluster コミュニティガイドライン            | 42 |
|     | (2022.2.28 cluster)               |    |
|     | ○Roblox コミュニティ基準                  | 49 |
|     | (Roblox)                          |    |



# バーチャルシティ ガイドライン

 virtual city guideline

— 抜粋 —



※全文は下記URLに掲載  
<http://shibuya5g.org/research/docs/guideline.pdf>

# バーチャルシティガイドライン

ver 1.5.0 (published 2022.11.08)

## 目次

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 目次                       | 1  |
| I. はじめに                  | 4  |
| II. ガイドラインの目的            | 5  |
| III. ガイドライン上の用語の定義       | 6  |
| 1. 渋谷区公認 バーチャル渋谷         | 6  |
| 2. メタバース                 | 6  |
| 3. 都市連動型メタバース / バーチャルシティ | 7  |
| 4. エリア/ワールド              | 8  |
| 5. アバター                  | 8  |
| 6. バーチャル・プロパティ           | 9  |
| 7. ブロックチェーン              | 10 |
| 8. シティプライド               | 10 |
| IV. "人が主役"の渋谷モデルのまちづくり   | 12 |
| V. バーチャル渋谷の設立の経緯         | 15 |
| 1. 渋谷エンタメテック推進プロジェクト     | 15 |
| 2. 渋谷5Gエンターテイメントプロジェクト   | 16 |
| 3. 渋谷区公認 バーチャル渋谷の誕生      | 16 |
| VI. 都市連動型メタバースの設立        | 20 |
| 1. 都市連動型メタバースを設立する目的の明確化 | 20 |
| (1) 目的に対する実現手法の判断        | 20 |
| 2. 実在都市の景観の再現性・改変        | 21 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 3. 構築するエリア                     | 21 |
| 4. 「公共性」の考え方                   | 22 |
| 5. 実在都市との連携・商流の整理              | 22 |
| 6. クリエイターエコノミーの活性化             | 23 |
| (1) ブロックチェーン技術の可能性             | 24 |
| (2) ユーザー主体による相互運用性の確立への活用      | 24 |
| (3) オンチェーンとオフチェーン              | 25 |
| (4) メタバースでのNFTの活用（ユーティリティ）     | 26 |
| (5) 都市連動型メタバースでのNFTの活用         | 29 |
| (6) ユーザーによる空間の自治の仕組み           | 30 |
| (7) メタバースにおいてNFTを活用する際の課題      | 32 |
| 7. UGCの著作権                     | 33 |
| 8. バーチャルオブジェクトの権利関係の整理と注意点     | 34 |
| (1) 建物                         | 34 |
| (2) アバター                       | 35 |
| 9. 個人情報の取り扱い                   | 40 |
| (1) ユーザーデータの収集と所有（個人情報の管理）     | 40 |
| (2) プライバシー情報                   | 41 |
| (3) 個人情報と外国法                   | 41 |
| (4) 個人情報と独占禁止法                 | 42 |
| 10. 電気通信事業法                    | 42 |
| 11. 資金移動・管理                    | 43 |
| 12. 独占禁止法                      | 43 |
| 13. その他 各種事業法                  | 44 |
| VII. 都市連動型メタバースの運営             | 45 |
| 1. プラットフォーマーによる仮想空間内でのサービス等の提供 | 45 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 2. サービス提供者の行為と利用契約に基づくプラットフォームの責任 | 45 |
| 3. 事業者の広告に対する責任                   | 46 |
| 4. 利用者の権利侵害行為                     | 46 |
| 5. 海外消費者との紛争と準拠法・裁判管轄             | 48 |
| VIII. 未整理・今後議論を継続すべき項目・論点         | 49 |
| IX. コントリビューター                     | 50 |
| バーチャルシティコンソーシアム                   | 50 |
| KDDI株式会社                          | 50 |
| 東急株式会社                            | 50 |
| みずほリサーチ&テクノロジーズ株式会社               | 50 |
| 一般社団法人渋谷未来デザイン                    | 51 |
| アドバイザリーボード                        | 51 |
| オブザーバー                            | 51 |
| 連携団体                              | 51 |

- I. はじめに
  - II. ガイドラインの目的
  - III. ガイドライン上の用語の定義
  - IV. “人が主役”の渋谷モデルのまちづくり
  - V. バーチャル渋谷の設立の経緯
- (略)

## VI. 都市連動型メタバースの設立

1. 都市連動型メタバースを設立する目的の明確化
  2. 実在都市の景観の再現性・改変
  3. 構築するエリア
  4. 「公共性」の考え方
  5. 実在都市との連携・商流の整理
  6. クリエイターエコノミーの活性化
- (略)

都市連動型メタバースやメタバースにおいては、ユーザーに運営が準備したコンテンツやサービスを一方的に「消費」させるだけでは、どれだけクオリティが高いものを提供しても提供者が限定されている限り、その提供スピードに限界があることから、やがてユーザーに飽きられてしまう危険性がある。そのため、運営が一方的にコンテンツを提供するのではなく、ユーザーの創造性を促し、コンテンツやサービスをユーザー自身の手で生み出し<sup>20</sup>、プラットフォームを通じて他のユーザーに自由に提供できる環境を用意することで、多種多様なコンテンツやサービスをユーザーが体験できる状態を生み出すことが望ましい。

連携等が想定される。実在都市の拡張としての都市連動型メタバースという側面があるため、事業者単位で事業機会や連動すべきアセットを見極め、具体的な連動手段を検討することが望ましい。

<sup>19</sup> 例えば「バーチャル渋谷 au 5G ハロウィーンフェス2021」ではJOYSOUND Presents “Machico 新感覚ひとりバーチャルカラオケLIVE ”等、リアルと連携した施策を実施した。

<sup>20</sup> 本ガイドラインでは、都市連動型メタバースやメタバース内での創作活動のみならず、プラットフォーム外のツール・ソフトウェアで創作し、プラットフォーム内に持ち込むことまでも想定している。

ユーザー自身の手で生み出したコンテンツやサービスを他のユーザーに対して提供する際には、定量化可能な経済的な価値などの対価が適切に渡される必要がある。ただし、この場合ユーザー自身にも「コンテンツやサービスの提供者」として責任が発生することになるため、プラットフォーム事業者は利用規約等を用いて、プラットフォームとユーザーとの間での責任分界点を定義しておくことが望ましい。

なお、経済的価値のみならず、定性的な非経済的価値が創作活動を通じて得られるようになる仕組みは、ユーザーの創造性を促す原動力になると期待される。この非経済的価値には、他のユーザーからの感謝や承認、注目のほか、コミュニティへの帰属意識や、自己表現なども含まれる。实在都市の文化でも、お祭りや神社において支援者の名前を記載する習慣があり、实在都市のコミュニティの中で、感謝や承認が価値として成立している。クリエイターとなるユーザーの中には、これらをモチベーションに活動を行う人もいる。そのため、都市連動型メタバースでも实在の都市のコミュニティや企業からの感謝などを通じてシティプライドを感じる機会や、多くの人が集まる場で注目を集められる機会を設計すると、活動が活発になると期待される。

## (1) ブロックチェーン技術の可能性

ブロックチェーン技術およびブロックチェーン技術を活用した暗号資産やNFT、DAOは、都市連動型メタバースやメタバースを実現するうえで必ず利用しなければならないものではない。だが、NFTやDAOの活用先（ユーティリティ）として都市連動型メタバースやメタバースが活用される可能性については指摘されており、注目をされている。合わせてNFTによって、クリエイターがプラットフォームを限定されず、適切な対価や著作権分野の「追求権」のようにNFTが付与されたコンテンツのn次流通時の収益分配を受けられるようになるなど、経済的価値という側面からクリエイターエコノミーを活性化させ、都市連動型メタバースやメタバース上での創作または創作物をプラットフォームに持ち込むインセンティブとしても活用できる可能性がある。

ただし、あくまでも創造性を発揮するのはユーザーであるため、ブロックチェーン技術を活用するという技術要件ありきではなく、ユーザーの創造性を促すことを中心に考えてブロックチェーン技術の採用可否等、プラットフォームは設計されるべきである。

## (2) ユーザー主体による相互運用性の確立への活用

「相互運用性」は、狭義には複数のプラットフォーム事業者が主体となって行うデータ連携のことであるが、広義にはユーザーが主体となって異なるプラットフォーム間でデータ連



携が行われ、連携されたデータを用いて複数のプラットフォームを利活用できる状態のことを指すと考えられる。

プラットフォーム事業者が主体の相互運用性については、「SSO（シングルサインオン）」や「OpenID」などを使ったID連携やアバター等のデータ連携などがすでに実現可能な状態ではあるが、ユーザー主体の相互運用性を実現するためには、ブロックチェーン技術や「Trusted Web」などの文脈で議論されている「自己主権型ID」または「分散型ID」の活用が期待されている。

メタバースにおける相互運用性の具体的な内容については、業界として議論がなされたばかりであり、かつ事業主体によってプラットフォームに相互運用性を取り入れるかどうかの選択が異なるため、具体的にどんな分野・データを連携させるべきか、その仕様はどうあるべきかといった点はまだ明確にはなっていない。

しかし都市連動型メタバースやメタバース上で、ユーザーが日常的に活動するモチベーションを高めるという観点から鑑みると、プラットフォームを横断して「デジタルアイデンティティ」を統一できること、言い換えるのであれば、メタバースプラットフォームを中心にデジタル上の自己同一性を認識するために必要なもの（アバター・アカウント名・ソーシャルグラフ・保有しているアイテム等）に注力することが適しているのではないかと考えている。つまり、プラットフォーム上での活動の積み重ねが、プラットフォームではなく、ユーザー自身に帰属できるような仕組みを作ることが重要である。

また相互運用性で流通させるものは「データ」が中心となるが、それだけではなく「ルール」や「規範」といった文化的な要素についても相互運用性においては重要になる。複数のプラットフォームを横断して、基本的なルールを共通化させることができれば、ユーザーがプラットフォームを活用する際に「学習コスト」を下げることが可能となる。基本ルールを共通化したのち、プラットフォームやワールドの特色毎にローカルルールを設定し運用をしていくことで、異なる「文化」圏をユーザーが行き来しやすくなり、メタバースの「文化」の相互運用性を確立することができると思う。なお、複数のプラットフォーム間やワールド間での「文化」の相互運用性についてはまだ議論されているわけではないため、今後業界を横断して議論し、連携を図ることが重要である。

### (3) オンチェーンとオフチェーン

都市連動型メタバース・メタバースのプラットフォームそのものや、すべてのデータをすべてパブリックブロックチェーン上（オンチェーン）に記録することは現在困難である。主

な理由としては、ブロックチェーンのデータ処理スピード（PoWの計算処理など）や、パブリックチェーン上のブロックに記録する際に1サービスが全体に与える影響の大きさ（公共財のフリーライドとなる）などのためである。

したがって、都市連動型メタバースやメタバースにブロックチェーンを適用させる場合、現実的にはプラットフォームのデータや処理のすべてをオンチェーンで管理するのではなく、オンチェーンで管理する保有者等属性情報・コンテンツデータの格納先などを書き込んだ「メタデータ」と、オフチェーンでこれまで通りリレーショナルデータベース等で管理する3Dオブジェクトなどの「コンテンツデータ」とに分け、これらの組み合わせで管理していくことになる。

ただし、この場合、ブロックチェーン上にメタデータは残っていても、コンテンツデータがプラットフォームのサービス終了などに影響して消えてしまい、利用不可能になるなどのリスクが存在することも否定できない。オンチェーンでコンテンツデータが管理できると、そういったリスクも避けられるが、一方でブロックチェーン上の処理などの課題から、現状ではブロックチェーン上に書き込めるデータ量は限定的となっており、ピクセルアートなどが中心となって運用されている。

#### (4) メタバースでのNFTの活用

メタバースでのNFTの活用の目的としては、クリエイターの収益化やユーザーのデジタルコンテンツの”保有”において、プラットフォームへの依存度を下げることが目的としている。なお、NFTの活用法については、現在あるユースケース以外にも今後活用方法は広がっていくことが考えられるため、今後の行方に注目している。

##### ① アート・コンテンツでの活用

都市連動型メタバース・メタバースにおけるNFTの活用方法（ユーティリティ）として現在増えているものが「NFTアート」などのNFTが付与されたコンテンツである。従来であればコレクションしたり、SNSのアイコンに活用したりするなど限られたユースケースに閉じていたものが、メタバースというユーザーが参加可能な3Dの仮想空間サービスが誕生することで、メタバースの内部での活用が期待されている。たとえば、メタバース内で開催されるNFTアートの展示会や、特定のNFTアイテムを保持しているユーザーのみが入場できる空間・イベントの提供といったユーザーの空間へのアクセス権の制御といったユーティリティがすでに発生している。またNFTには保有者のブロックチェーン上の公開アドレス（プラットフォームごとの共通の公開アドレスである可能性もある）が記録されているため、

NFTが付与されたアバターがメタバースプラットフォームとは別のマーケットプレイスで販売され、保有者が変更されるといった、プラットフォームの経済圏の拡張にも活用されている。

なお、NFTアートといっても、その価値の裏付けの考え方は、NFTだからこその特別なものはなく、既存の絵画などアート作品の価値の裏付けと基本的には同一である。つまり、その作品の価値評価はNFTの有無によって、変化するものではない。ただしNFTが付与されていないデジタルデータと異なり、NFTが付与されたコンテンツについてはデータの原本性<sup>21</sup>が担保されていることでより価値を評価しやすくなった、ということと言える。そのうえで、作者や作品が制作されたときの時代背景などが加わり、「価値」として認識される。また物理的なアート作品とは異なる点としては、ブロックチェーンを使うことで、その証明書や所有者の来歴が透明性をもち、広く公開されていることで、第三者からも「検証」しやすい（価値の共通認識を確かめやすい）という特徴はあげられる。

## ② アート・コンテンツでの活用の際の課題

ブロックチェーン導入時のユーザーの学習コストの高さ

NFTを用いたサービスを提供する場合、現状ウォレットの作成やブロックチェーン特有の技術的な要素を学ぶために、ユーザーがサービスを利用するまでの学習コストが高くなっている。プラットフォーム事業者がNFTを導入する際には、プラットフォームのユーザー層などに合わせて、ユーザーの学習コストを低減するような仕組みが必要となる。

真贋性および発行元の信頼性

NFTはメタデータのみを記録している場合が多く、そのコンテンツの真贋性や権利侵害の有無について証明してくれるものではないことにユーザー・プラットフォームともに注意が必要である。ブロックチェーン上にはデジタルアートのメタデータしか記録していないため、例えば、著名なアーティストによく似た名前を制作者として（いわばなりすまして）デジタルアートのNFTを発行し、販売するといった問題は起こりうる。リアルな物品であれば、（革の手触り等の物理的な特徴で）真贋を区別できるかもしれないが、デジタルアートの見た目は全く同じであり、見抜くのは極めて困難なため、注意が必要となる。

---

<sup>21</sup> トークンそのものは唯一であるが、コンテンツデータそのものはコピー可能であるため、本ガイドラインでは「原本性」という言葉を用いる。

そのため、ユーザーは購入前にNFTを発行した発行元（正確には発行元の公開アドレス）の信頼性を、ブロックチェーン上に記録された取引や過去に発行したNFTの内容などから確かめることが重要となる。合わせてユーザーはコンテンツデータの格納先を示すURIも確認し、格納サーバの管理者（またはサーバに紐づけられているドメインの管理者）が信頼に足るかどうか、またコンテンツデータの完全性が担保されているのかなどのチェックを行う必要がある。

プラットフォーム事業者としてはNFTの導入を採用する際に、利用するブロックチェーンだけではなく、コンテンツデータの格納先サーバやその運用体制についても検討し、ユーザーが確認しやすいよう、NFTの発行及び販売に向けてのプロセスや事業者の公開アドレスについても情報公開を行うことが望ましい。またクリエイター自身としても、適切なプロセスを経て作品を公表していることを自ら発信することも重要である。

#### 著作権の移転の有無

よく誤解されるが、現状デジタルアートをNFT化したとしてもその権利の取り扱いは、従来の著作権法の枠組みの中で扱われる。そのため、原則として「NFTを購入する」という行為をおこなったとしても、その行為は原作品の著作権を権利者から購入者に譲渡することと同義ではないため注意が必要である。

NFTの売買契約、もしくはNFT上に付随するスマートコントラクトに、原作品の著作権の移転や利用許諾が契約で定められていれば著作権が移転もしくは定められた条件下での利用許諾がなされることはある。そのため、ユーザーがNFTを入手することで、何を得られるのか、については、NFTの発行者またはプラットフォーム事業者からわかりやすく提示することが望ましい。

#### n次流通時の収益分配の通貨

NFTの規格（EIP2981）により、NFTマーケットの独自規格ではなく、共通のものとして二次流通時に発行元の公開アドレスに対して、販売価格の一部を収益分配するというスマートコントラクトの機能を実装することが可能となった。しかしパブリックチェーンに対してEIP2981を利用したNFTを発行し、二次流通において収益分配を得ようとする場合、当該ブロックチェーンの暗号資産（または代替性トークン）で収益が分配される可能性があることに注意が必要である。

そのため、デジタルコンテンツをNFT化して収益の分配を受けようとするクリエイターは、国内においては暗号資産交換業の登録を受けている者が提供するウォレットまたは秘密

鍵の管理をユーザー自身が行うウォレットで暗号資産を受領することが適切である。この点について、NFT発行者またはプラットフォーム事業者はユーザーに対して注意喚起が必要である。他方でプラットフォーム事業者は、ブロックチェーン技術を活用し、NFTのほかウォレットログインなどを実装する場合には、採用するウォレットがプラットフォームのユーザー体験上適切なものになっているかどうかや、サポート体制の範囲がどこまでになるのかなどを十分考慮することが望ましい。

## (5) 都市連動型メタバースでのNFTの活用

都市連動型メタバースにおいては、主に「实在都市の関係人口の増加」や、「シティプライドの醸成」、「实在都市の機能との連動」を目的としてNFTを活用することが考えられる<sup>22</sup>。

「实在都市の関係人口の増加」および「シティプライドの醸成」という観点からは、「バーチャル市民」のように、会員権としてのNFTを発行し、提供するといった使い方がある。バーチャル渋谷では、NFTは発行しなかったものの、2020年に渋谷区のクラウドファンディング「You Make Shibuya」のリターンとして「バーチャル渋谷民」を募集し、バーチャル渋谷民のみが参加できる限定イベントを開催した。このときはNFTではなく、単なる「称号」として、シリアルナンバーとユーザー名を刻印したバーチャル渋谷民カードを発行している。NFTでの先行事例としては、山古志地域（旧山古志村）の「Nishikigoi NFT」<sup>23</sup>がある。特産品（錦鯉）をモチーフにしたNFTを電子住民票として活用し、イベントへの参加権を付与するといった形でグローバルな関係人口の創出に向けて取り組んでいる。「Nishikigoi NFT」の背景には、エストニアで2014年より取り組まれている「e-Residency（電子国民プログラム）」がある。本プログラムにより、エストニア国民や居住者でなくとも、オンライン登録することで法人設立や銀行口座開設等、エストニア国内の一部サービスを利用することができるようになる。都市連動型メタバースの場合、NFT化したバーチャルな

---

<sup>22</sup> FT（代替性トークン）についても今後活用されていく可能性があり、現在まちづくりに関する様々な領域でコミュニティトークン発行や地域通貨への適応が試行されている。例えばスポーツチームのファンコミュニティでは、応援への参加等に対してトークンを発行することで、トークンの価値向上（チームの成績向上によるブランド向上）やファンエンゲージメント向上が図られている。トークンにより、リアル・バーチャル双方での活動が活発化する効果が期待される。FTについては、信頼性を担保するためのトークン設計や流動性の確保についても重要となる。

<sup>23</sup> 公式サイト：<https://nishikigoi.on.fleek.co/>（最終アクセス：2022年11月7日）  
 プレスリリース：<https://kyodonewsprwire.jp/release/202112144913>（最終アクセス：2022年11月7日）

住民証明を持つ人が（実在都市に居なくとも）、都市連動型メタバース上で様々な活動ができるほか、行政の協業次第で税収またはまちづくりに活用できる独自財源の確保なども期待される。

また、NFTの中には、御朱印やパスポートの入出国スタンプ、スタンプラリーのスタンプのように、特定の時間や時期に特定の場所を訪れた証として発行されるものもある。このようなNFTについては、POAP（Proof of Attendance Protocol）と呼ばれている。POAPは単純なイベントの参加証や来訪証明だけではなく、実在都市および都市連動型メタバース上で特定の条件をクリアした人に対してゲームの称号のようなアイテムとして発行し、提供することも可能となる。POAPを活用することで、実在都市と都市連動型メタバースを行き来するスタンプラリーのような回遊型のイベントや、都市の清掃活動などのボランティア活動への参加によってランクアップし実在都市や都市連動型メタバース上で特定のサービスを受けられるといった「実在都市の機能との連動」という観点のユースケース<sup>24</sup>を実現できる。

「実在都市との連携・商流の整理」でも記載の通り、NFTを購入した際、金額の一部が実在都市または都市連動型メタバースに再投資される仕組みを用意できると望ましい。これにより都市連動型メタバースでの経済活動が実在都市を支えている感覚をユーザーが持つことができる。また都市連動型メタバースの経済活動を実在都市に還元する仕組みを整備できれば、行政機関や地域からのサポートもより本格的に得られると期待できる。例えば、渋谷ハチ公前広場で広告ビジネスを展開する東急は、収益の一部を地域に還元する約束のもとで事業の許可を得ている。バーチャル空間への投資をリアル都市に還元する仕組みを構築することで、単なる投機ではなく中長期的な視点での資金流入の実現が期待される。投機的な資金流入を防ぎ、持続的に発展していくためのアプローチとして、このような実在都市への還元や、実在都市の信頼性・機能に紐づくNFTの仕組みも有効であると考えられる。

## （6）ユーザーによる空間の自治の仕組み

### ① メタバースの運営

公共性を持ったインターネット上の都市として仮想環境が発展していく場合、ユーザーらによる自治によって都市連動型メタバース上のワールド等が運営できる仕組みを用意できると望ましい。なお、メタバースの特性を活用し、ワールド単位のローカルルール設定をコミ

---

<sup>24</sup> このほか、屋外広告を掲載する権利をNFTで販売し、実在都市の屋外広告枠のみならず都市連動型メタバースの広告枠の掲載についても同一のNFTで制御する、といったユースケースも考えられる。

ユニティに託すという考え方も可能である。基本となる利用規約や法令を遵守するところを前提に、マナーのような「規範」については、ある程度定型化・一般化したものをワールドの管理を行うコミュニティやユーザーが選択し、選択したローカルルールを示すアイコン等を看板などに表示するといった機能もプラットフォームとして今後考慮することが望ましい。ただし、これはあくまでも規範であるため、利用規約に基づいた利用許諾契約の解除等を行うといった対応には介入しないことが前提となる。

自治においては必ずしもガバナンストークンを活用したDAOを組織できる機能を準備する必要はないが、自律的な運営のためユーザーによるオープンガバナンスについても検討する余地がある。なお、DAOについてはメタバースと同様に明確な定義はないが、「ブロックチェーン技術等を活用し、分散型ガバナンスを実現する組織形態」ということができる。DAOは「トークン」を保有する構成員が、組織の意思決定を伴う提案や投票に参加し、共通の目的達成に向けて構成員が主体的・協力的に関わることを可能としている<sup>25</sup>。

## ② コミュニティ活動

都市連動型メタバースにおいては、その特性上、都市での様々なグループやコミュニティ等の組織的な活動が展開されることも推察される。前述の都市連動型メタバースの運営と同様、その活動が必ずしもDAOである必要はなく、最低限コミュニティとして活動できる機能が存在することが望ましい。

ユーザーがDAOを選択し、DAOで活動を行う場合、プラットフォーム事業者が自社プラットフォームにおいてDAOのガバナンストークンとプラットフォーム機能の連携させる必要が出てくる可能性がある。その場合、ウォレット等の仕組みと合わせて慎重に検討する必要がある。またDAOのガバナンストークンの発行方法（およびスマートコントラクトの内容）によっては、オンラインサロン等で発生しているような、発行者と参加者との間でトラブルが発生する可能性もある。またDAOで活動するインセンティブが主にDAOが発生するトークンの価値向上である場合、DAOの参加者が自分の持っているトークンを大量に販売することで市場価格が下がり、トラブルが発生する事例も見受けられる。

---

<sup>25</sup>ただし一口にDAOといっても、その構成員ができること（法的に言えば、構成員に付与される権利の内容）によって、種々の業規制に従わなければならない可能性がある。また、私法上の整理としても、DAOが民法上の組合に該当しその構成員が無制限責任を負う可能性、権利能力なき社団として構成員が有限責任を負う可能性などが考えられるため、DAOに関する議論を注視する必要がある。

DAOについては既存のファンコミュニティや、オープンソースコミュニティ運営とは異なる考え方によって運営を行わなければならない、DAO特有のトラブルが発生する可能性もあるため、今後関連する団体とともに対応策を検討し、実施していかなければならない。ただし、これはDAOを忌避するべきということではなく、クリエイターエコノミーの活性化に向けて、都市運動型メタバース内での組織的な活動を適切に組成・運営していくために必要な機能を準備していくことが重要である。

## (7) メタバースにおいてNFTを活用する際の課題

### ① クリエイターの収益化の実現に向けて

メタバースにおいて、NFTを活用することで、従来の手法とは異なる形でクリエイターの収益化を実現できる可能性が大いにある。クリエイターの収益化にあたっては、①流通過程での中抜き、②過当競争という2つの課題が現在存在している。

このうちNFTは、限りなく直接取引に近い状態を生み出し、プラットフォームへの取引の依存度を下げることができるようになるため、「①流通過程での中抜き」という課題に対する解決に寄与することができる。一方で、「②過当競争」については、制作ツール（デバイスやソフトウェア）の敷居が下がってきていることに加え、AIによるコンテンツ制作も活発化していることから、NFT単独では解決することはできない。

NFTが付与されたコンテンツ（ビジュアルやサウンドなど）は、二次流通・二次創作等で使用され、収益が上がった際に、その一部をNFT発行者側に還流するスマートコントラクトをNFTに組み込むことができる。こうしたNFTの特徴を生かして、n次流通のみならず、オープン戦略による収益化を目的にNFTが付与されたデジタルアートをパブリックドメイン等の制約の少ないライセンスで提供し、積極的に他のユーザーに利用を促すことで②の課題に対応するというアプローチも増えていくものと考えられる。

こうした利用形態は、複製で発展してきた都市文化を新しい収益モデルという側面から支えていく可能性がある。ただし「1億総クリエイター時代」の到来と、必ずしも「全員がコンテンツ制作で稼げる時代」とは合致しない点にユーザーおよびプラットフォーム事業者の双方が留意する必要がある。言い換えると、インターネットの登場によって個人の発信力が高まり、メディアの存在感が低下した結果としての情報格差の縮小は歓迎しつつも、その変化と変化の中で収益を上げることとは分けて考えるべきである。したがって、NFTはクリエイターエコノミーの実現に際し、機会不平等の緩和に一定程度寄与するが、実際に収益を挙げられることを担保するものではない。



## ② 公開アドレスの個人情報該否

公開アドレスについては、個人情報該否は原則提供元基準で判断される<sup>26</sup>。そのため、プラットフォーム事業者が公開アドレスと自身で保有する利用者リスト等を突合して公開アドレスと個人を紐づけることができる場合には、当該公開アドレスは「個人情報」に該当する可能性がある。

その場合、当該公開アドレスを事業者が公表する場合には公開アドレスを保有する個人からの同意が必要となるため、プラットフォーム事業者はその取扱いに注意が必要となる。なお、「個人情報」には公表されている情報も含まれる。以上から日本の個人情報保護法とパブリックブロックチェーンにおける公開アドレスの取り扱いの整合性については今後議論が必要となるものとする。

## ③ その他の課題

NFTについては、その性質機能に応じて金融商品取引法や資金決済法などの金融規制に服することはある一方で、暗号資産該否について画一的な基準があるとまではいえず、金融規制に服さないNFTについて一般的にこれを規律する法律はないことから、今後のNFTの活用次第では新たな法律による規制がなされることも予想される。加えて、更新時の市場環境においては、NFTの投機的側面が注目されていることが多い。投機的な側面が注目される一方で、NFTが利用できる場所や価値が作られなければ、一般的なユーザーが離れてしまう可能性が高くなり、結果としてメタバース市場の成長を阻害する可能性がある。

そのため、ブロックチェーン・暗号資産や、メタバース、クリエイターといった利害関係者が業界を横断して、業界団体・事業者同士で連携を図り、ルールやユースケースを開発する等、事業者目線ではなく、ユーザー目線での仕組みの設計を行うことが重要である。都市連動メタバース内での組織的な活動を適切に組成・運営していくことが肝要である。

## 7. UGCの著作権

ユーザーがプラットフォーム内に持ち込む、またはプラットフォーム上で配信するユーザーの創作物（UGC | User Generated Contents）の著作権については、創作者に帰属することが原則である。一方、プラットフォームとしては、①当該プラットフォーム自身が、

---

<sup>26</sup> 例外的に提供先で紐づけを行って個人が特定できる場合も当該情報は提供先において個人情報となる。

運営に必要な範囲で、UGCについて複製・公衆送信・二次的著作物の作成等を行うことが想定され、②さらに他のユーザーにより①の行為が行われることも想定される。

そこで、利用規約上は、UGCの権利が各ユーザーに帰属することを確認しつつ、①②のためにユーザーからの許諾や著作者人格権の不行使等を明記することで、ユーザーの権利保護とプラットフォームの円滑の運営とのバランスをとることが重要である。この際、当然ながらユーザーが自らのUGCに対して第三者の権利侵害をしておらず、権利を保有している、または権利処理を行っていることの表明保証等を利用規約に盛り込むことでプラットフォームのUGCに対する責任を限定的にしておくといった対応も必要となる。

また、プラットフォーム上での体験価値向上を行うべくUGCの数を増やすことを目的にn次創作を促す仕組みを構築する場合がある。その際には、改変等のn次創作を許容するための条項を利用規約に含めるだけでなく、UGCに対してクリエイティブ・コモンズ・ライセンスを創作者が簡単に付与し、別のユーザーがUGCのライセンスを確認できるといった柔軟な権利処理を行うことができる仕組みを整えることが重要である。

## 8. バーチャルオブジェクトの権利関係の整理と注意点

### (1) 建物

原則としてプラットフォーム事業者は、地上屋外については自由に実在する建物を通じて、景観を作ることができる<sup>27</sup>。ただし、屋内<sup>28</sup>についてはこの限りではないため注意が必要である。

また、ユーザー自身がコンテンツを作成できる「UGC」の考え方を取り入れ、プラットフォームやユーザーが、仮想空間上の都市景観を改変したり、空間内にオブジェクト等を配置したりできるサービスについては自由に行うことができる。ただし、元となった実在都

---

<sup>27</sup>ランドマーク等の著作物性が認められる建物の場合、メタバース上の再現の方法や表現が、原作を曲解させるような場合や、原作者の人格を貶めるようなものである場合には、同一性保持権侵害の問題が生じる可能性がある点に注意が必要である。

<sup>28</sup> 建物・施設の内部のことであり、施設管理者によって人の往来が制限できる場所のこと。

市の利害関係者があとになっても参画できる余地を確保しておく等、实在都市へのリスペクトを持つことが重要である。

街中に掲示されているポスター等の著作物については、著作権法第30条の2の「写り込み」に該当し、利用できる場合がある。ただし「写り込み」に該当しないケースも存在するため<sup>29</sup>、権利者の許諾を取得するか、許諾が得られている別の著作物等に置き換えておくことが望ましい。

看板等に付されている商標については、仮想空間上で何らの商品やサービスと紐づいておらず単なる景観として示されている場合は、商標権の保護の範囲内かどうかという議論は生じうる。一方、バーチャルシティの定義からは、仮想空間上の看板等を当該商標が示す商品やサービスとリンクさせることが望ましく、その場合は商標権の保護範囲内と考えられる。いずれにしても、将来の連携可能性を含め、实在都市の利害関係者に対する配慮は重要であるため、権利者や所有者から許諾を取得すべきであり、許諾を得てない場合には別のものに置き換えておくことが望ましい。

## (2) アバター

アバターについては、作成方法や表現によって発生する権利等が異なるため注意が必要となる。著作権が認められるか否かの判断は難しいため、プラットフォーム側としては、原則として、アバターの創作者に著作権があることを前提として、適切に権利処理をする必要がある。

また、著作権が存在するアバターについては、メタバースのプラットフォーム上で利用する際、プラットフォーム側でアバターのモデルデータを複製し、同一の仮想環境にアクセスしているユーザーのデバイスに対して送信を行うことになる。そのため、アップロードまたは作成したアバターに関する公衆送信や複製、再頒布に関する許諾をプラットフォームの利用規約等に盛り込む必要がある。

---

<sup>29</sup>メタバース上では、写り込んだ著作物に接近することにより拡大表示させることも可能であるため、このような場合「写り込み」として許容されるか否かは現段階では不明確である。

なお、相互運用性の確保という観点からは、アバターはユーザーのデジタルアイデンティティを保つ上で重要な構成要素となるため、アバターのデータ仕様の標準化<sup>30</sup>やメタバースプラットフォームに依存しないアバターデータの保存方法の確立等について、今後業界を横断して連携を図ることが重要である。

### ① オリジナルアバター（アニメ調表現）

アニメ調のオリジナルアバターの外見は原則として著作権で保護される。ただし、オリジナルアバターを作る際、イラストレーターが原画を書き、それをモデリングしてアバターとして利用するケースも存在する。その際に原著作物である原画のライセンス次第では、原著作物の作者の意思によってアバターの3Dモデルが使えなくなるといった事象も発生してしまう。

また、ユーザーが有名キャラクターやランドマーク、美術品、商標等の他者の権利があるものをアバターとして勝手に制作、アップロードし、プラットフォーム上で利用することも考えられる。プラットフォーム上でアップロードする際にユーザーに対して、権利侵害をしないよう注意喚起するとともに、利用規約においては、アップロードするアバターについて第三者の権利を侵害していない旨のユーザーの表明保証を得るとともに、違法な投稿については投稿者による事前の同意なくプラットフォームが削除したり、差し替えたりすることができる旨を規定しておくことが望ましい。

### ② オリジナルアバター（リアル調）

3Dスキャナーやカメラ等を用いて、実在する人物が自分自身の外見を元にアバターを作成する場合がある。この際、自分自身の外見がそのままであったり、頭身や表現の世界観の変更を行ったりしてアバターを作成する。モデルとなる実在する人物の外見には著作権が認められない。またそれに対する変更が、単純にフォーマットに合わせるためのもの等、創作性が認められないような場合には、著作権が認められない。しかし、この場合は実在する人物の「肖像」に限りなく近いものとなるため、個人情報やプライバシー権等、肖像に関する法的リスクに対して注意が必要となる。

---

<sup>30</sup>一般社団法人VRMコンソーシアム（<https://vr-consortium.org>）では3Dアバター向けファイルフォーマット「VRM」の策定・普及を行なっている。

なお、スキャンの際に身に着けている衣類については意匠権による保護の対象となっている可能性<sup>31</sup>、および美術の著作物として著作権の保護となっている可能性<sup>32</sup>があるものの、著作権に係る部分については「写り込み」として許容されるものと考えられる。

元になる人物が存在しないが限りなく実在する人物に見えるほど高精細な人型の3Dモデル、いわゆるバーチャルヒューマン/メタヒューマン/デジタルヒューマンはこの限りではない。

### ③ 付属オブジェクト・アバターアイテム

アバターが身に着けるアイテム（付属オブジェクト）にも著作権が認められる場合がある。付属オブジェクトを作成する際、実在する商品や商標等の他者の権利物を勝手に制作、アップロードし、プラットフォーム上で利用または販売するといったことも考えられる。付属オブジェクトにおいても、アップロードする際には利用規約で第三者の権利侵害をしていない旨の表明保証を盛り込んだうえで、ユーザーに対して権利侵害をしないよう注意喚起しておくことが望ましい。

なお、商標権においては、権利者が指定した商品・役務の範囲においてのみ権利が認められるところ、実社会において利用することのみを前提に指定商品・役務を設定しているケースがほとんどである。この場合であっても仮想空間において実社会の登録商標と同一の指定商品・役務区分にあたる仮想のアイテム等に、同一、類似の登録商標を表示した場合、実社会の登録商標と誤認・混同を生じるか、が問題となる。この点、現状明確な指針等ないため、権利者は、仮想空間の付属オブジェクトやアバターアイテムを商標権で保護するためには、実社会と異なる商品・役務を指定する必要がある<sup>33</sup>。また、不正競争防止法により、周知表示の混同惹起行為（同法第2条第1項第1号）または著名表示の冒用行為（同法第2条第1項第

---

<sup>31</sup> 対象の衣服が特許庁に意匠登録されている場合、意匠に係る物品の製造、使用、譲渡等は、意匠権の侵害となる。しかし、購入等によりユーザー自身が所有している衣服について、仮想空間上でのアバターによる着衣まで権利が及ぶか議論の余地があると考えられる。また、仮想空間上でのアバターの作成や表示が「意匠に係る物品」（衣類）の製造や使用といえるかどうか、についても議論の余地がある。

<sup>32</sup> ただし衣類は応用美術品に属するため著作権による保護については議論の余地がある。

<sup>33</sup> 例えば、実社会における靴にかかる商標は、商品区分第25類の「履物」を商品として指定するが、仮想空間上のアバターに着用させる靴については、商品区分第9類に属する「オンライン上の仮想世界で使用する履物」を内容とするダウンロード可能なコンピュータプログラム」を商品として指定している事例がある。

2号)として差止を検討する余地もあるが、周知表示の混同惹起行為については、やはり商品や役務が異なることにより、混同を生じているか否か、が論点となる。実社会の権利者としては、自己の商品と混同が生じている、と言うために、自己の商品に相当する仮想空間上のアイテムを提供することが考えられる。同様に、仮想空間のオブジェクトやアイテムが意匠権で保護される範囲<sup>34</sup>に該当するか、についても議論がある。これらの点は未だ議論の進んでいない問題であるため、産学官連携の上、継続して検討が必要となるが、現行法令に基づき保護される範囲をよく整理のうえ、都市運動型メタバースおよびメタバース市場の発展の可能性を過度に妨げることを無きよう、慎重に検討することが望ましい。

#### ④ アバター制作ツールで制作するアバター

アバターを作成する際、髪型、眉、目の形等、限られた選択肢の中からしか選択できず、ユーザーによって作られるアバターが予め想定される範囲内のものと言える場合、アバターの外見に関して、著作権が認められない可能性が高い。ただし、外部のマーケット等で購入した付属オブジェクト・アバターアイテムを持ち込んで、アバターの外見をカスタマイズする等、無数にある選択肢のなかから選択できるようになっている場合は、アバター制作ツールで作成したアバターであっても著作権が認められる可能性がある。

#### ⑤ アバターのキャラクター・人格

前述のとおり、実在人物をスキャンしたリアル調のアバターについては、個人の肖像に限りなく近いものとなるため、扱いに注意が必要となる。

一般的にアバターの「キャラクター」や「人格」については、ユーザーが仮想空間で一定期間以上継続的に活動を実施し、そのアバターを通じて仮想空間内で活動した時間や費用といったリソースを使うこととなる。そのため、アバターに関する権利やリソースを投入したコストに見合う既得権として、肖像権やパブリシティ権に類する権利のような、「バーチャル・プロパティ」（アバター以外の「権利のようなもの」も含む）については、現行法上では認められていないものの、利用規約において、バーチャル・プロパティに相当する利益を保護してゆくことが望ましい。

---

<sup>34</sup> 仮想空間の付属オブジェクトやアバターアイテムは、画像として意匠権の対象となる「機器の操作の用に供されるもの又は機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの」に当たらない可能性がある。

アバターは仮想環境内でのユーザーの文字通り「身体」となるが、3Dモデルの制作者が著作権人格権に基づき、メタバース上でのアバターのユーザー行動までを利用許諾の中で規定しているケースがあるため注意が必要となる。

## ⑥ アバターの肖像権・パブリシティ権

アバターがユーザー固有の外見になればなるほど、仮想空間内でアバターの外見をスクリーンショット等で撮影され、公開された場合「肖像権の侵害」に類する問題が顕在化する可能性が高い。特に有名なアカウントやアバターについては、ユーザーのアカウント名や肖像に生じる顧客誘引力等が発生する<sup>35</sup>ため、パブリシティ権に類する権利があるものとして扱っていくことがプラットフォームのみならず、仮想環境の利害関係者すべての共通の理解としていくことが望ましい。なお、肖像権やパブリシティ権は個人固有の外見と結びついた権利であるが、アバターにこれに類する権利を認める場合に、アバター（の外見）とユーザーが1対1で結びついていることを条件とすべきか、については慎重な検討が必要である。都市連動型メタバースといった仮想環境においては、実社会と異なり、ユーザーは利用するアカウントやアバターを変更することで、仮想環境内での自らの人格や外見を変更することができる。1ユーザーに対して、複数のアカウントやアバターを持つことをどこまで許容するかは事業者によって異なるが、できる限り複数のアカウントを許容していくことがプラットフォームの価値向上につながると考える。

一方で、アバターに関するバーチャル・プロパティに配慮して、仮想環境内においてスクリーンショット等を一概に制限するとなると、ユーザーの体験価値を損ねることになるとともに、プラットフォーム運営においてもマーケティング活動が行いにくくなるといった問題も生じる。またユーザーは、人格や外見を変更することができるという特徴もあるため、仮想環境においては撮影が自由にできる「パブリックスペース」と、みだりに撮影や記録されず、プライバシーに配慮された「プライベートスペース」<sup>36</sup>とに分けて仮想環境を設計することが望ましい。なお、プライベートスペースにおいては、プラットフォームのマーケティング活動のためのデータ収集や、国家の警察権の介入については、厳密に規定する必要がある。規定にあたっては、「プライベートスペース」内での活動内容に応じて、通信の秘密に配慮する必要があることに留意する。

---

<sup>35</sup> VTuberはこの典型例である。

<sup>36</sup> 有償のライブイベントといったユーザーによる撮影が禁止されるイベント空間についても、プライベートスペースの一種となる。

## 9. 個人情報の取り扱い

### (1) ユーザーデータの収集と所有（個人情報の管理）

メタバースの仮想環境内においては、実社会と異なり、プラットフォームはユーザーのあらゆる活動に関する情報が取得しうる立場となるため、ユーザーの個人特定につながる粒度の細かい（さらには個人の経歴や内面に係るセンシティブな）情報を取得することができる可能性が高いと考えられる。仮想環境を通じて取得した情報は、ユーザーに対するパーソナライズした広告や商品提案、ビッグデータ等への利活用といった、現在のインターネットサービスで行われているサービスと同様の活用方法が想定される。したがって、プラットフォームは、仮想環境内で取得する個人を特定する可能性のある情報について、その内容や利活用の方法を想定したうえで、個人情報の保護に関する法律に関する諸規制の遵守が求められる。

メタバースのプラットフォームに係る相互運用性を確保することで、プラットフォームの異なるプラットフォーム間で、特定のプラットフォームのユーザーが、当該ユーザーの仮想環境内のアイデンティティを保持しながら複数の仮想環境を利用（移動）できる場合、当該ユーザーのアイデンティティ保持のために（ID連携等）プラットフォーム間で個人情報の提供<sup>37</sup>が想定される。

この個人情報の提供にあたっては、個人情報を提供するプラットフォームにおいて、原則として本人の同意（第三者提供の同意を含む）を取得する必要がある。一方で、当該個人情報の提供により個人情報を受領するプラットフォームにおいては、当該情報の取得経緯の確認等の義務が課されている。いわゆるメタバース領域に多くの事業者がプラットフォームとして参入する可能性があることから、各プラットフォームが独自の形式により同意取得や情報の取得経緯の提供等を実施すると、情報の提供側および受領側の双方の事業者の実務上の負担が増加するおそれがあり、また、個人情報の提供についてユーザーの予測可能

---

<sup>37</sup> 相互に第三者提供することや共同利用も考えられる。なお、後者については共同利用宣言を行うことでユーザー同意は原則不要であるが、慎重を期して同意を確認的に取得することも考えられる。



性や利便性を損ねる可能性<sup>38</sup>がある。プラットフォーム間の移動に係る個人情報の提供に必要なユーザー同意取得やユーザーの情報の取得経緯に係る情報については、業界として共通フォーマット<sup>39</sup>を導入する等して、プラットフォームとユーザー双方の利便性を高める試みが今後必要となる。

## (2) プライバシー情報

ユーザーの検索履歴等、個人情報の保護に関する法律上の個人情報に該当しない情報であっても、プライバシーとして保護すべき場合（すなわち、当該情報の利用形態によってはクレームの発生やレピュテーションの低下のおそれにとどまらず、損害賠償請求等の対象となりうる）がある。仮想環境内で様々な活動が行われていくことや、バーチャル・プロパティの存在を鑑みると、既存のインターネットサービス以上にこうした情報のプライバシーの保護は重要であると考ええる。

プラットフォームのユーザーの行動情報の蓄積がユーザーにとって居心地が悪く、「監視」と感じられないよう、仮想環境を通じて取得し、利活用する情報をプラットフォーム自らが制限し、当該情報の取り扱いについてはその管理方針や管理方法についてのプロセスを公表する等して、透明性を確保することが望ましい。また、透明性確保に加えてユーザー自身が仮想環境を通じてプラットフォームに取得される情報の対象や利活用の方法をコントロールできるような仕組みを導入することが望ましい。

## (3) 個人情報と外国法

日本域外のユーザーがプラットフォームを利用する場合も当然あるが、この場合には当該ユーザーが属する外国の個人情報に係る法律（著名なものとしては、「EU一般データ保護

---

<sup>38</sup> ユーザーからすると、仮想空間の移動についてのみ認識し、プラットフォームが異なることについて認識しない可能性があるため、当該移動に際して生じる個人情報の提供に必要な行為については、プラットフォーム間で類型化・定型化しておくことが利便性の向上、予測可能性を高めると考えられる。

<sup>39</sup> 同意取得の方法、提供に際して開示する情報取得経緯等に関する情報等の、個人情報を提供する場合、当該個人情報の内容や個人情報の保護に関する法律で必要な事業者の手続きの定型化を想定。

規則」（「GDPR」）が適用される可能性がある。なお、こうした法律については、域外適用<sup>40</sup>されることが多い点に留意が必要である。

日本域内のプラットフォームが仮想環境を日本域外で提供する場合には、当該プラットフォームのサーバ等のシステム群が日本にある可能性があるが、日本域外のユーザーがプラットフォームを利用すると当該人の個人情報を当該国から日本に直接取得させることになる。そのため、当該国の法律に則った処理が必要となる。

#### (4) 個人情報と独占禁止法

プラットフォームがユーザーから取得する個人情報等の情報<sup>41</sup>については、当該情報の取得や利活用の態様によっては、ユーザーとの関係で私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律の優越的地位の濫用にあたる可能性がある<sup>42</sup>。

個人情報については、基本的に個人情報の保護に関する法律に従った取り扱いをすればよいと考えられるが、同法に違反の場合には私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律にも違反する可能性があることに留意が必要である。また、ユーザーから取得する個人情報が該当しない情報であっても、当該プラットフォームがメタバースサービスの提供に必要な範囲を超えて当該情報を取得する場合には、私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律に違反する可能性があることについては注意が必要となる。

## 10. 電気通信事業法

メタバースにおいて、ユーザー間のクローズドな通信が不可（プラットフォームという場の提供のみ）であったとしても、（この場合には登録・届出が不要な電気通信事業を提供していることになるものの、）電気通信事業法上の「通信の秘密（＝通信の存在およびその内

---

<sup>40</sup> 個人情報を取り扱う事業者の拠点が当該国にない場合であっても、当該国の個人情報を取り扱う場合には、当該法律が適用される。

<sup>41</sup> 個人情報の保護に関する法律上の個人情報のほか、個人情報には該当しないもののユーザーユーザーから取得した情報も含まれる。

<sup>42</sup> 公正取引委員会『[デジタル・プラットフォーム事業者と個人情報等を提供する消費者との取引における優越的地位の濫用に関する独占禁止法上の考え方](#)』（令和元年12月17日）

容(その内容を推知しうる情報も含む))」の保護や、総務省の「電気通信事業における個人情報保護に関するガイドライン」が適用されることに留意する必要がある。

さらにユーザー間のクローズドな通信も可能となる場合には、電気通信事業法全体が適用され、届出や登録が必要になるほか、上記「通信の秘密」の保護等に加えて、事業法上の消費者保護に関する法令やガイドラインの遵守も必要となる。

## 11. 資金移動・管理

プラットフォームがユーザーに仮想環境内での決済手段を提供する場合には、その決済手段の方法に応じて、ライセンスが必要である。例えば、プラットフォームが仮想環境内のユーザー間の取引に係る代金の送金機能を提供する場合には、当該資金移動は「為替取引」<sup>43</sup>として、資金決済法上の資金移動業者としての登録が必要となる。

なお、プラットフォーム上での決済が資金移動業（及び高額電子移転可能型前払式支払手段）に該当する場合には、（犯罪による収益の移転防止に関する法律に基づいて）マネーロンダリング防止等の責任が生じる可能性がある点に留意が必要である。

## 12. 独占禁止法

メタバースのプラットフォームには一定の「ネットワーク効果」<sup>44</sup>があり、利用者の一極集中が見込まれ、また、今後都市連動型メタバースが浸透してリアルとバーチャルの融合が進んだ社会においては、事業者によるメタバースへのアクセスが事業展開上不可欠になる可能性もある。

この場合、各事業者は事業展開にあたりメタバースを利用せざるをえず、その一方で、メタバースのプラットフォームの選択肢は乏しいと思われることから（非代替的）、プラットフォーム上で事業を行う者（以下「事業者ユーザー」という。）に対する行為（事業者ユーザーに不利益な利用規約の規定や要請等）が私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律に抵触する可能性があり、プラットフォームは事業者ユーザーに対して慎重な対応が求められる点に留意する。

---

<sup>43</sup> 顧客から隔地者間で直接現金を輸送せずに資金を移動する仕組みを利用して資金を移動させる行為

<sup>44</sup> サービスを利用する需要者の増加に応じて、そのサービスの価値が高まること

## 13. その他 各種事業法

プラットフォームは仮想環境内でユーザーが活動するための“場”を提供しているが、プラットフォーム内外の事業者からそのサービス商品の提供に関する業務を受託し、または広告等を実施する等をして、当該事業者のサービス商品の提供に尽力する行為をすることも考えられる。当該行為については、その態様によっては、当該行為の対象となるサービス商品の事業を規律する法律（以下「事業法」という。）において禁止またはライセンスが求められる可能性がある。

メタバース内では業界横断的に各業界の事業者の活動が想定されることから、プラットフォームが各業界の事業法に抵触しないよう、各事業法に抵触する行為の該否について境界線を明確にする必要がある。この作業は、プラットフォームが単体で実施するには重い負担であることから、メタバース業界としては、今後、業界横断的に事業法に抵触する可能性がある行為について整理することが必要となると考えられる。さらに、メタバース業界の発展のため、官民で連携し、事業法上での適用除外規定や業界横断的なライセンスを創設する等の対応も考えられる。

## VII. 都市連動型メタバースの運営

本章では都市連動型メタバースを運営する際に特に注意すべき点と、考え方についてまとめる。なお、既存のプラットフォーム型インターネットサービスを運営する際の注意点と基本的には同様である。

### 1. プラットフォーマーによる仮想空間内でのサービス等の提供

プラットフォームは、基本的に仮想空間内でユーザーが活動するための“場”を提供するが、プラットフォームが仮想空間内で事業者として消費者と取引をする場合（例えば、直営店の出店等）には、消費者保護に係る諸法<sup>45</sup>の遵守が必要となる。

### 2. サービス提供者の行為と利用契約に基づくプラットフォームの責任

プラットフォーム上で、プラットフォームとは別の事業者がサービスを提供する場合、サービス提供者が提供するサービス等については、サービス提供者と消費者間の契約に基づき、サービス提供者が負うことになる。

一方で、プラットフォームは消費者と利用契約（利用規約）を締結し、仮想空間を提供する義務を負っていることから、一般論として消費者が害されないシステムを提供する義務を負うこととなる。したがって、プラットフォームとしてはサービス提供者が適切なサービス等の提供がなされるための体制づくりやユーザーへの説明義務が求められる可能性がある。

この点、現行法下においてはプラットフォームの責任が個別具体的な事案に応じて判断されることになり、プラットフォームの責任が課題になる可能性がある。そこで、今後の課題として、適切な取引が実施できる体制の範囲の確定と共に、当該体制整備がなされた場合のプラットフォームの免責について、業界横断にて定めることが挙げられる。

---

<sup>45</sup> 例えば、特定商取引に関する法律（特に通信販売に係る規制）、割賦販売法（支払方法に関する規制）、特定電子メールの送信の適正化等に関する法律（事業者からの電子メール広告に関する規制）、取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利用の保護に関する法律（主にEコマースに関する規制）等がある。

なお、プラットフォームの責任の制限について、プロバイダー責任制限法（以下、「プロ責法」という。）の適用ないし拡大がなされる場合には、対象となる権利侵害行為の明確化や、通信事業者の免責範囲の拡大等の調整が必要となる。プラットフォーム内での広告に対する責任や、ユーザーに対する責任については、プラットフォームとサービス提供者の責任分界点をあらかじめ法律で調整しておく必要が出てくる可能性もある。

### 3. 事業者の広告に対する責任

商品役務の広告については不当表示が禁止されているが、仮想環境内で事業者ユーザーがプラットフォーム上のサービスを利用する消費者たる個人（以下「消費者ユーザー」という。）に対してサービス商品に関してする広告については、原則として、当該事業者ユーザーが表示主体として当該事業者ユーザーが責任を負う。

仮想環境のプラットフォームは、仮想環境でユーザーが活動するための“場”を提供するに留まるものであるが、サービス提供者と共同でキャンペーンをする場合や、プラットフォームがサービス商品を提供する外観を有する場合には、プラットフォームも当該広告の表示主体として景表法上の責任を負う可能性がある。この点、プラットフォーム内の広告表示について、消費者庁ではプラットフォームに管理監督を求める意見が出されている。そして当該意見を基に、取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利用の保護に関する法律が成立し、プラットフォームは事業者ユーザーの広告に関しても一定の責任を負う場合があることが明示されている。なお、本法律に規定する以外の場合において、プラットフォームが責任を負う場合も当然ながら考えられる。

このように、メタバースのプラットフォームが一方で、プラットフォームが仮想空間内のおよそすべての広告を監視監督は現実的に不可能と思われることから、プラットフォームとサービス提供者の責任分界点は予め法律で調整しておくこと等が今後の課題となる。

### 4. 利用者の権利侵害行為

ユーザーの権利侵害行為についてプラットフォームは、特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律（以下 プロ責法）に基づく責任を負う。現行のプロ責法の下で想定されている権利侵害行為は、主として名誉毀損・プライバシー侵害・著作権侵害・商標権侵害の行為が想定されていると思われ、こうした侵害行為については現行のプロ責法に基づきプラットフォームが侵害者の情報の開示義務の責任を負うことがある。

一方で、メタバースにおいては、メタバース特有の権利侵害行為<sup>46</sup>が生じると思われるところ、プロ責法で想定されている権利侵害行為は現在の通信に紐づくサービス（SNS投稿等）を基礎に定められているにすぎないと思われることから、今後メタバースの発展に応じて生じる可能性のある様々な態様の権利侵害行為についてもプロ責法で広くカバーすることが志向される可能性がある。

この場合には、現在のプロ責法の対応であっても事業者の負う負担が大きいところ、メタバースでは利用者の行動の多様性に応じて多くの権利侵害行為が行われる可能性を踏まえると、プラットフォームのプロ責法に基づく負担は更に大きなものになると考えられる（その負担の大きさとプラットフォームの事業規模によっては、プラットフォームが事業としての採算が合わず撤退することになりかねない）。そこで、プラットフォームは、プロ責法に基づく責任を果たすためのシステムや体制を整備することを前提としつつ、プラットフォームが責任を負う権利侵害行為を特定して明確化や類型化する、権利侵害に対する一定の体制整備およびそれに基づく運用の実施によりプロ責法上の責任や損害賠償責任を免責する法整備をする等をして、プラットフォームの負担と権利を侵害された者の保護のバランスをとる必要がある。

なお近時、パブリックフォーラムの考え方<sup>47</sup>が提唱されることもあり、メタバースがより公的な場になっていく場合には、メタバースがパブリックフォーラムの対象となり、プラットフォームが権利侵害行為や権利侵害と思われる行為の排除判断をすることが困難になる可能性がある。

また、近時問題とされるヘイトスピーチやフェイクニュースの削除管理についても、表現の自由との関係でその調整が困難になるおそれがある。そこで、権利侵害行為に係る対応については、プラットフォームによるユーザーの管理というトップダウンのガバナンスのみ

---

<sup>46</sup>メタバースについては原則として特定の文化圏に閉じたものではないため、宗教や文化の違いにより、制作者が意図せず、誤解を生じさせるようなアバター表現やユーザー行動から生じるトラブルも今後顕在化する可能性があるため注意が必要となる。特にユーザー行動については、ハラスメント行為等、2Dのインターネットサービス以上に、アバターという身体を持つことによって顕著となる問題が予想される。これらの防止策等についてもプラットフォームは可能な限り検討することが望ましい。このほか、青少年の利用トラブルや、リアルマネートレード等、メタバースにおけるトラブルが今後顕在化していく可能性がある

<sup>47</sup>一般公衆の用に供される場所（道路、公園等）において、その本来的な利用目的に支障をきたさないかぎり、表現活動の場としてアクセスする権利が認められる考え方をいう。

ならず、前述のDAOようにメタバース空間内のユーザーの自治を取り入れたオープンなガバナンスによって運営する仕組みを徐々に整備してゆくことも重要である。

## 5. 海外消費者との紛争と準拠法・裁判管轄

裁判管轄や準拠法は、原則として訴訟の内容に応じて民事訴訟法や法の適用に関する通則法に定められているが、ユーザーとの契約（利用規約）によって定めることも可能である。ただ、消費者ユーザーとの契約については、利用規約で消費者の常居住地以外の準拠法が選択され利用者と合意していたとしても、当該消費者が後に自らの常居住地法の特定の強行規定の適用を求める意思表示をした場合には、その強行規定が適用されることになるため、消費者ユーザーとの契約については、利用規約の内容に拘わらず海外法の消費者契約に係る法律が適用される可能性があることに留意する必要がある。

また、海外の消費者が現地の紛争解決機関に直接紛争を持ち込むことが考えられ、プラットフォームは海外の機関での訴訟や仲裁等に臨まなければならないリスクがあることにも留意が必要である。



## VIII. 未整理・今後議論を継続すべき項目・論点

2021年11月から更新時までの議論の中で、未整理かつ今後議論を継続すべき項目や論点を一部列挙する。

- ・ メタバース上での新たな権利保護（メタバース内での意匠権・商標権の保護、バーチャル・プロパティの内容や範囲の類型化）
- ・ UGCにおけるn次創作を促すためのオープンライセンスの選定や策定等、柔軟な権利処理を行うことができる仕組み
- ・ クリエイター・IPホルダーに対する理解醸成
- ・ Web3とメタバースが融合した際の事業領域ごとのライセンス・規制の整理
- ・ 複数のメタバース間での相互運用性を確保するための仕組み
- ・ メタバースプラットフォーム間の移動に係る個人情報の提供に必要なユーザー同意取得やユーザーの情報の取得経緯に係る情報の共通フォーマット
- ・ メタバースのオープンガバナンス
- ・ メタバース特有の権利侵害に関して、プラットフォームが責任を負う権利侵害行為の明確化・類型化
- ・ 利用規約およびプライバシーポリシーのテンプレートの策定

## IX. コントリビューター (略)



# 日本デジタル空間 経済連盟

## デジタル空間の経済発展に向けた報告書 概要版

2022年11月16日  
一般社団法人日本デジタル空間経済連盟

※全文は下記URLに掲載  
<https://jdsef.or.jp/about/achievement.html>

Strictly confidential ©2022 Japan Digital Space Economy Federation All Rights Reserved.

### 報告書作成の背景と目的



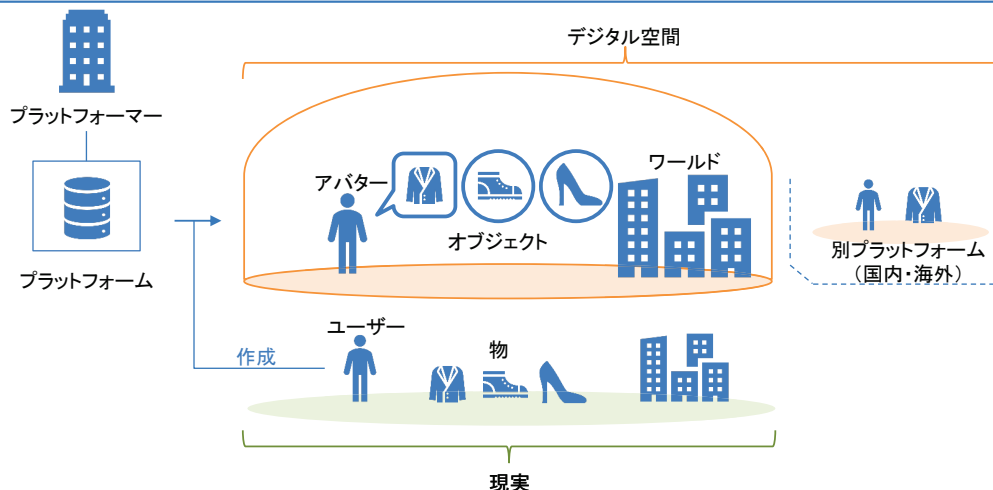
#### 背景

- デジタル空間上でのビジネス活動に注目が集まっている一方、事例の少ない未知な領域であるが故に、効果的なビジネスモデルが不明かつ、リスクの全貌が見えないため、国内企業は参入に慎重にならざるを得ない。
- 特に大手企業は『安心・安全なデジタル空間上での経済活動』を第一にビジネスの展開を考えており、法的にグレーゾーンな領域には踏み込めていない状況がある。

#### 目的

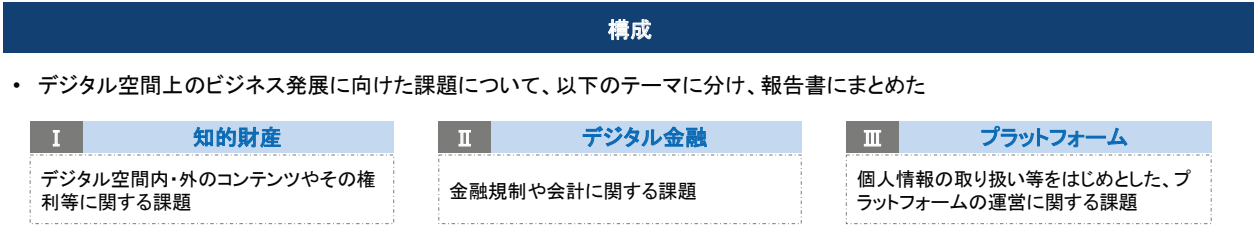
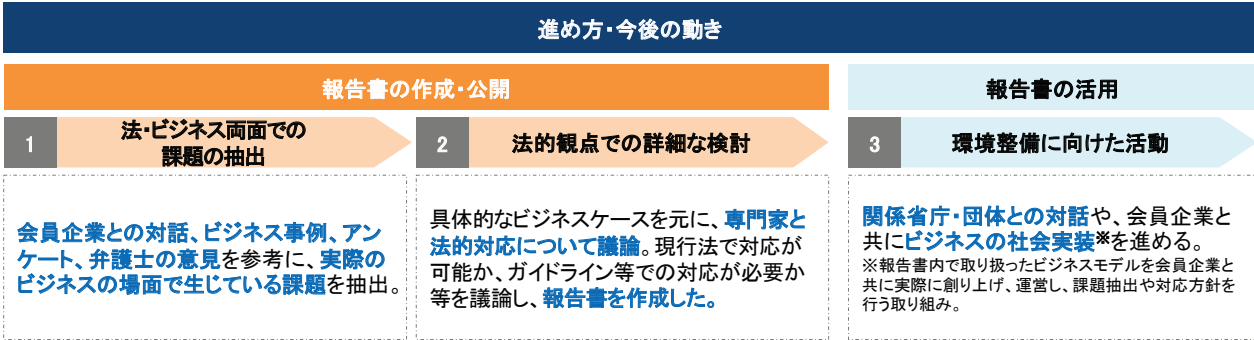
- デジタル空間上でのビジネス発展に向けて、価値のある情報や整理すべき課題が何か、を明らかにするため。
- 本報告書を元に、関係省庁・関係団体と議論を行い、デジタル空間上でのビジネスの環境整備を進めるため。

### デジタル空間全体像



Strictly confidential ©2022 Japan Digital Space Economy Federation All Rights Reserved.

- 本報告書は、弊連盟の会員企業が抱える課題や今後顕在化するであろう課題を抽出し、弁護士、公認会計士、大学教授等の専門家と議論することで、それに対する対応方針をまとめたもの。



I「知的財産」 | 構成のご説明

- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元に＜論点・課題＞を設定し、＜検討の方向性＞を策定した。

|              |                             |  |
|--------------|-----------------------------|--|
| <b>1章</b>    | <b>課題の全体像</b>               | 知財で扱うデジタル空間の定義と対象物の整理の仕方を示す  |
| <b>2章</b>    | <b>論点の整理</b>                | 1章で整理した領域毎に議論となりうる論点とその背景について言及  |
| <b>3章</b>    | <b>論点・課題および検討の方向性</b>       | 2章で挙げた論点ごとに、ビジネスケースを用いて＜論点・課題＞を明確化し、それに対応した＜検討の方向性＞を示す   |
| <b>論点まとめ</b> |                             |  |
| <b>(1)</b>   | <b>デジタル空間内のコンテンツに関する論点</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>① 知的財産権の保護方法、不正競争防止違反の防ぎ方</li> <li>② コンテンツデータ取引におけるルールメイキング</li> <li>③ デジタル空間内での違反行為 / 規約違反が起きた際の対処法</li> <li>④ 二次的・三次的創作物の権利の取り扱い</li> <li>⑤ デジタル空間内で利用される知的財産の権利処理の効率化</li> </ul> |
| <b>(2)</b>   | <b>現実の空間におけるコンテンツに関する論点</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>① デジタル空間のデータと現実の物に関する権利の保護</li> <li>② デジタル空間で、現実の建物を再現した場合に関する権利の検討</li> <li>③ デジタル空間で、現実の人間の肖像等をアバター等で再現した場合に関する権利の検討</li> </ul>   |
| <b>(3)</b>   | <b>他デジタル空間との間で生じる論点</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>① デジタル空間の知的財産が、他デジタル空間で違法に模倣等された場合の対応策</li> </ul>   |
| <b>4章</b>    | <b>今後の方針</b>                | ビジネスの場面で提起されている＜論点・課題＞を抽出し、喫緊性・重要性に応じた対応の必要性について言及   |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点             |   | (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点  | (3) 他デジタル空間との間で生じる論点 |
|-------------------------------------|---|---|----------------------|
| No.                                 | 論点・課題   | 検討の方向性  |                      |
| <b>知的財産権の保護方法、不正競争防止法違反の防ぎ方</b>     |   |   |                      |
| ①                                   | デジタル空間でユーザーが作成したUGCを、他ユーザーが無断で模倣し、デジタル空間上や現実空間で、同様の物品を製造・販売する可能性がある。                        | 模倣行為に対する <b>現行法上の権利保護のあり方</b> に関して、ユーザー向けの <b>ガイドライン等の形で、具体例を用いてわかりやすく解説</b> しておくことが有益。<br>一方、プラットフォーム側としては、必要に応じて、 <b>デジタル空間内で行われる上記のような模倣行為へ対応するための体制や仕組みづくり(権利侵害への対応措置を定めた利用規約の整備、権利侵害通報窓口の設置、削除申請手続の構築・周知等)</b> を検討することが考えられる。  |                      |
| <b>コンテンツデータ取引におけるルールメイキング</b>       |   |   |                      |
| ②                                   | デジタル空間において何らかのコンテンツと紐づけられたNFTが販売される場合、ユーザーが、NFTを購入することによって得られる権利を明確に認識しないまま、NFTを購入する可能性がある。 | NFTマーケットプレイス運営者等のNFTの販売に関する <b>事業者が、ユーザーに対し、NFTの購入によって取得する権利を正確かつ分かりやすく説明する必要がある</b> 。加えて、均一な説明を業界を通して行う事が、ユーザー認知には重要と考えられ、 <b>最低限説明すべき内容をガイドライン等の形で明確化しておくことが有益</b> と考えられる。  |                      |
| <b>デジタル空間に関わる違反行為/規約違反が起きた際の対処法</b> |   |   |                      |
| ③                                   | ユーザーが作成したUGCを第三者が無断でNFTコンテンツとして利用し、NFTを発行し、流通させる可能性がある。                                     | NFTの発行時に、著作物の当該NFTコンテンツとしての利用が適切かどうかを見抜く仕組み(例: Youtubeのコピライトマッチツールなど)を設ける事例は少ない。そのため、権利者に無断でNFT化されていたことが判明した場合に、NFTコンテンツを削除する権限がある者(事業者、等)が、 <b>当該NFTコンテンツの権利者又はその代理人からの請求を受けて、事後的に削除・取引停止等の措置を円滑に講じることが適切</b> だと考えられる。<br>なお、講じる対応については、 <b>プロバイダ責任制限法ガイドライン等検討協議会が公表する各種ガイドラインを参照</b> することが求められる。<br>加えて、NFTの削除は難しい場合は、次善の策として、NFTの発行者への上記取引手数料の還元を止める観点から、かかるNFTの譲渡を禁止するための法改正を検討する余地もあると思われる。 |                      |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点           |   | (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点   | (3) 他デジタル空間との間で生じる論点 |
|-----------------------------------|---|--|----------------------|
| No.                               | 論点・課題   | 検討の方向性   |                      |
| <b>二次的・三次的創作物の権利の取扱い</b>          |   |  |                      |
| ④                                 | デジタル空間において、著作権を持つ者からの許諾を得て翻案、その他の利用が可能とされているコンテンツについて、ユーザーが独自のアレンジを加えた新たなコンテンツを作成した場合、そのアレンジに係る著作権の帰属や当該二次的著作物の利用可否等の規律について、整理が求められる。 | ユーザーのアレンジにより新たに作成されたコンテンツの <b>権利関係等</b> に関して、 <b>ガイドライン等の形で、現行法のルールをわかりやすく解説</b> しておくことが有益と考えられる。<br>他方で、 <b>個別ケースにおけるプラットフォームやサービス提供事業者の意向や、コンテンツの性質等に応じて、利用規約等による権利関係の調整等を行うことも可能</b> であり、その場合は利用規約等で規定すること考えられる。  |                      |
| <b>デジタル空間内で利用される知的財産の権利処理の効率化</b> |   |  |                      |
| ⑤                                 | デジタル空間内において、ユーザーが他人の著作物を利用して独自の創作性を有するコンテンツを創作する場合、当該著作物について権利処理をしなければならないが、この場合にユーザーが負う権利処理の負担を軽減するためにどのような方法が考えられるかについて、整理が求められる。   | YouTubeやTikTok等のUGCが投稿されるプラットフォームサービス運営者と同様に、 <b>JASRAC等の著作権等管理事業者との間で包括契約を締結することによる、権利処理の負担を軽減</b> することが考えられる。また、権利処理の必要性は音楽著作物以外にも求められることから、 <b>別の種類の著作物についても同様の手法を横展開することが考えられる</b> 。<br>加えて、以上に關連して、今期の文化審議会著作権分科会法制度小委員会において、政府の「 <b>知的財産推進計画2022</b> 」における方針も踏まえ、「 <b>簡業で一元的な権利処理と対価還元</b> の制度化」について検討が進められており、今後の動向に注目が集まる。 |                      |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点              |  | (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点  | (3) 他デジタル空間との間で生じる論点 |
|--------------------------------------|--|---|----------------------|
| No.                                  | 論点・課題  | 検討の方向性  |                      |
| <b>デジタル空間のデータと現実の物に関する権利の保護</b>      |  |   |                      |
| ①                                    | 現実が存在するコンテンツを、デジタル空間内でユーザーが模倣するケースへの対策を練る必要がある。                            | 模倣行為に対する <b>現行法上の権利保護のあり方に関して、ガイドライン等の形で、具体例を用いてわかりやすく解説しておくことは有益</b> 。<br>一方、プラットフォーム側で利用規約等により、 <b>UGCの許容範囲、禁止の対象とする模倣行為、禁止行為に対する措置対応を明示しておくことや、禁止行為を認知・発見するための仕組み作り</b> が重要に思われる。  |                      |
| <b>デジタル空間で、現実の建物を再現した場合に関する権利の検討</b> |  |   |                      |
| ②                                    | デジタル空間内で現実の建物を再現、又はアレンジを加えたオブジェクトを作成する場合、現実の建物に関する権利者からの許諾取得が必要か、整理が求められる。 | 現実の建物を(時にはアレンジを加えて)再現する際には、事業内容やリスク許容度に応じて個別に許諾取得の要否を検討することも求められる為、検討の一助として、 <b>現行法上の整理を踏まえたガイドラインを作成し、許諾の要否を判断する上での材料を提示することが有益</b> に思える。<br>また、デジタル空間上の建物が現実世界で模倣されるケースも考えられる為、 <b>違法となる行為等については予め利用規約で禁止する事</b> が重要であり、 <b>ガイドライン等において利用規約作成のポイントを整理することは有益</b> だと考えられる。 |                      |
|                                      | デジタル空間内で現実の建物を再現し、広告を付加する場合、現実の建物や広告に関する権利者からの許諾取得が必要か、整理が求められる。           | 広告を付加する際には、事業内容やリスク許容度に応じて個別に許諾取得の要否を検討することになる為、検討の一助として、 <b>現行法上の整理を分かり易くガイドライン等において解説することは有益</b> だと考えられる。<br>また、ユーザーが独自にデジタル空間上に再現した建物に広告を付加することも考えられる為、 <b>違法となる行為等については予め利用規約で禁止する事</b> が重要であり、 <b>ガイドライン等において利用規約作成のポイントを整理することは有益</b> だと考えられる。                        |                      |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点                        |  | (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点   | (3) 他デジタル空間との間で生じる論点 |
|--|--|--|----------------------|
| No.  | 論点・課題  | 検討の方向性   |                      |
| <b>デジタル空間で、現実の人間の肖像等をアバター等で再現した場合に関する権利の検討</b> |  |  |                      |
| ③  | 個人(一般人又は著名人)の肖像や声を元にアバターを作成する事が考えられるが、肖像や声の無断利用に関して、どのような対応が考えられるか、整理が求められる。 | 事業者やユーザーによる理解や検討の一助として、アバターを作成する場面での利用態様(著名人の肖像を「パロディ」として利用すること、等)に触れつつ、 <b>肖像権及びパブリシティ権に関する裁判例を含めた現行法上の枠組みと、国内外のユースケースとしたモデル事例をガイドライン等において整理することが有益</b> であると考えられる。<br>また、事業者(デジタル空間の運営者)としては、 <b>現行法上の整理を踏まえ、当該デジタル空間の特性や自社のビジネスモデル等も考慮した利用規約の作成</b> が紛争の回避に繋がると考えられる。  |                      |
|  | デジタル空間では、アバターによる「なりすまし」の懸念が指摘されているが、これに対してどのような対応が考えられるか、整理が求められる。           | 事業者やユーザーの理解や検討の一助として、アバターによる「なりすまし」に関して生じ得る <b>法的論点や、「なりすまし」を行った者やそのほう助者(なりすましアバター作成のための顔情報等を提供した者、等)の法的責任等についてガイドライン等において整理することが有益</b> と考えられる。<br>加えて、「 <b>デジタルすかし</b> 」の付与やNFTを用いた同一性確認方法等の <b>技術的な対策に関する情報を提供することも有益</b> と考えられる。<br>また、事業者としては、「なりすまし」に関する <b>利用規約を作成することや、「なりすまし」を防止する技術的手段を導入することが考えられる</b> 。 |                      |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) デジタル空間内のコンテンツに関する論点                     |  | (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点  | (3) 他デジタル空間との間で生じる論点 |
|---|--|---|----------------------|
| No.   | 論点・課題  | 検討の方向性  |                      |
| <b>デジタル空間の知的財産が、他デジタル空間で違法に模倣等された場合の対応策</b> |  |   |                      |
| ①   | 国内のデジタル空間で展開されるオブジェクトを、海外ユーザーが盗用し、海外の企業が運営するデジタル空間に流出させるケースへの防止・対応策は考えられるか、整理が求められる。 | クロスボーダーかつデジタル空間を跨いだ侵害行為に関して、 <b>現行法上の対応方針や問題状況をガイドライン等において整理しておくことは有益</b> と思われる。<br>加えて、デジタル空間のサービス側で連携して問題に対処できるよう、 <b>統一的な利用規約の策定、利用規約違反に対する統一的な措置、デジタル空間同士の情報連携体制、デジタル空間共通の紛争解決機関の設置等による紛争解決のあり方を、国内外で検討できれば理想的</b> である。 |                      |

II「デジタル金融」 | 構成のご説明

- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元に<論点・課題>を設定し、<検討の方向性>を策定する。

|           |                       |  |
|-----------|-----------------------|--|
| <b>1章</b> | <b>課題の全体像</b>         | デジタル金融で扱うテーマを簡易的な将来予測と共に示し、全体像を整理                      |
| <b>2章</b> | <b>論点の整理</b>          | 1章で整理した領域毎に議論となりうる論点とその背景について言及                        |
| <b>3章</b> | <b>論点・課題および検討の方向性</b> | 2章で挙げた論点ごとに、ビジネスケースを用いて<論点・課題>を明確化し、それに対応した<検討の方向性>を示す |

論点まとめ

|                          |   |  |
|--------------------------|---|--|
| <b>(1)</b><br>金融規制に関する論点 | ① デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について             |  |
|                          | ② デジタル空間上での暗号資産決済の活用に対する金融規制について        |  |
|                          | ③ デジタル空間上でのNFT発行に対する金融規制について            |  |
| <b>(2)</b><br>会計に関する論点   | ① デジタル空間上で暗号資産に該当するトークンを発行する場合の会計処理について |  |
|                          | ② デジタル空間上でNFTを発行する場合のように会計処理について        |  |
|                          | ③ デジタル空間上の土地を活用した事業を行う場合の会計処理について       |  |
| <b>4章</b>                | <b>今後の方針</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 取り扱ったビジネスモデルの社会実装を行い、あるべきルールを実例ベースに探索</li> <li>• 関係省庁・自主規制団体等と連携して、ガイドラインの制定等を推進</li> </ul> |

| (1)金融規制に関する論点   |               | (2)会計に関する論点  |
|---|---------------|--|
| <b>デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について</b>  |               |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>本論点について議論を深める上で、具体的なビジネスケースを想定して課題を抽出した。</li> <li>金融機関がデジタル空間上にデジタル店舗を設置し、来店した新規顧客(アバター)に対して、外務員(アバター)が金融商品を販売するケース(下図)を想定する。顧客はデジタル店舗内で金融商品に関する資料や、ゲーム等のコンテンツを活用でき、外務員はデジタル空間上から取得できる情報を用いて、営業活動を実施することができる。</li> </ul> |               |  |
| <b>想定するビジネスケース</b>  |               |  |
| ビジネスフロー   | 具体例           |  |
| ①<br>デジタル空間での金融取引   | デジタル店舗の作成     | <ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間の構築。デジタル店舗とコンテンツの作成                             <ul style="list-style-type: none"> <li>営業ブース</li> <li>金融商品紹介コーナー</li> <li>集客用コンテンツ</li> </ul> </li> </ul>   |
|   | メタバース上の顧客情報収集 | <ul style="list-style-type: none"> <li>新規顧客がデジタル店舗内で行動。情報収集を実施                             <ul style="list-style-type: none"> <li>ブラウザやVRデバイスで来店・行動</li> <li>資料閲覧に関する情報(閲覧時間、アイトラッキング等)</li> <li>コンテンツの利用に関する情報(滞在時間、利用コンテンツ等)</li> <li>アバターに関する情報(所持NFT、購買履歴等)</li> </ul> </li> </ul> |
|   | 営業対象の特定       | <ul style="list-style-type: none"> <li>得た情報を元に、どの顧客(アバター)に対して営業を行うかを決定                             <ul style="list-style-type: none"> <li>車のNFTを所持</li> <li>個別株の資料を長時間閲覧</li> <li>一定の資産あり</li> <li>個別株投資への興味あり</li> <li>→有望な新規顧客とみなす</li> </ul> </li> </ul>                            |
|   | 資産運用のアドバイス    | <ul style="list-style-type: none"> <li>興味があると推測される金融商品を紹介                             <ul style="list-style-type: none"> <li>提案</li> <li>車関連の個別株</li> <li>有望な新規顧客(アバター)</li> </ul> </li> </ul>   |
|   | 契約の締結         | <ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル空間内の手続き、もしくは、既存のチャンネル(リアル店舗/ネット)への誘導後、契約を締結</li> </ul>  |

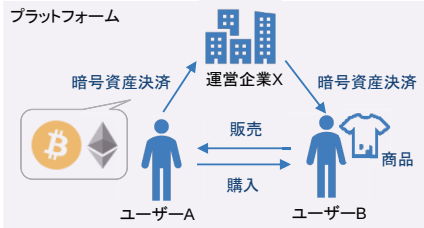
- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1)金融規制に関する論点                    |   | (2)会計に関する論点   |
|----------------------------------|---|---|
| <b>デジタル空間上での金融取引に対する金融規制について</b> |   |   |
| No.                              | 論点・課題   | 検討の方向性  |
| ①                                | 金融機関は、適合性原則に基づき顧客属性に係る情報を適切なタイミングで取得した上で、勧誘を行う必要がある。本人確認をどのタイミング(プラットフォーム参加時、来店時、営業時、契約時等)で実施すべきか不明確。           | 現時点で、日本国内で記載のビジネスケースに相当するビジネスについて、構想はあるものの、実現に至っている金融機関は見当たらない。今後、当連盟では、 <b>記載のビジネスケースについて実証実験を行い、課題の詳細化及び類型化を行った上で、具体的な解決策を提示する。</b>   |
|                                  | 必要事項をカメラで撮影し本人確認を行う現状のeKYCスキームは、VRゴーグルやARレンズ等のデバイスと相性悪く、当該デバイスの着脱が必須となりうるなど、UX上の課題が存在。                          | <b>デジタル空間ビジネスの発展を想定したeKYCについて議論し、技術的により簡便かつ効果的なeKYCが可能になったタイミングで、規制のサンドボックスにおける実証実験等を利用して、必要に応じて規則改正を提言する。</b>  |
|                                  | 金融商品取引法における、投資家保護のための行為規制について、現行の規制ではデジタル空間ならではの迷惑な勧誘行為に対して対応できない可能性がある。(例:なりすまし、ログイン時に毎回チャットを送るなどの執拗な勧誘、付き纏い等) | デジタル空間特有の勧誘行為や、デジタル空間上においてアバターを通じて顧客を勧誘する場合の <b>ガイドラインの策定を進める。</b>  |
|                                  | デジタル空間上では様々な情報を取得することが可能。これらの情報は、事業者側は営業活動を行う上で有効に利用することができる一方で、顧客側はパーソナルな情報を取得・活用されることに対して忌避感を感じる可能性がある。       | 当連盟では、 <b>記載のビジネスケースについて実証実験を行い、得られた知見や、会員企業から集めた意見を元に、将来的にどのような情報をデジタル空間上で取得できる状態が好ましいのか、整理を行う。</b> その上で、顧客側の目線に立ち、あるべき姿について議論を進め、 <b>ガイドラインの作成等を目指す。</b>  |
|                                  | 金融機関が自らプラットフォームを構築し、デジタル店舗を設置・運営するケースを想定した場合に、利用するシステムが満たすべき安全対策基準が、まだ不明確。                                      | 一般的なインターネット取引におけるシステムリスク管理やシステムの外部委託先管理とは異なる、 <b>デジタル空間のシステムに係る特殊性の有無及びその内容について検討する。</b> その上で、明らかになったセキュリティ問題に対し、 <b>定めるべき基準があればガイドラインを新規に制定し、補足すべき点があれば既存の安全基準やガイドラインの改定を行うべく、関係各所への働きかけを行う。</b> |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1)金融規制に関する論点                         |  | (2)会計に関する論点  |
|---------------------------------------|--|--|
| No.                                   | 論点・課題  | 検討の方向性   |
| <b>デジタル空間上での暗号資産決済の活用に対する金融規制について</b> |  |  |
| ②                                     | プラットフォーム運営会社がエスクローサービスとして、一時的に売主たるユーザーからの委託により暗号資産を代理受領し、引渡しまでの間管理を行う場合についても、暗号資産交換業に該当すると解釈されるとなると、暗号資産交換業者としての登録を受けた者しかエスクローサービスを提供できなくなる。 | 金銭のエスクローサービスが許容され、普及している中、暗号資産のエスクローサービスは暗号資産交換業者しかできないとするのは、プラットフォームビジネスに大きな支障が生じることから、 <b>エスクローサービスにおける暗号資産の管理については、利用者保護と利用者利便のバランスを考慮した一定の要件を満たす場合には、資金決済法上の暗号資産交換業に該当しないという解釈指針を示すよう、当連盟として金融庁に意見具申を行う。</b> |

想定するエスクローサービスのイメージ図



| (1)金融規制に関する論点                     |  | (2)会計に関する論点  |
|-----------------------------------|--|--|
| No.                               | 論点・課題  | 検討の方向性   |
| <b>デジタル空間上でのNFT発行に対する金融規制について</b> |  |  |
| ③                                 | NFTに関する金融規制の法的整理は進んでいるものの、まだ「このケースにおいてはこのような解釈を行う」といった一義的な基準があるわけではない。また、NFTを発行するビジネスの実現において適用される金融規制について十分な知識がなく、漠然と不安を感じている企業が一定数存在する。 | <b>NFTと金融規制に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で啓蒙活動を行う。</b> なお、金融規制が適用されないNFT関連ビジネスの場合には、別途、どのような方法で消費者保護を図っていくかについて検討を要する。 |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1)金融規制に関する論点                                |  | (2)会計に関する論点  |
|--|--|--|
| No.  | 論点・課題  | 検討の方向性   |
| <b>デジタル空間上で暗号資産に該当するトークンを発行する場合の会計処理について</b> |  |  |
| ①  | 暗号資産に該当するトークンの発行(Initial Coin Offering、以下「ICO」という)に関しては、統一的な会計基準がなく、国内外を問わず会計監査が受けづらい。日本においては、現時点ではICO実施事例が少なく、会計基準の開発を行うに足るだけの需要があるか不透明な状況にある。また、仮に、日本が多くの国に先んじて開発を行った場合であっても、当該基準がグローバル・スタンダードとなるとは限らず、爾後開発される各国の基準との乖離を招くリスクも存在する。                | 日本国内でのICO需要に係る調査を行い、その結果を本件について検討を行っている関係団体(企業会計基準委員会(ASBJ)等)に共有し、 <b>会計基準の開発のサポートを行う。</b>                             |
| <b>デジタル空間上でNFTを発行する場合のように会計処理について</b>        |  |  |
| ②  | 暗号資産に該当しないトークンを発行する場合、個別ケース毎にトークンの性質やトークンが表章する権利関係を丁寧に紐解けば、既存の会計基準や実務慣行を元に会計処理を行うことが可能なケースもある。従って、NFTと会計基準の関係性に対する理解が進めば、ビジネスが拡大する可能性がある。なお、NFTの発行事例が十分でなく、実務慣行が足りないため、会計処理等の実務上の負担が大きい点も課題である。  | <b>NFTと会計に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で、啓蒙活動を行う。</b> 当連盟において、 <b>社会実装を行い、実務慣行を作り上げるための事例作りに貢献すること等</b> を検討する。             |
| <b>デジタル空間上の土地を活用した事業を行う場合の会計処理について</b>       |  |  |
| ③  | デジタル空間上の「土地」をビジネスに利用するケースについて、収益を生み出すモデルは多岐に渡り、今後実装が進んでいくと予想される。商品設計によって会計処理の難易度は異なるものの、既存の会計基準や実務慣行を元に、会計処理が可能なケースもあると考えられ、企業側のデジタル空間上の「土地」と会計基準の関係性に対する理解が進めば、ビジネスが拡大する可能性がある。なお、デジタル上の「土地」を活用したビジネスの事例が十分でなく、実務慣行が足りないため、会計処理等の実務上の負担が大きい点も課題である。 | <b>デジタル空間上の「土地」等と会計処理に関する正確な情報を整理し、当連盟が開催する勉強会等で、啓蒙活動を行う。</b> 当連盟において、 <b>社会実装を行い、実務慣行を作り上げるための事例作りに貢献すること等</b> を検討する。 |



- 本報告書の構成は以下の通り。特に3章では具体的なビジネスケースを元に<論点・課題>を設定し、<検討の方向性>を策定した。

|    |                |   |
|----|----------------|---|
| 1章 | 課題の全体像         | 前提としてコンシューマー/産業向けのプラットフォームの類型を示し、全体像を整理     |
| 2章 | 論点の整理          | 論点整理のアプローチ方法を示し、大きく4つの課題分類を抽出               |
| 3章 | 論点・課題および検討の方向性 | 抽出した課題分類のうち、<論点・課題>を明確化し、それに対応した<検討の方向性>を記載 |

論点まとめ

|     |                 |   |
|-----|-----------------|---|
| (1) | 個人情報・情報セキュリティ関連 | ① デジタル空間における個人情報の取扱い<br>② デジタル空間を前提としないビジネスとの情報セキュリティに関する違い/差分の有無                         |
| (2) | 私人間の取引における問題    | ① デジタル空間における勤務に該当し得る内容と労働法の適用有無及び業務委託妥当性  |
| (3) | 行政取締法規/公法       | ① デジタル空間上の活動内容による風営法への違反該当性の判断<br>② デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無<br>③ その他(景品表示法/独占禁止法への対応について) |
| (4) | 人権/人格権          | ① 国家としての利活用   |
| 4章  | 今後の方針           | ビジネスの場面で提起されている<論点・課題>を抽出し、喫緊性・重要性に応じた対応の必要性について言及  |

Ⅲ「プラットフォーム」 | <論点・課題>・<検討の方向性>の要約

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| No.   | 論点・課題  | 検討の方向性  |
|---|--|---|
| <b>デジタル空間における個人情報の取扱い</b>                                       |  |   |
| ①   | 現状の個人情報保護法に従うと、デジタル空間における「アバター情報」の中でも、個人が特定できないものは個人情報に該当せず、保護対象とならず、「アバター情報」の流出による「デジタル空間上での個人」に対して不利益となり得るケースが存在しうる。 | アバター情報が個人情報保護法の適用外となる場合においては、 <b>ガイドライン等の整備を検討する必要がある</b> 。<br>また、現在総務省で議論されている「スマートフォン プライバシー」のように、デジタル空間において、個人情報保護の規律を超えた情報の取扱い可能性が十分に存在するため、「 <b>非個人情報</b> 」の <b>取扱いガイドラインの整備についても、今後検討するべきである</b> と考えられる。<br>なお、本課題は、「改正電気通信事業法」における「 <b>特定利用者情報</b> 」に関する規律とも関係するため、 <b>当該法を参考にした検討が必要</b> であると考えられる。   |
| <b>デジタル空間を前提としないビジネス(以下、「既存ビジネス」という。)との情報セキュリティに関する違い/差分の有無</b> |  |   |
| ②   | デジタル空間におけるビジネスと既存ビジネスとの差分が出現し得るセキュリティ侵害シーンとして、「漏洩」「乗っ取り」「攻撃」「改ざん」の観点で想定し得るが、それぞれにおいてどのような対策が考えられるかが整理が必要。              | デジタル空間におけるビジネスと既存ビジネスの違いとして、「 <b>アカウント情報の保護方法</b> 」「 <b>乗っ取り元の情報取得方法</b> 」「 <b>生体関連情報の保護方法の検討</b> 」「 <b>偽アカウントの検知方法</b> 」「 <b>偽アカウント生成元の情報取得方法</b> 」「 <b>3Dデータの保護方法</b> 」「 <b>ウイルス防御策の検討</b> 」「 <b>ウイルス感染等の事象が発生した際の事後対応方法</b> 」「 <b>企業の技術情報等、機密情報の保護方法</b> 」が考えられる。<br>今後、これらに関して、 <b>デジタル空間上のビジネスにおける情報セキュリティガイドラインの必要性を</b> <b>検討する必要性</b> が挙げられる。 |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連                         |  | (2) 私人間の取引における問題  | (3) 行政取締法規／公法 | (4) 人権/人格権 | その他 |
|---|--|---|---------------|------------|-----|
| No.   | 論点・課題  | 検討の方向性  |               |            |     |
| <b>デジタル空間における勤務に該当し得る内容と労働法の適用有無及び業務委託妥当性</b> |  |   |               |            |     |
| ①   | <p>デジタル空間上のゲーム・サービスにて獲得したトークン等を日本円等の通貨に換金するといった、デジタル空間特有の「仕事」に近い活動が見られる。</p> <p>上記の行動に労働法の適用有無・業務委託妥当性にかかってくるかは、「労働者性が認められるかどうか」「労働者性は認められないが、業務として認められるか」の判断による為、整理が必要。</p> | <p><b>「何を以て労働者に該当すると判断するか？」という観点においてガイドラインを整備することが、デジタル空間上での活動の活性化を計る上では重要だと考えられる。</b>そのため、今後はユースケース別に業務委託該当性を検討する事が求められる。</p> <p>なお、デジタル給与支払いに関しては、<b>労働政策審議会労働条件分科会においても議論されており、今後当該分科会の動向も参考にしつつ、適切なガイドラインの必要有無を検討していく必要がある。</b></p> |               |            |     |

- 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連               |  | (2) 私人間の取引における問題  | (3) 行政取締法規／公法 | (4) 人権/人格権 | その他 |
|-------------------------------------|--|---|---------------|------------|-----|
| No.                                 | 論点・課題  | 検討の方向性  |               |            |     |
| <b>デジタル空間上の活動内容による風営法への違反該当性の判断</b> |  |   |               |            |     |
| ①                                   | <p>デジタル空間上の活動で、「風営法や刑法に違反する可能性があるもの」の一部に対しては、「JeSU参加料徴収型大会ガイドライン」が整備され、法的な判断ができるものの、上記のガイドラインで判断することができない事例も多く存在し個別の判断が求められるため負荷が高い。</p> | <p>ガイドラインが存在しない状態が、<b>デジタル空間上での経済活動を阻止するボトルネックとなる者に対しては、ガイドラインを作成する必要性がある。</b></p> <p>特に風営法が問題となるケースは限定的である為、ガイドラインの作成にあたっては、<b>風営法等が「直接的に」問題となり得る事例について整理し、適用関係を踏まえたガイドラインの制定が求められる。</b></p> |               |            |     |
| <b>デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無</b>      |  |   |               |            |     |
| ②                                   | <p>「ガチャ」が代表例として取れるような、偶発の事情に関して財物を賭けたことにより、一定の市場内の利用者間において資産性の差異が生まれる行為に対し、賭博罪やそれに関連する刑法犯が成立する可能性があるか、整理が必要。</p>                         | <p>今後、ランダム型のNFT販売に該当するサービスは多く出現すると考えられ、当該サービスに対し賭博罪の構成要件に該当するのかが都度判断することは現実的ではないと思える。</p> <p>そのため、実際の事例をベースに、<b>「何を以て賭博罪が成立するか？」という基準を明確にしたガイドラインを作成する事が有益と考えられる。</b></p>                     |               |            |     |
| <b>その他</b>                          |  |   |               |            |     |
| ③                                   | <p>景品表示法への対応が必要。</p>   | <p>景品価額の算定において、<b>「NFTの二次流通市場をどの程度勘案する必要があるのか」が主な論点となると想定され、その基準を明確にしたガイドラインを作成する事が有益と考えられる。</b></p>  |               |            |     |
|                                     | <p>独占禁止法への対応が必要。</p>   | <p>景品価額の算定において、<b>「NFTの二次流通市場をどの程度勘案する必要があるのか」が主な論点となると想定され、その基準を明確にしたガイドラインを作成する事が有益と考えられる。</b></p>  |               |            |     |

• 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連 |  | (2) 私人間の取引における問題   |  | (3) 行政取締法規/公法 |  | (4) 人権/人格権 |  | その他 |  |
|-----------------------|--|--|--|---------------|--|------------|--|-----|--|
| No.                   | 論点・課題  | 検討の方向性   |  |               |  |            |  |     |  |
| <b>国家としての利活用</b>      |  |  |  |               |  |            |  |     |  |
| ①                     | 今後デジタル空間上においても国家からの情報発信(国家公務員等による情報発信)や、イベント、選挙等も想定されるが、その際に留意すべきか整理が必要。 | <p>大きく、各政党や自治体における<b>公的利用と、国家公務員の私的利用の2つに分類し、今後各ガイドラインの整備</b>が望まれる。</p> <p>公的利用に関しては、<b>個人情報の取扱いや不特定多数の利用者への情報発信において留意すべきポイント等をガイドラインを整理</b>する必要がある。</p> <p>また、国家公務員による私的利用に関しては、<b>私的利用において留意すべきポイントや、遵守すべき内容等を整理</b>する必要がある。</p> <p>なお、<b>政治(民主主義への影響)や宗教、国家による監視等も含めた人権問題等の憲法上の課題についても今後検討すべき</b>であると考えられる。</p> |  |               |  |            |  |     |  |

• 下記は要約版であり、詳細は報告書本編に記載。

| (1) 個人情報関連・情報セキュリティ関連 |                      | (2) 私人間の取引における問題  |  | (3) 行政取締法規/公法 |  | (4) 人権/人格権 |  | その他 |  |
|-----------------------|----------------------|---|--|---------------|--|------------|--|-----|--|
| No.                   | 論点・課題                | 検討の方向性  |  |               |  |            |  |     |  |
| <b>その他の重要な論点</b>      |                      |   |  |               |  |            |  |     |  |
| ①                     | ユーザー同士のトラブル対応が求められる。 | <p>ユーザー同士のトラブルにおいては、様々な類型が想定されるものの、喫緊の課題としては、<b>ユーザーによる暴行・痴漢等の迷惑行為が挙げられる</b>。かかる行為に対する対応策は、一義的にはプラットフォームの方針(利用規約等)に委ねられるが、<b>事業者からは、「対応方針について、一定のガイドラインがあれば、事業者としては対応がしやすい」との声もあり、今後、かかるガイドライン(例えば、「デジタル空間倫理ガイドライン(仮称)」)の整備等が必須</b>であると考えられる。</p> |  |               |  |            |  |     |  |



cluster コミュニティガイドライン

117



[cluster - メタバースプラットフォーム](#)

2022年2月28日 17:44

メタバースプラットフォーム「cluster」の世界やイベントでは、様々な人が集まるコミュニティに参加することができます。clusterでは、**メタバース空間が世界のあらゆる人がお互いに敬意を持つ持続可能な「場」**として、すべての人々の創造力を加速する空間でありたいと願ってガイドラインを設けました。

## 目次

1. はじめに
2. 自由な表現と公共性
3. 安心・安全な場であるために
4. cluster での禁止行為
5. 1. ハラスメント行為(いやがらせ行為)
6. 2. 迷惑行為
7. 3. ユーザー間での注意について
8. 知的財産の尊重
9. ゲーム画像やキャラクター画像の利用について
10. 音楽の演奏や再生について

## はじめに

メタバース空間が世界のあらゆる人がお互いに敬意を持つ持続可能な「場」として機能し、すべての人々の創造力を加速するには、次のような行動が必要だと考えています。

- さまざまな人の安心と安全を守る
- オープンで自由でいる
- クリエイティビティと挑戦
- 拍手や賞賛
- 自分とは違う他者への敬意
- 邪悪なものに手を出さない

こうした場をつくっていくために、以下のようなことをみなさんと共有したいと思っています。

## 自由な表現と公共性

アバターやワールド、その中での発言などは、ひとりひとりのアイデンティティや感情の自己表現として、それぞれに自由な表現ができることを大切にしています。一方で、性的な表現やグロテスクな表現など、それを見ることによって不安や恐怖、不快感を感じる場合があることも認識しています。

表現単体について、利用規約の範囲内であれば cluster から禁止などの措置をとることはありませんが、そこにいる他のユーザーから迷惑である、不快であるとの通報を受けた場合には、ペナルティーの対象とすることがあります。特にパブリックサーバーでは、さまざまな考え方、年齢層の人が利用する点に留意し、場の公共性を念頭においてご利用ください。

## 安心・安全な場であるために

私たちは、メタバース空間が物理世界ではできないような自由を提供する場であり、さまざまな人たちの創造力を加速する安心・安全な場であるように願っています。

一方で、自由に過ごすことがだれかの安心や安全をおびやかすこともあります。

物理世界と違って空間の自由度が高いメタバースの特性を利用して、cluster には以下のような、自らの安心・安全を保つ手段があります。

- 新しいサーバーを作成する
- パーティサーバー、プライベートサーバーを利用する
- 他のワールドに移動する
- ワールド内で声のとどかない範囲に移動する
- ミュート機能を利用する
- ブロック機能を利用する

だれかを迷惑だと思った場合には、まずこういった手段を利用することでご自分の快適な利用環境を守ってください。

## cluster での禁止行為

cluster では、メタバース空間における恋愛関係や、物理的な身体への影響がないことを利用した戦闘行為などのロールプレイを楽しむことができます。

一方で、アバターを介したコミュニケーションにおいては、物理的な世界と同じように感じる人がたくさんいます。cluster では、次のような行為による通報があった場合には、ペナルティーの対象となることがあります。また、イベントにおいては追放の対象となることがあります。

## 1. ハラスメント行為(いやがらせ行為)

### 1-1 人種、宗教、性的指向、性別、健康や障害、出身国、民族、容姿といった、自ら変えることが困難な事象に基づく攻撃、脅迫、侮辱的な差別表現

特定の人種、宗教、性的指向、性別、健康や障害、出身国、民族、容姿などを理由に、コミュニティから追い出そうとしたり危害を加えようとするなどの言動は、それを言われた人のみでなく見聞きした方々にも、悲しみや恐怖、不安感、不快感を抱かせるものとして禁止されています。通報があり差別表現が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

### 1-2 卑猥、わいせつな表現、行為

卑猥、わいせつな表現、行為は原則的に禁止しています。通報が行われて、卑猥、わいせつな表現、行為が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

- 禁止行為の例
  - アバターの通常隠されている部分(下着など)をのぞく行為
  - 意思に反してアバターの身体に触れる痴漢行為
  - 性行為を連想させる動作
  - コメントやボイスチャットを用いて、性的な表現やそれを連想させる表現をする行為

### 1-3 つきまとい行為

他のユーザーに対して、後を追いかけて続けるなどのつきまとい行為は、ユーザーに対する不安を覚えさせる行為として禁止されており、通報によりつきまとい行為が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

- 禁止行為の例
  - 相手の意思に反してワールド内で追いかける行為
  - 相手の意思に反して移動先のワールドまで追いかける行為
  - 行動を監視していると思わせるような行為
  - フレンドリクエストを連続して繰り返し送る行為
  - ワールドへの招待を連続して繰り返し送る行為

### 1-4 アバターへの接触行為

アバターに対しては、現実世界と同様にパーソナルスペースを感じたり、それぞれの物理的世界の身体と同様に大切にされていることがあります。このため、以下に挙げるようなアバターへの接触行為については禁止され、通報がおこなわれアバターへの接触行為が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

- 禁止行為の例
  - アバターを殴るなどの暴力行為
  - アイテムをアバターに突きつける暴力行為
  - 光をアバターにあてる
  - 他のユーザーとたびたび重なるような位置に移動する行為
  - 横になっているユーザーの上に乗るなどの行為
  - 相手の顔にアイテムを急に近づける行為

(視界からの刺激については強い危機感を覚えることがあり、多くの人に不快感をあたえます。)

- その他ユーザーに不快感、不安感を与える接触行為
- 接触行為については、例えば握手やハイタッチなどのようにコミュニケーションの一環として行われる場合もあり、一概に接触のみをもって禁止するものではありません。現実世界での接触行為と同様に、お互いの関係性に基づいた範囲と場所で行動をしてください。

#### 1-5 威圧感、恐怖感、不快感、羞恥心を抱かせる行動やアバターの利用

威圧感、恐怖感、不快感、羞恥心を抱かせる行動やアバターの利用は禁止されています。注意を与えようといった意図の場合であっても、他のユーザーの意思を一方的に排除する言動やバカにするような言動は禁止されています。通報がおこなわれ威圧感、恐怖感、不快感、羞恥心を抱かせる行動やアバターの利用が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

- 禁止行為の例
  - 著しく粗野又は乱暴な言動をする行為
  - 他のユーザーに不快感を覚えさせるアバターの利用

#### 1-6 出合いを目的とした行為、性的な関係を目的とした行為

ワールド内での交流を通じた関係性ができている場合や、合意に基づく場合に連絡先等を交換することは禁止行為に該当しませんが、相手が対応しないにもかかわらず繰り返し連絡先を聞き出そうとしたり、関係を求める言動は禁止されています。通報がおこなわれ出合いを目的とした行為、性的な関係を目的とした行為が確認された場合には、一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティが科されます。

また、未成年者のユーザーに対する出合いを目的とした行為、性的な関係を目的とした行為については、制限行為能力者である側面や青少年保護に鑑みて、当事者からの合意の言葉があった場合であってもペナルティーが科されます。

- 禁止行為の例
  - メッセージやコメント、ボイスを使ったナンパ行為
  - 性的な関係をもとめるメッセージを送付する行為

#### 1-7 その他、他のユーザーに対する嫌がらせであると認識される行為

## 2. 迷惑行為

ハラスメント行為に該当しないような行為であっても、他のユーザーの安心・安全をおびやかすような行為を指しこれらを禁止します。以下に迷惑行為を例示します。

- ワールド内の掲示や説明文などにより、明示されたルールに沿わない行為
- 大きすぎる音量の配信や作為的な繰り返しのコメントの投稿
- イベント、ワールド内でのゲーム等の進行の妨害
- 暴言・誹謗中傷・脅迫などの攻撃的な表現
- 意見の交換やアドバイスを越えた批判的、否定的な発言、一方的な価値観の押し付けとなる表現
- 公序良俗に反する表現
- ワールドやコミュニティなどから一方的に排除しようとする表現(ワールドや説明文などにより明示されたルールに沿う場合は除く)
- 不正なブロック、ミュートやそれを促す行為

- ワールドやコミュニティなどのルールに反する表現
- なりすまし行為
- 連鎖販売、情報商材、宗教等への勧誘行為
- その他、他のユーザーに迷惑を及ぼす表現

### 3. ユーザー間での注意について

利用規約やガイドラインに示したことについて違反していると感じた場合に、対象のユーザーとの信頼関係を越えた過剰な注意を行うことは、それ自体が迷惑行為になる可能性があることにご留意ください。

多くの皆様がこのコミュニティガイドラインに記載したことを理解し、多くの人が安心・安全に過ごせるようにご協力いただいていることを非常にありがたく感じています。一方で、このガイドラインを知っている人だけではなく、コミュニティには常にあたたかいユーザーが参加し、さまざまな事情をもつユーザーがいるため、注意を行うことにより他のユーザーに驚きや恐怖、羞恥心を与えてしまうことがあります。

このため、注意をすることについては過剰にならない様に伝え方にご配慮いただくか、直接の注意をさけてこのガイドラインの存在について知らせること、または、cluster への通報を推奨します。cluster では、みなさまの安心・安全を守るために最大限の努力をしております。

### 知的財産の尊重

cluster では様々なユーザーコンテンツを利用して楽しむことができるようになっています。例として、映像、画像、音声、テキスト、アバターやワールドなどの 3D データなどがあります。

クリエイティブを加速する場として、cluster では多くの人が創作を楽しめるように、それぞれの知的財産を尊重し、他者の知的財産権や利益を侵害する行為を禁止しています。

### ゲーム画像やキャラクター画像の利用について

ゲーム画像やキャラクター画像には製作者や制作会社の著作権があり、公開されているからといってアイコンやアバターに利用できるわけではありません。一方で利用を許諾されたデータもあります。これらの著作物についても、他の著作物と同様に著作権者の許諾があるものについてのみ cluster 上でご利用いただくことが可能です。

### 音楽の演奏や再生について

音楽にはその音楽を作った人や、演奏してる人がいて、知的財産についての権利をもっています。cluster 内では、権利を持っている人や管理する人から配信についての許可をもらった音楽のみ利用することができます。

イベントでは、cluster を通した楽曲利用申請を行うことで演奏したり自作音源を流したりすることが可能になります(2022/02 時点:ワールドにはこの申請はありません)。なお、原盤権(元の CD 等の音源をそのまま流す権利)は本申請を行っても許可されるわけではないので予めご注意ください。(参照: [使用楽曲の登録\(イベント\)](#))

また、そもそも演奏や配信をしてもよいという条件で配布されている楽曲や音楽もあります。こういった配布されている楽曲や音楽を探して利用することもできます。利用条件や範囲がそれぞれの楽曲や音楽の利用許諾などに定められているので、cluster 内での配信が許可の範囲に入るのか、ご自身で確認の上ご利用ください。

### 著作権侵害の判断について

cluster では、他者の権利を侵害しているか否かについて、cluster による著作権者の方への連絡や調査は原則として行いません。許諾を明示するものもあれば、そうでない物もあるという状況に鑑みて、侵害の判断やそれに伴う措置は、権利者からの申請に



基づいて行います。

一方で、通報があった場合には、許諾を得た利用かどうかを確認させていただくことがあります。

## 違反に対する措置

利用規約や、ガイドラインへの違反が見つかった場合、違反の状況に鑑みて一定期間の利用停止措置、一部機能の利用停止措置などのペナルティを課すことがあります。本サービスの利用に関連するガイドラインへの違反行為は、ユーザーの皆様の安全と安心を守るという当社の業務を阻害する、損害をおよぼす行為と考えており、損害賠償請求等の法的措置を含む断固とした対応をはかります。

関連:

- [cluster 利用規約](#)
- [法人利用・営利利用のガイドライン](#)
- [cluster をライブ配信したい方へ](#)



# Robloxコミュニティ基準

(出典：<https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-Roblox-Community-Standards>)

内閣府知的財産戦略推進事務局による仮訳)

Robloxでは、人々が冒険、体験、探索するための空間であるメタバースを構築しています。私たちはこの旅をともに歩んでいるグローバルコミュニティであり、誰もが歓迎され、安全であると感じ、親切と敬意を持って扱われるようにしたいと考えています。これが、私たちがこれらのコミュニティ基準を作成した理由です。ユーザーがどのように行動することを期待するかを概説し、Robloxで許可されていることと許可されていないことを明確にします。

私たちのコミュニティ基準は、次の4つのセクションで構成されています。

- ・安全性
- ・礼儀と敬意
- ・公平性と透明性
- ・セキュリティとプライバシー

これらの基準は、オンラインおよびRobloxが主催する現実世界のイベントの両方でRoblox上および他のRobloxianとのすべての行動に適用されます。これらのルールの中には、他の特定のオンラインプラットフォームで許可されているものを禁止しているものがあることに気付くかもしれません。これは、Robloxを可能な限り安全に保つという私たちの決意によるものです。私たちの基準を尊重していただくようお願いいたします。基準に違反すると、アカウントに対して強制措置が取られる可能性があることをご理解ください。私たちは常に学習しているため、コミュニティが進化し、プラットフォームが成長するにつれて、これらの基準も変わる可能性があります。

つまり、Robloxを使用するときは、常に親切であることを忘れないでください。コミュニティ規定に違反していると思われるものを見つけた場合は、不正行為の報告機能を使用してお知らせください。あなたとRobloxの間の法的関係の詳細については、利用規約をご覧ください。

これらの基準へのご協力と、Robloxを安全で敬意のある空間にするためのコミットメントに感謝します。

## 安全性

私たちは、身元や信条に関係なく、メタバースがすべての人にとって安全で居心地の良いものであることを望んでいます。Robloxを誰もが自分らしくいられる場所に保つために、以下は許可されていません：

### 1. 子どもを危険にさらすこと

Robloxは、子どもを危険にさらすことを一切容認しないポリシーを持っています。

これらには以下が含まれます：

- ・子供を操作して搾取するために子供と友達になろうとすることを含む、略奪的な行動(グルーミング)
- ・あらゆる方法で子供を性的対象にすること
- ・未成年者と性的な会話をしたり、性的な内容を求めたりすること
- ・児童の性的搾取の画像の共有、要求、または議論

### 2. 暴力の脅威

Robloxは、ユーザーが現実世界の危害で他人を脅したり、そのような脅威を助長したり、人や財産に対する暴力を扇動したりすることを許可しません。信頼に足る脅威に関しては、私たちは法執行機関と連絡をとることもあります。これらには次の脅威が含まれます：

- ・身体的虐待または暴力
- ・性的暴行
- ・物的損害

### 3. いじめと嫌がらせ

Robloxは、そのプラットフォームでのいじめ、ストーキング、トローリング、嫌がらせ、または脅迫を許可しません。また、そのような行為を描写、美化、助長するコンテンツも許可しません。これらには以下が含まれます。

- ・嘲笑または虐待のためにユーザーまたはグループを選び出す
- ・性的嫌がらせ

### 4. 自殺と自傷行為

Robloxでは、ユーザーの幸福を非常に真剣に考えています。私たちは、メンタルヘルスに苦しむ人々にリソースを提供するためにここにいます。自傷行為の確実な脅威について法執行機関と連絡を取る場合があります。次のような自殺や自傷行為を描写、美

化、助長するコンテンツや行動は許可されません。

- ・自殺方法の説明
- ・自傷行為を助長または描写するコンテンツ

## 5. 性的コンテンツ

Robloxは、いかなる種類の性的コンテンツまたは活動も許可しません。これには、以下を描写、議論、または提案するコンテンツが含まれます。

- ・性行為
- ・ヌード
- ・性的なものを連想させるアバターの衣服アイテム

## 6. 暴力的なコンテンツとゴア(Gore)

Robloxでの一部のエクスペリエンスには武器や暴力が含まれる場合がありますが、次のような極端な暴力や深刻な身体的または精神的虐待を含むコンテンツは許可されません。

- ・動物虐待と拷問
- ・極端なゴアのリアルな描写
- ・拷問を含む戦争犯罪または人権侵害の描写、支援、または美化

## 7. テロリズムおよび暴力過激主義のコンテンツ

Robloxは、次のようなテロリストまたは過激派組織とその行動を支持、美化、または促進するコンテンツまたは行動を禁止します。

- ・テロリストや過激派の攻撃、テロ行為者の描写または支援
- ・テロ組織の指導者の描写または支持
- ・テロ組織のスローガン、画像、旗、アイコンの描写
  - ・テロ組織や暴力組織のメンバーを勧誘すること、またはそのような情報を見つけるためにRobloxを離れることを他の人に奨励すること
- ・テロリストまたは過激派組織、人々、またはグループのための資金調達

## 8. 違法な及び規制された商品

ユーザーが、違法な及び一部の規制された商品について話し合ったり、描写したり、宣伝したりすることを禁止します。また、現実世界の法律に違反することを他の人に勧めたり、自分で違反したりすることもできません。これらの商品および活動には以下が含まれますが、これらに限定されません。

- ・マリファナや処方薬／市販薬の誤用を含む、違法薬物や規制薬物
- ・薬のボトル、丸薬、注射器、パイプなどの薬物関連器具
- ・減量薬やステロイドなどの健康補助食品、栄養補助食品、エンハンサー
  - ・アルコールまたは薬物の消費に関連する酩酊状態の描写(例、酩酊状態、高揚状態、張りつめた状態、またはその他の酩酊状態)
- ・電子タバコ、電子リキッド、vape、水タバコ、その他の喫煙可能な製品を含むタバコ
- ・実世界での爆弾／爆発物および武器製造の説明書または回路図
- ・ゲーム内体験以外の現実的な最新の銃器

現地の法律または規制で禁止されている場合を除き、ギャンブルの描写を許可します。これらの体験では、リアルマネー、Robux、またはリアルマネーまたはRobuxになる可能性のあるものを交換することはできません。また、勝つ確率が公正であり、開発者に有利に偏らないようにする必要があります。

## 9. 現実世界の身体的に危険な活動

Roblox は、オフラインの参加者に身体的危害を与える極端なリスクを生み出すように特別に設計された、現実世界での活動への参加の描写、美化、または奨励を許可しません。これらには以下が含まれます。

- ・フィジカルチャレンジまたはスタントの傾向
- ・火器の危険な誤用

## 礼儀と敬意

私たちは、すべてのRobloxianがお互いに親切に接することを期待しています。これは、すべてのやり取りにおいて礼儀正しく敬意を払うよう努めることを意味します。この環境を促進するために、Robloxは以下を禁止します。

## 10. 差別、中傷、ヘイトスピーチ

Roblox は、あらゆる年齢、背景、アイデンティティのユーザーを尊重し、歓迎します。以下に基づいて、個人またはグループを貶めたり、脅迫したり、攻撃したり、他の人に直接的または間接的にそうするように勧めたりすることはできません。

- ・人種、認識される人種、または民族性
- ・国籍

- ・性的指向
- ・性別、性同一性、または性表現
- ・宗教または宗教的所属または信条
- ・年
- ・身体的または精神的障害
- ・兵役経験のステータス
- ・家族の状況

これには、上記のグループのメンバーシップに基づいて他者を差別するように設計されたコンテンツが含まれます。そのようなコンテンツの例は次のとおりです。

- ・現実世界の差別行為を模倣または示唆する経験
- ・ヘイトグループに関連するアバターの服装
- ・差別に関連するシンボルとフラグ
- ・軽蔑的なミーム

#### 11. デートやロマンチックなコンテンツ

Roblox は、オンラインの友達と会ったり、チャットしたり、創造的なプロジェクトで協力したりするための安全な場所ですが、ロマンチックな関係を求めたり描いたりするコンテンツは禁止されています。

- ・ロマンチックな文脈でのキス、手をつなぐ、またはその他のロマンチックなジェスチャーのアニメーション
- ・結婚式、デート、ハネムーンなどのロマンチックなイベントを描いた体験

#### 12. 冒涇

Roblox を誰にとっても安全かつ礼儀正しく保つために、テキスト、画像、またはアップロードされた音声での罵倒を許可しません。これらには以下が含まれます。

- ・スペルミス、特殊文字、またはその他の方法を使用して行われる冒涇的な表現の回避
- ・さまざまな言語での冒涇
- ・冒涇的な歌詞を含む曲の引用または使用

#### 13. ゆすり・たかり、恐喝

ユーザーが互いにゆすり・たかりを行ったり、恐喝したりすることは許可されていません。ゆすり・たかり、恐喝とは、別のユーザーに何かを強制するために脅迫しようとする試みを指します。これには、次の脅威が含まれます。

- ・個人情報明らかにする
- ・別のユーザーのアカウントをのっ取る
- ・虚偽の虐待報告をする
- ・実生活で誰かに危害を加える

#### 14. 政治的な内容

私たちは、Robloxianにとって重要な問題やトピックについての友好的な議論を重視しています。ただし、礼儀正しくお互いを尊重する環境を維持するために、次のような話題や描写は禁止されています。

- ・公職に立候補している現在の候補者のスローガン、キャンペーン資料、集会、またはイベント
- ・公式の政党関連団体を含む政党
- ・政権の特定の選挙
- ・現実世界の選出された公人
- ・公式の立場で以前に選出された公人
- ・過去に候補者として公職に立候補したことがある個人
- ・旗の焼却を含む、政治的実体のシンボルの冒涇
- ・現実世界の国境、領土、または管轄の関係に関連する扇動的なコンテンツ

#### 15. 現実世界の悲劇的な出来事

Robloxは、特定の現実世界の悲劇的な出来事を再現するコンテンツ、そのような出来事の犠牲者を嘲笑すること、加害者を支持、称賛、または促進するもの、または商業目的でこれらの出来事を利用することを禁止しています。現実世界の悲劇的な出来事には次のものが含まれます。

- ・銃乱射事件と国内テロ
- ・特定の現実世界の自然災害
- ・人権侵害または公民権侵害

#### 16. プラットフォーム外での有害な言動および行動

Robloxianは、Robloxの内外を問わず、すべての人に敬意を持って接します。報告があった場合、次のようなユーザーのアカウントを無効にする場合があります。

- ・組織犯罪、テロ組織、ヘイトグループと関係がある

- ・Robloxの外で他人に嫌がらせ、いじめ、差別、または危害を加えること
- ・当局に虚偽の報告をするなど、プラットフォーム外で他人の個人情報を共有する

### 17. 混乱を招く音声

次の内容を含む音声を含め、他のユーザーのエクスペリエンスを混乱させる音声は許可されません。

- ・意図した音声を聞き取りにくくするバックグラウンドノイズ
- ・他人の経験を混乱させる過度の大声、叫び声、または甲高い騒音

### 18. Robloxの従業員または関連会社に対する虐待

Robloxは、そのユーザーがすべてのRobloxの従業員、請負業者、または関連会社を親切と敬意を持って扱うことを期待していません。Robloxの従業員、請負業者、またはその家族を、電子メール、プラットフォーム外、または対面を含むあらゆる形態で虐待すると、アカウントが失われる可能性があります。これらの行為には以下が含まれます。

- ・従業員または請負業者に対する身体的危害の脅迫
- ・従業員または請負業者の個人情報を共有すると脅迫する
- ・オンラインでRobloxの従業員や請負業者に嫌がらせをする
- ・Robloxのオフィスまたはデータストレージ施設への損害または損害の脅迫

## 公平性と透明性

Robloxは、ルールとその実施方法について透明性のあるコミュニティを構築することを目指しています。私たちは、Robloxianが公正かつ正直にプレーすることをお互いに信頼し、お互いの創造性と勤勉さを尊重することを望んでいます。そのようなコミュニティの構築を支援するために、Robloxはユーザーに現地の法律に従うことを要求し、以下を許可しません。

### 19. 詐欺

当社のプラットフォームでは、次のような不正なスキームは許可されていません。

- ・フィッシングや詐欺のリンクを送信または投稿する
- ・パスワードや別のユーザーのアカウントへのアクセスの要求
- ・アカウントの販売または購入を求める
- ・コンテンツの無許可コピーのアップロード
- ・Robloxアセットをプラットフォーム外で現実通貨で販売する
- ・体験へのいいねや訪問の数を人為的に膨らませる

### 20. スпам

Robloxは、他者を欺くように設計されたコンテンツ、またはプラットフォームのどこでも繰り返し破壊的に共有されるコンテンツを禁止します。これには以下を含みます。

- ・クリックベイト型広告
- ・反復的で大量のメッセージ
- ・ユーザーをRobloxから遠ざけるためだけに体験を作成する

### 21. 不正行為と悪用

ユーザーが次のような不正行為の方法を展開したり、話し合ったりすることは許可されていません。

- ・不具合を使用して、プラットフォーム上のあらゆる場所で不当な優位性を獲得する
- ・不具合を他人と共有したり、他人に不正行為を勧めたりする

### 22. 誤解を招くなりすましと不正確な表示

Robloxは、アバターのデザインやユーザー名を含め、創造性を奨励していますが、現実世界もしくはバーチャル世界における他のユーザー、Robloxの従業員、請負業者、およびアフィリエイト、または公人のなりすましにより、他の人に誤解を与えることを禁じます。なりすましには、次の領域を含みます。

- ・名前またはユーザー名
- ・会社での地位
- ・デジタル表現
- ・投稿またはコメント
- ・Roblox認証済みバッジを他のアカウントに偽って適用する

これは、他のユーザーに誤解を与えない風刺、ファンアート、または賛辞には適用されません。

### 23. 知的財産権の侵害

ユーザーがRobloxにおいて知的財産権を侵害することを許可しておらず、有効なデジタルミレニアム著作権法(DMCA)の通知または商標権侵害の削除要求を受け取ったら、侵害しているコンテンツを削除します。知的財産権侵害の例には、次のようなもの

があります。

- ・別の開発者のコードを使用して、許可なく体験を作成する
- ・体験で他のアーティストの音楽を使用する
- ・ブランドのロゴやデザインをデザインしたコンテンツに無断で使用すること

Roblox の名前とロゴの使用方法については、コミュニティ使用ガイドラインを参照してください。

著作権および商標の削除依頼は、こちらから提出できます。

## 24. コンテストと懸賞

Robuxを賞品として提供するプラットフォームでのコンテスト、ゲーム、または懸賞は許可されません。これも：

- ・宝くじ形式のゲーム
- ・ゲームでの「Play for R\$」という言葉の使用
- ・「無料Robux」の提供

有料のランダムアイテムがエクスペリエンスに表示された場合、それらを販売したり、Robux、実際の通貨、またはRobloxで価値のあるものと交換したりすることはできません。また、該当するポリシーAPIを使用する必要があります。

## 25. ユーザーをプラットフォーム外に誘導する

Robloxを使用する場合、You Tube、Facebook、Discord、Twitter、およびTwitchを除いて、外部のWebサイトまたはサービスにリンクすることはできません。これらの承認されたサイトへのリンクは、該当するポリシーAPIを使用するか、プロフィールまたはエクスペリエンスの説明ページのソーシャルネットワークとソーシャルリンクの設定に掲示する必要があります。テキストチャットなど、APIを展開できない場所に表示されるリンクは禁止されています。以下を含むその他のリンクは禁止されています。

- ・Robloxに不適切なコンテンツを含むリンク
- ・許可されていないWebサイトへの部分的なリンク、フィルター破り、および許可されたWebサイトを通じた許可されていないWebサイトへのリンク
- ・許可されていない外部リンクへのアクセスを他者に勧める

プライバシーと安全のため、13歳未満のユーザーがリンクを共有することは許されていません。

## 26. 広告

広告アセットを直接アップロードし（「直接アップロード広告」）、以下に概説する規則に従う限り、3Dアセット、静止画像、またはビデオの形式でエクスペリエンスに広告を配置できます。Robloxは独自の裁量で、広告またはブランドの配置がこれらの要件を満たしているかどうかを判断し、コンテンツがコミュニティとの関係を損なうか、競争上の利益を損なう広告を拒否する場合があります（ゲームプラットフォームや開発ツールなど）。広告がこれらの規則に違反している場合、いつでも予告なしにコンテンツを削除するか、エクスペリエンスを一時停止するか、コンテンツの削除を要求する場合があります。

- ・エクスペリエンスに広告を配置する開発者は、すべての広告コンテンツに対して引き続き責任を負います。広告は、コミュニティルール、利用規約、およびその他すべてのRobloxルールに従わなければなりません。
- ・サードパーティの広告サーバーを使用することを含め、エクスペリエンスの広告配信ロジックの制御を放棄することはできません。
- ・広告は、Children's Online Privacy Protection Act（「COPPA」）、Children's Advertising Review Unit（「CARU」）、Children's Food and Beverage Advertising Initiative（「CFBAI」）のガイドライン、および適用されるその他すべての地域の法律および規制に準拠する必要があります。
- ・広告は、ユーザーエンゲージメントを促進する目的で、宣伝されているコンテンツを誤って表すことはできません（例：無料のRobuxを提供する）。
- ・開発者は、集計されたユーザー情報のみをサードパーティの広告主と共有できます。

## セキュリティとプライバシー

私たちのメタバースが繁栄するためには、Robloxコミュニティは物理的に安全であるだけでなく、デジタル的にも安全であると感じなければなりません。これは、お互いの個人情報とRobloxの安全システムを尊重し、Robloxのアカウントとシステムを安全に保つことで達成できます。このセクションでは、プレイヤーとクリエイターが他者の情報とデジタルセキュリティをどのように扱うべきかについて説明します。Robloxが個人情報をどのように取り扱うかについては、プライバシーポリシーをご覧ください。

安全なメタバースを維持するために、Robloxは以下を許可しません：

## 27. 不正アクセス

Robloxのシステムまたはアカウントへの不正アクセスを取得するために使用される活動、およびそのような活動を脅したり助長したりすることを禁止します。これらには以下が含まれます。

- ・Robloxプラットフォーム、特定の機能、または別のユーザーのアカウントへの不正アクセスを取得するために、VPNを使用して場所を隠す
- ・別のユーザーのアカウントをハッキングしようとする

- ・あらゆる種類のサイバー攻撃の開始
- ・不正アクセス(フィッシングなど)を目的とした誤解を招くリンクの投稿
- ・悪意のあるソフトウェア(マルウェアなど)を起動して、別のユーザーのコンピューターに損害を与えたり、アクセスしたりすること。

## 28. 個人情報の共有

当社は、ユーザーがRoblox上で以下を含む自分または他人の個人情報を共有することを許可しません:

- ・フルネーム
- ・電子メールアドレス
- ・パスワード
- ・実在住所
- ・電話番号
- ・一意の識別子
- ・自分自身または他の個人の画像
- ・未成年者の無断録音

## 29. Robloxシステムの悪用

Robloxは、ユーザーの安全を確保するために多くのシステムを維持しており、これらのシステムをバイパスしたり、プラットフォームのセキュリティ要件に違反したりする試みを禁止しています。これには、以下の行為が含まれます。

- ・モデレーションチームから禁止コンテンツの承認を得ようとする行為
- ・以前のアカウントに対して取られた執行措置を回避する目的で新しいアカウントを開設すること
- ・破壊的で大規模なタスクを実行するようにプログラムされたボットを使用する
- ・以前に制限されたコンテンツの再アップロード
- ・エクスペリエンスで必要なポリシーAPIを使用しない
- ・他のユーザーや経験を偽って報告する、または他のユーザーにそうするように勧める
- ・エクスペリエンスまたはその評判を破壊するために、エクスペリエンスまたはグループに侵入または殺到する

## 30. Robloxエコノミー

Robloxは、すべての人の利益と楽しみのためにRobuxシステムを維持しています。安全性を確保するために、次のようなRobuxの使用は許可されていません。

- ・サードパーティサービスを使用してRobuxを販売、取引、または譲渡する。これはRobloxギフトカードには適用されません。
- ・Roblox自体によって提供されていると偽って表示されるプロモーションコード
  - ・アセットのモデルとして機能するためのRobuxでの支払いの提供、グループへの参加、メンバーの紹介、体験でのロールプレイングなど、グループ支払いシステムの不適切な使用。

Roblox パート ナーシッププログラムに参加していない開発者は、プラットフォーム外のサービスまたは製品を使用して、直接またはバンドルとして、金銭またはRobuxでプラットフォーム上のアイテムを販売することはできません。これには、Robloxマーケットプレイスアイテム、体験中のアイテム、限定機能、またはその他の体験中の機能強化が含まれます。利用可能なプロモーションコードの詳細については、こちらをご覧ください。

また、Robloxを使用して、外部の慈善目的のために寄付を募ることも許可していません。これには以下が含まれますが、これらに限定されません。

- ・クラウドファンディングキャンペーンに向けてRobuxを寄付するようユーザーに促す体験中のプロンプト
- ・トランザクションが募金活動に関連していると主張する
- ・売上金の一部が目的に向けられることをユーザーに説明する

注: 開発者は、ユーザーが経験に対する感謝を表明したり、作成者に寛大な報酬を与えたりするために(「チップジャー」機能など)、ユーザーが彼らの支払の見返りとして何も受け取らないことが明らかである限り、体験中のRobuxトランザクションを実装することが許可されています。

詳細については、Roblox利用規約を参照してください。

最終更新日: 2022 年 11 月 4 日