

## アバター関連のソフトロー等

- OVN3ライセンス Ver1.10……………1  
(2022.6.1 更新 VN3ライセンスチーム)
- OVRMパブリックライセンス文書 1.0……………12  
(2021.8.5 制定 (一社)VRMコンソーシアム)
- バーチャルシティガイドライン Ver.1.5……………19  
(2022.11.8 更新 バーチャルシティコンソーシアム)  
VI. 都市連動型メタバースの設立  
8. バーチャルオブジェクトの権利関係の整理と注意点  
(2) アバター
- Ocluster コミュニティガイドライン……………23  
(2022.2.28 cluster)  
「迷惑行為」(なりすまし)、「知的財産の尊重」、「ゲーム画像やキャラクター画像の利用について」
- Roblox コミュニティ基準……………24  
(Roblox)  
「公平性と透明性」(誤解を招くなりすましと不正確な表示、知的財産権の侵害)  
「セキュリティとプライバシー」(不正アクセス、個人情報の共有)
- デジタル空間の経済発展に向けた報告書……………26  
(2022.11.16 日公開 (一社)日本デジタル空間経済連盟)  
「デジタル空間で、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」

**(参考資料) ひろちゃんモデル (記述例：自由記述) 利用規約による許諾範囲の簡易一覧**  
必ず利用規約本文を併せてご確認ください




1. 利用主体

A 個人利用	B 法人利用
	
(選択例) 営利・非営利の目的問わず利用を許可します	権利者に個別にお問い合わせ下さい





2. オンラインサービスへのアップロード

C ソーシャルコミュニケーションプラットフォームへのアップロード	D オンラインゲームプラットフォームへのアップロード	E オンラインサービス内での第三者への利用の許諾
		
許可します	許可します	許可します



3. センシティブな表現

F 性的表現	G 暴力的表現	H 政治活動・宗教活動
		
許可しません (ただし私的使用 (プライベートな範囲での利用) については禁止しません)	許可しません (ただし私的使用 (プライベートな範囲での利用) については禁止しません)	許可しません

4. 加工

I 調整	J 改変	K 他のデータを改変するための利用	L 調整・改変の外部委託
			
許可します	許可します	許可します	ユーザー間で行うことを許可します




5. 再配布・配布

M 未改変状態での再配布	N 改変したデータの配布
	
許可しません	許可しません



6. メディア・プロダクトへの使用

O 映像作品・配信・放送への利用	P 出版物・電子出版物への利用	Q 有体物 (グッズ) への利用	R 製品開発等のためのソフトウェアへの組み込み
			
オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します (公式配信と誤解されないため)	オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します (公式書籍と誤解されないため)	権利者に個別にお問い合わせ下さい	権利者に個別にお問い合わせ下さい

7. 二次創作

S メッシュやウェイトを転用した衣装データの作成	T メッシュやウェイトを転用しないでデータの規格に準拠した新たな衣装データ・テクスチャデータの作成	U データをモチーフにした二次的著作物 (いわゆる二次創作) の作成
		
営利・非営利の目的問わず配布等 (頒布、送信を含む) を許可します	営利・非営利の目的問わず配布等 (頒布、送信を含む) を許可します	非営利および非営利有償目的での配布等 (頒布、送信を含む) を許可します

8. その他

V クレジット表記	W 権利義務の譲渡等
	
不要ですがあると嬉しいです	許可しません

9. 特記事項

X 特記事項

なし (記述例：自由記述)

## 許諾対象データ

(記述例：自由記述)

ひろこちゃん3Dデータ

ひろこちゃんにゃんにゃん3Dデータ

上記に付属するデータ一式

## 権利者および権利者への問い合わせ先

権利者：あしやまひろこ (記述例：自由記述)

メール：\*\*\*\*@\*\*\*\*.\*\*\*\* (記述例：自由記述)

Twitter：@hiroko\_TB (記述例：自由記述)

ウェブサイト：\*\*\*\*.\*\*\*\*.\*\* (記述例：自由記述)

## クレジット表記

テクノコスプレ製作所 (記述例：自由記述)

## 推奨するハッシュタグ

(記述例：自由記述)

一般用 #ひろこ3D

18禁表現 #おとなのひろこ3D

18G表現 #おとなのひろこG3D

## 許諾期間および許諾の変更等

【Aパターン 簡易版】

許諾期間はユーザーとなった日から権利者によって利用の終了が指示されるまで。条件の変更は権利者の指示（ウェブサイトやブログ等で周知した場合も含まれ得る）による。そのため、合理的な範囲内で定期的に権利者の発信する情報を確認してください。

【Bパターン 簡易版】

許諾期間の定めはなし。条件の変更は権利者の指示（ウェブサイトやブログ等で周知した場合も含まれ得る）の後、効力発生日以降の利用による。そのため、合理的な範囲内で定期的に権利者の発信する情報を確認してください。

【Cパターン 簡易版】

許諾期間の定めはなし。条件の変更は新たな利用規約に正式に同意した場合に限られる。

【その他（自由記述）】

---

## ひろこちゃんモデル（記述例：自由記述）利用規約

---

あしやまひろこ（記述例：自由記述）（以下「権利者」といいます）は、ひろこちゃんモデル（記述例：自由記述）利用規約（以下「本利用規約」といいます）に従って、本利用規約に定義される本データの利用をユーザーに対して許諾（以下「本許諾」といいます）します。ユーザーは、本データの利用開始前に本利用規約の内容を必ず確認してください。なお、ユーザーは、方法を問わず本データの購入、ダウンロード、インストール等の利用の開始時点で、本利用規約に同意したものとみなします。なお、ユーザーが未成年者等の制限行為能力者である場合、本利用規約への同意にあたり、事前に保護者等の法定代理人の同意を得なければなりません。

### 基本条項

第1条（語の定義）

第2条（利用の許諾）

第3条（免責）

第4条（権利の帰属・オープンソースソフトウェア等の取り扱い）

第5条（禁止行為・許諾の解除）

第6条（賠償責任・紛争の解決）

第7条（反社会的勢力の排除）

第8条（準拠法等）

### 個別条件

1. 許諾対象データ

2. 利用条件

3. 特記事項

4. 権利者および権利者への問い合わせ先

5. クレジット表記

6. 推奨するハッシュタグ

7. 許諾期間および許諾の変更等

8. 利用規約のバージョン

## 基本条項

### 第1条（語の定義）

本利用規約で用いる語は以下の定義に従います。

#### 「本データ」

個別条件の許諾対象データに記載されたデータおよび、そのパーツ。

#### 「ユーザー」

個人または法人のいずれかであるかを問わず、正規の方法での購入や正規の方法でのダウンロードなどにより、権利者または権利者の指定する第三者から本データを正当に入手した者。

#### 「非営利有償」

利益を上げることを目的とせず、かつ原材料費や必要経費程度の支出を補うために、対価（いずれの形式、名目、その受領者をもって行われるかを問いません、以下同じ）を受け取るための行為。対価以上の利益が発生し、商売を目的とした行為は営利目的とみなされますが、明らかに商売目的と呼べるほどの利益ではない場合は、多少の利益は許容されます。

#### 「営利」

非営利有償に該当せず、商用目的または対価を受け取るための行為。

#### 「アバター」

なんらかの存在を示す為に用いる画像、アイコン、3Dモデルなど。

#### 「ソーシャルコミュニケーションプラットフォーム」

オンライン上で他者との一方的または双方向的なコミュニケーションを実現するためのサービス。

#### 「オンラインゲームプラットフォーム」

オンライン上で動作するゲームを提供するサービスまたはオンライン上で動作するゲームそのもの。

#### 「調整」

本データを正常に用いるために、必要最小限度の範囲内において行う修正。ウェイトやリグの微修正などを含みます。

#### 「改変」

調整の範囲を超えて、本データの全部または一部を加工し、本データと異なる状態にしたもの。

#### 「パーツ」

本データの構成要素、素材その他本データを分解して生じるデータ。ウェイトやリグ等も含みます。

#### 「権利義務の譲渡等」

権利義務の全部または一部を第三者に譲渡し、貸与し、もしくは担保に供しまたは引き受けさせること。

## 第2条（利用の許諾）

1. 権利者はユーザーに対して本データを、本利用規約に記載された方法によって、個別条件の許諾期間および許諾の変更等に記載の期間内に、全世界においてユーザーが自ら利用することを、非排他的に許諾します。ただし、ユーザーが未成年者等の制限行為能力者の場合は、予め保護者等の法定代理人の同意を得ている場合に限られます。
2. 個別条件の定めと基本条項の定めが矛盾や抵触がある場合、前者が優先するものとします。また、特記事項の定めと他の定めに関しては、前者が優先するものとします。
3. ユーザーは、本許諾の範囲内において、本データを複製して利用することができます。
4. 特定のシステムへの利用に関する許可には、許可の目的を達成するために、当該システムが求める本データの権利の再許諾を、必要最低限の範囲内でユーザーに対して許可することを含みます。これは例えば当該システムへのアップロードに際して、当該システムの運営者がそのサービスを提供する目的で本データの利用、複製、配布等の再許諾を求める場合を含みます。ただし、当該システムの要求または、その利用規約等の定めが権利者に対し社会通念に照らして著しく不利または不当な場合および、当該システムの運営者が権利者に対して損害または不利益を与えることが予見できる場合を除きます。
5. 個別条件で明示的に許可されている場合、ユーザーは本データの調整または改変を第三者に委託することができます。この場合、ユーザーは当該委託先（以下「本委託先」といいます）に対して、ユーザーの指示に基づく当該調整または改変の目的以外で本データ利用することを禁止する義務を負い、本委託先の行為の結果について、権利者に対して連帯して責任を負うものとします。
6. 本利用規約に記載のない方法で本データを利用する場合は、事前に権利者の明示的な許諾を要します。

## 第3条（免責）

本データは現状有姿で提供されます。権利者は特定の利用目的への適合性、第三者の権利の非侵害、瑕疵の不存在および、法令、文化、商慣習または利用過程に起因する事項の保証を行いません。本データの利用に関する責任はユーザーが負い、権利者を免責するものとします。本データの利用、または利用できなかったことにより生じた損害について、権利者は一切の責任を負いません。権利者が責任を負う場合であっても、権利者に故意または重過失がなく、法令で禁止される場合を除き、権利者の賠償責任は本データの提供価格を上限として直接かつ通常の損害に限られるものとします。

## 第4条（権利の帰属・オープンソースソフトウェア等の取り扱い）

1. 本データおよびパーツ（全部か一部かを問わず、その形式に関わらず）の著作権を含む知的財産権その他の権利は、権利者または第三者に帰属します。本利用規約で明示的に規定される場合を除き、権利者はいかなる権利もユーザーに付与するものではありません。
2. 本データには、第三者が権利を有するソフトウェアやオープンソースソフトウェア等が含まれる場合があります。これらは、これらに適用される個別のライセンス（以下「オープンソースライセンス等」といいます）に従ってライセンスが付与されます。本利用規約はオープンソースライセンス等に基づくユーザーの権利を制限せず、それに代わる権利を付与しません。本利用規約と各オープンソースライセンス等とで矛盾や抵触がある場合は、該当する個所に限り、後者の内容が優先します。

## 第5条（禁止行為・許諾の解除）

1. ユーザーは、本データを利用して以下各号の行為をしてはならないものとします。
  - a. 権利者または第三者の知的財産権（著作権、特許権、商標権等を含みます）、プライバシー権、氏名権、肖像権等を侵害する行為
  - b. 権利者または第三者の提供するサービスの規約等に違反して、損害を与える行為
  - c. 個人や団体を誹謗中傷する行為、またはこれらの名誉を毀損する行為
  - d. 本利用規約、法令、公序良俗に反する行為、またはそのおそれのある行為
  - e. 権利者または第三者に不利益を与え、もしくはこれらの信頼を毀損する行為
  - f. 権利者または権利者の指定する第三者による本データの配布、更新、公開停止等を妨害する行為
  - g. その他権利者が合理的事由に基づき不適切と判断した行為
2. ユーザーが本利用規約に反した場合、権利者は本許諾を解除することができるものとします。この場合、当該解除により生じた一切の不利益に関して、権利者は責を負いません。

## 第6条（賠償責任・紛争の解決）

1. ユーザーは、本利用規約に反することにより権利者または第三者に対して損害を与えた場合、直接、間接を問わず一切の損害賠償の責を負うものとします。また、当該損害が最小限に止まるよう、ユーザーの責任と費用をもって措置を講じるものとします。なお、措置の方法について、権利者の指示がある場合はこれに従うものとします。
2. ユーザーが本利用規約に反したことで、権利者と第三者に紛争が生じた場合、ユーザーの責任と費用をもって当該紛争の解決を行うものとします。なお、解決方法について、権利者の指示がある場合はこれに従うものとします。

## 第7条（反社会的勢力の排除）

1. ユーザーは（法人の場合はその役員または従業員に関して）、反社会的勢力（暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなった時から5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋等、社会運動等標ぼうゴロまたは特殊知能暴力集団等、その他これらに準ずる者をいいます、以下同じ）に該当しないこと、また暴力的行為、詐術・脅迫行為、業務妨害行為等違法行為を行わないことを、将来にわたっても表明し、保証するものとします。
2. ユーザーは反社会的勢力に本データおよびパーツ（改変されたものを含む）の提供、または調整もしくは改変の委託をしてはならないものとします。
3. ユーザーが本条各項に反した場合は、権利者はなんらの催告を要せずに本許諾を解除することができるものとします。この場合、権利者はユーザーに対してなんらの賠償または補償をすることを要せず、ユーザーは権利者に生じた損害を賠償するものとします。

## 第8条（準拠法等）

1. 本利用規約の準拠法は日本法とし、日本法によってのみ解釈されるものとします。本利用規約に関して生じる一切の紛争については、権利者の所在地を管轄する日本国内の裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。
2. 本許諾は日本語によってなされるものとします。本利用規約の翻訳がある場合でも、当該翻訳は参考のために添付されたものに過ぎず、権利者およびユーザーを一切拘束しません。ただし、個別条件の定めおよび本利用規約に基づいて行われる個別の指示等が、日本語以外の言語でのみ行われている場合は、当該定めおよび指示等に限り、この限りではありません。
3. 本利用規約の条項もしくはその一部、または本利用規約に基づいて行われる個別の指示等が、法令等により無効又は執行不能と判断された場合であっても、他の定めは継続して完全に効力を有するものとします。

## 個別条件

### 1. 許諾対象データ

(記述例：自由記述)

ひろこちゃん3Dデータ

ひろこちゃんにゃんにゃん3Dデータ

上記に付随するデータ一式

### 2. 利用条件

#### (1) 利用主体



#### A. 個人による利用

【選択肢】：許可しません／非営利目的に限り許可します／非営利および非営利有償目的での利用を許可します／営利・非営利の目的問わず利用を許可します／権利者に個別に問い合わせして下さい



#### B. 法人による利用

【選択肢】許可しません／非営利目的に限り許可します／非営利および非営利有償目的での利用を許可します／営利・非営利の目的問わず利用を許可します／権利者に個別に問い合わせして下さい

上記の利用の許可には、自ら利用すること（アバターやその他のオブジェクトとしての利用を含みます）、および私生活を営む上で当然に行われる表現活動（記念写真や記念動画の撮影、これらのWEB上への投稿や印刷などを含みます）に用いることへの許可が含まれます。

#### (2) オンラインサービスへのアップロード



#### C. 自ら利用する目的で、ソーシャルコミュニケーションプラットフォーム

(VRChat、Virtual Cast、cluster等を含みます)へアップロードすること

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



#### D. 自ら利用する目的で、オンラインゲームプラットフォームへアップロードすること

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

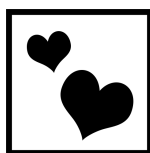


#### E. そのプラットフォームにおいて第三者に利用させる目的で、ソーシャルコミュニケーションプラットフォームやオンラインゲームプラットフォームへアップロードすること

【選択肢】許可します（例えばVRChatにてPublicでの公開の許可を含みます）／対象を限定しての公開を許可します（例えばVRChatにてPrivateでの公開の許可を含みます）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

#### (3) センシティブな表現





F. 性的表現への利用

【選択肢】：許可します／許可します（ただし棲み分けはおこなうこと）／許可しません（ただし私的使用（プライベートな範囲での利用）については禁止しません）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



G. 暴力的表現への利用

【選択肢】：許可します／許可します（ただし棲み分けはおこなうこと）／許可しません（ただし私的使用（プライベートな範囲での利用）については禁止しません）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



H. 政治活動への利用および、宗教活動への利用

【選択肢】：許可します／許可しません／許可しません（ただし私的使用（プライベートな範囲での利用）については禁止しません）／権利者に個別に問い合わせして下さい

(4) 加工



I. 調整、外観を損なわない範囲でのポリゴン数削減、およびファイル形式を変換すること

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



J. 本データまたはパーツを改変することおよび、改変したデータを本データと同じ条件で利用すること（本データまたはパーツを主たる素体として、改変を行う場合を含みます）

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



K. 他のデータを改変する目的で、本データまたはパーツを用いること（本データまたはパーツを従たる素体として、他のモデルを主たる素体として改変を行う場合を含みます）

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



L. 調整または改変を第三者に委託して行うことおよび、委託のために本データを貸与すること

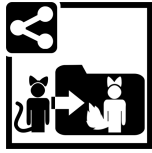
【選択肢】：許可します／ユーザー間で行うことを許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

(5) 再配布・配布



M. 未改変状態での再配布

【選択肢】：許可します／無償に限り許可します／本利用規約に従わせることを条件に許可します／無償に限り本利用規約に従わせることを条件に許可します／ユーザー間で行うことを許可します／無償に限りユーザー間で行うことを許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



**N. 改変した本データを配布すること**

【選択肢】：許可します／無償に限り許可します／本利用規約に従わせることを条件に許可します／無償に限り本利用規約に従わせることを条件に許可します／ユーザー間で行うことを許可します／無償に限りユーザー間で行うことを許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

**(6) メディア・プロダクトへの利用**



**O. 映像作品、配信（YouTubeを含みます）、放送への利用**

【選択肢】：許可します／オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します（公式配信と誤解されないため）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



**P. 出版物および電子出版物への利用**

【選択肢】：許可します／オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します（公式書籍と誤解されないため）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



**Q. 有体物（グッズ）への利用**

【選択肢】：許可します／オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します（公式グッズと誤解されないため）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



**R. 製品開発等のためにソフトウェア（ゲームを含みます）へ組み込み、容易に取り出せない状態にして配布すること**

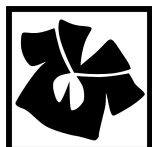
【選択肢】：許可します／オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します（公式ソフトと誤解されないため）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

**(7) 二次創作**



**S. 本データのメッシュやウェイトをコピーして、本データのための衣装データ等を作成すること（ただし改変が著しく少ない場合を除きます）**

【選択肢】：私的かつ本人のみによる利用に限り許可します／非営利目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／非営利および非営利有償目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／営利・非営利の目的問わず配布等（頒布、送信を含む）を許可します／作成を許可しません／該当するデータではありません／権利者に個別に問い合わせして下さい



**T. 本データのメッシュやウェイトを利用せずに、本データの規格に準拠した新たな衣装データ等やテクスチャデータ等を作成すること**

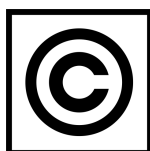
【選択肢】：私的かつ本人のみによる利用に限り許可します／非営利目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／非営利および非営利有償目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／営利・非営利の目的問わず配布等（頒布、送信を含む）を許可します／作成を許可しません／該当するデータではありません／権利者に個別に問い合わせして下さい



- U. 本データをそのまま利用しないで、本データをモチーフにした二次的著作物（いわゆる二次創作）を作成すること

【選択肢】：非営利目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／非営利および非営利有償目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／営利・非営利の目的問わず配布等（頒布、送信を含む）を許可します／配布等（頒布、送信を含む）を許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

## (8) その他



- V. 利用時のクレジット表記

【選択肢】：必要です／不要ですがあると嬉しいです／不要です／権利者に個別に問い合わせして下さい



- W. 権利義務の譲渡等

【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

## 3. 特記事項



- X. 特記事項

なし(記述例:自由記述)

## 4. 権利者および権利者への問い合わせ先

権利者：あしやまひろこ（記述例：自由記述）

メール：\*\*\*\*@\*\*\*\*.\*\*\*\*（記述例：自由記述）

Twitter：@hiroko\_TB（記述例：自由記述）

ウェブサイト：\*\*\*\*.booth.pm（記述例：自由記述）

## 5. クレジット表記

テクノコスプレ製作所（記述例：自由記述）

## 6. 推奨するハッシュタグ

（記述例：自由記述）

一般用 #ひろこ3D

18禁表現 #おとなのひろこ3D

18G表現 #おとなのひろこG3D

## 7. 許諾期間および許諾の変更等

【Aパターン】

許諾期間はユーザーとなった日から開始され、権利者によって利用の終了が指示されるまでとします。また、権利者から別途指示がある場合、当該指示は他の定めに優先するものとし、ユーザーはこれに従うか、または利用を終了しなければなりません。指示には本利用規約に関する条件の、追加、変更もしくは削除、または利用の中止が含まれます。権利者が、権利者の管理するウェブサイトやブログ等に指示を掲示し、合

理的な方法で周知した場合も同様とします。従って、ユーザーは、合理的な範囲内で定期的に権利者の発信する情報を確認しなければなりません。

【Bパターン】

許諾期間はユーザーとなった日から開始され、期間の定めはありません。権利者が、権利者の管理するウェブサイトやブログ等に本利用規約に関する条件の変更（追加、変更または削除を含みますがこれに限られません）を掲示し合理的な方法で周知した場合において、その効力発生日以降にユーザーが本データを利用した場合は、当該変更に同意したものとみなします。従って、ユーザーは、合理的な範囲内で定期的に権利者の発信する情報を確認しなければなりません。

【Cパターン】

許諾期間はユーザーとなった日から開始され、期間の定めはありません。本許諾または本利用規約は本データのバージョンアップには適用されません。バージョンアップ後のデータには、新たな利用規約が適用されます。

【その他（自由記述）】

## 8. 利用規約のバージョン

### 1.0（記述例：自由記述）

---

この利用規約は、VN3ライセンスVer. 1. 10に準拠したVN3ライセンス利用規約ジェネレータVer. 1. 10を利用して、[あしやまひろこ（記述例：自由記述）](#)によって作成されました。

↑ジェネレータを利用せずにこの書式を利用してご自身で利用規約を作成した場合は、次のような書き方に修正してください。

この利用規約は、VN3ライセンスVer. 1. 10のテンプレートを利用して、[権利者名](#)によって作成されました。

## VRMパブリック・ライセンス文書 1.0

「あなた」(以下に定義します)は、「ライセンスされた権利」(以下に定義します)の行使をもって、VRMパブリック・ライセンス文書(以下「本ライセンス文書」といいます。)の条項に拘束されることを承諾し同意します。本ライセンス文書が契約と解釈され得る限度において、「あなた」は、本ライセンス文書の条項を承諾することと引換えに、「ライセンスされた権利」を付与されます。「ライセンサー」(以下に定義します)は、「あなた」に対し、本ライセンス文書の条項に従って「ライセンス対象作品データ」(以下に定義します)を利用可能にすることによって「ライセンサー」が受領する利益と引換えに、当該権利を付与します。

### 第1条 定義

- a. 「改変作品データ」とは、「ライセンス対象作品データ」から派生し又はそれに基づく、「著作権等」の対象であるVRMファイルであって、「ライセンサー」が有する「著作権等」に基づく許諾が必要となるような態様で「ライセンス対象作品データ」が翻案され、改変され、編集され、変形され、又はその他の方法により変更された作品データをいいます。
- b. 「改変者のライセンス」とは、本ライセンス文書の条項に従って、「改変作品データ」に対して「あなた」が寄与した部分に生じる「あなた」の「著作権等」に適用されるライセンスをいいます。
- c. 「著作権等」とは、名称及び分類の如何を問わず、著作権及び／又は著作権に密接に関連する類似の権利(実演権、放送権、録音権及びデータベース権を含みますが、これらに限られません。)をいいます。本ライセンス文書においては、第2条(b)(1)及び(2)において規定される権利は、「著作権等」ではありません。
- d. 「効果的な技術的手段」とは、1996年12月20日に採択されたWIPO著作権条約第11条及び／又は類似の国際協定に基づく義務を充足する法令の下で、正当な権限なしに回避されてはならないとされている手段をいいます。
- e. 「例外及び権利制限規定」とは、「ライセンス対象作品データ」を「あなた」が利用する場合に適用される、フェアユース、フェアディーリング及び／又は著作権等に対するその他の例外若しくは権利制限規定をいいます。
- f. 「ライセンス対象作品データ」とは、本ライセンス文書に基づくライセンスの対象であって、当該ライセンスに基づいて利用することが許諾されている、VRMを用いて作成された3Dモデルデータ(VRMファイル)をいいます。
- g. 「ライセンスされた権利」とは、本ライセンス文書の条項に従うことを条件として「あなた」に付与された権利をいいます。かかる権利は、全ての「著作権等」のうち、「ライセンス対象作品データ」の「あなた」による利用に適用されるものであって、かつ、「ライセンサー」がライセンス権限を有するものに限られます。
- h. 「ライセンス設定」とは、本ライセンス文書に基づくライセンスの対象及び条件について「ライセンサー」が指定した事項が記載された、「ライセンス対象作品データ」内の部分といいます。「ライセンス設定」は、本ライセンス文書と一体のものとして、「ライセンス対象作品データ」の「あなた」に対するライセンスの条件及び条項を構成します。
- i. 「ライセンサー」とは、本ライセンス文書に基づき「ライセンスされた権利」を付与する個人又は団体をいいます。
- j. 「非商用」とは、商業的な利得や金銭的報酬を主たる目的とせず、それらに主に向けられてもいないことをいいます。本ライセンス文書においては、「ライセンス対象作品データ」と「著作権等」の対象となるその他の素材との交換は、その交換に関連して金銭的報酬の支払いがない場合は、非商用に該当します。

- k. 「再配布」とは、複製、公の展示、公の上演・演奏、頒布、配布、通信又は輸入のような、「ライセンスされた権利」に基づく許諾を必要とするような手段又は手法により、公衆にVRMファイルを提供すること、及び、公衆がVRMファイルを利用できるようにすること（公衆の各人が、自ら選択した場所及び時間においてVRMファイルにアクセスすることができる方法を含みます）をいいます。誤解を避けるために記すと、「ライセンス対象作品データ」について「モデル利用」又は「アバター利用」（適用がある場合）するために必要と認められる限度において、当該「ライセンス対象作品データ」について複製等の利用をすることは、「再配布」に該当しません。
- l. 「あなた」とは、本ライセンス文書に基づき付与された権利（すなわち、「ライセンスされた権利」）を行使する個人又は団体をいいます。
- m. 「操作」とは、特定のVRMファイルをアプリケーション上で実行することによって当該VRMファイルに係る3Dアバターに動作を加えること（音声の付与を行うことを含みます。）をいいます。
- n. 「モデル利用」とは、特定のVRMファイルに係る3Dアバターを「操作」して得られる一連の映像を、第三者に対して視聴させることを目的として、公衆送信、送信可能化又は上映を行うことであって、「アバター利用」以外の場合をいいます。
- o. 「人格付与」とは、特定のVRMファイルに係る3Dアバターを、実在又は仮想の人格が有する意思に基づく言動を表現している旨を明示又は黙示に表明して「操作」することをいいます。
- p. 「アバター利用」とは、特定のVRMファイルに係る3Dアバターについて「人格付与」して得られる一連の映像を、第三者に対して視聴させることを目的として、公衆送信、送信可能化又は上映を行うことをいいます。

## 第2条 権利の範囲

### a. ライセンス付与

1. 本ライセンス文書の条項に従うことを条件として、「ライセンサー」は、「あなた」に対し、「ライセンス対象作品データ」について、「ライセンス対象作品データ」について「モデル利用」を行う権利、並びに、以下に掲げる行為のうち、「ライセンス設定」において「ライセンサー」が指定した行為を行う権利（総称して、「ライセンスされた権利」）を行使できる全世界的な、無償、再許諾不可、非独占的、かつ取消不可能なライセンスを付与します。
  - A. 「ライセンス対象作品データ」の全部又は一部を「再配布」すること
  - B. 「ライセンス対象作品データ」について「アバター利用」を行うこと
  - C. 「改変作品データ」を作成又は複製すること
  - D. 「改変作品データ」を「再配布」すること
  - E. 前各号に掲げるもののほか、「ライセンス設定」においてライセンサーが独自に指定した行為
2. 「ライセンサー」が、「ライセンス設定」においてその旨指定した場合、第2条(a)(1)におけるライセンスは、「あなた」が「非商用」目的で同項に規定する利用を行う場合に限り、付与されます。
3. 「ライセンサー」が、「ライセンス設定」においてその旨指定した場合、第2条(a)(1)におけるライセンスは、「あなた」が個人として同項に規定する利用を行う場合に限り、付与されます。

4. 「ライセンサー」が、「ライセンス設定」において、本ライセンス文書に定める条件以外の条件を独自に付した場合、第2条(a)(1)におけるライセンスは、「あなた」が当該条件に従う場合に限り、付与されます。
5. 例外及び権利制限規定 誤解を避けるために記すと、「あなた」の行う「ライセンス対象作品データ」の利用に「例外及び権利制限規定」が適用される場合、本ライセンス文書の適用はなされず、「あなた」は、本ライセンス文書の条項に従う必要はありません。
6. 有効期間 本ライセンス文書の有効期間は、第6条(a)において規定されます。
7. 媒体及び形式並びに許可される技術的改変 「ライセンサー」は、「あなた」に対し、あらゆる媒体や形式(現在知られているか又は今後考案されるかを問いません)で「ライセンスされた権利」を行使することのできる権限を付与し、当該行使に必要なとされる技術的な改変を行う権限を付与します。「ライセンサー」は、「あなた」が、「ライセンスされた権利」を行使するために必要とされる技術的な改変(効果的な技術的手段を回避するために必要とされる技術的な改変を含みます。)を禁止するいかなる権利又は権限も放棄し、及び／又はこれらの権利又は権限を行使しないことに同意します。本ライセンス文書の関係では、本第2条(a)(7)で認められている改変は、「改変作品データ」の作成とはみなされません。
8. 下流の受領者
  - A. ライセンサーからの申し出ーライセンス対象作品データ 「ライセンス対象作品データ」を受領した者は、本ライセンス文書の条項に基づいて「ライセンスされた権利」を行使できるという「ライセンサー」からの申し出を自動的に受領します。
  - B. ライセンサーからのその他の申し出ー改変作品データ 「ライセンサー」が、「ライセンス設定」において、「ライセンスされた権利」として第2条(a)(1)Dに掲げる行為を行う権利を指定した場合、「あなた」から「改変作品データ」を受領した者は、「あなた」が適用した「改変者のライセンス」の条件に従った「改変作品データ」における「ライセンスされた権利」を行使できるという「ライセンサー」からの申し出を自動的に受領します。
  - C. 下流に対する制限の禁止 「あなた」は、それが「ライセンス対象作品データ」を受領した者に対する「ライセンスされた権利」の行使に対する制限となる場合、「ライセンス対象作品データ」に対し、いかなる追加条項又は異なる条項も提案し又は課してはならず、いかなる効果的な技術的手段も適用してはなりません。
9. 推奨禁止 本ライセンス文書は、「あなた」又は「ライセンス対象作品データ」の「あなた」による利用が、「ライセンサー」又は第3条(a)(1)(A)(i)に定められているクレジット表示(適用がある場合)の対象として指定されたその他の者と関連し、それらの者から援助を受け、推奨され、又は公的地位を付与されているという主張又は示唆を行うことを許諾するものではなく、そのように解釈されてはなりません。

b. その他の権利

1. 同一性保持権のような著作者人格権は、本ライセンス文書に基づくライセンスの対象ではありません。パブリシティ権、プライバシー権、及び／又はこれに類するその他の人格権も同様です。ただし、「ライセンサー」は、可能なかぎり、「あなた」が「ライセンスされた権利」を行使するために必要とされる限度で、また、その限度でのみ、ライセンサーが保有するかかる権利を放棄し、及び／又は主張しないことに同意します。

2. 特許権及び商標権は、本ライセンス文書に基づくライセンスの対象ではありません。
3. 「ライセンサー」は、可能な限度において、任意の又は放棄可能な法的若しくは強制的なライセンスの枠組みの下で、直接又は集中管理団体を通じて、「ライセンスされた権利」の行使について、「あなた」からロイヤリティを徴収する権利を放棄します。その他一切の場合において、「ライセンサー」は、かかるロイヤリティを徴収する権利を明示的に留保します。

### 第3条 ライセンス条件

「あなた」が「ライセンスされた権利」を行使するにあたっては、以下の条件に従う必要があります。

#### a. クレジット表示

1. 「ライセンサー」が、「ライセンス設定」において本項が適用される旨を指示した場合において、「あなた」が「ライセンス対象作品データ」(適用がある場合、変更されたものを含まず。)を「再配布」、「モデル利用」又は「アバター利用」する場合、以下のことを行う必要があります。
  - A. 「ライセンス対象作品データ」と共に「ライセンサー」から提供されている場合、以下のものを保持すること。
    - i. 「ライセンス対象作品データ」の作者、その他クレジット表示される者として「ライセンサー」が指定するその他の者を特定する情報の表示(「ライセンサー」によって要請された合理的な形式による。これには、指定された場合の別名も含む)
    - ii. 著作権表示
    - iii. 本ライセンス文書に言及する表示
    - iv. 無保証に言及する表示
    - v. 合理的に実施可能な場合、「ライセンス対象作品データ」のURI又はハイパーリンクの表示
  - B. 「ライセンス対象作品データ」を改変した場合はその旨を記し、従前の改変点についての表示も保持すること。
  - C. 「ライセンス対象作品データ」が本ライセンス文書に基づきライセンスされていることを示すこと、及び、本ライセンス文書の全文、そのURI又は本ライセンス文書へのハイパーリンクを記載すること。
2. 「ライセンサー」から要請があれば、「あなた」は、第3条(a)(1)(A)で求められたいかなる情報も、合理的に現実的な限度で削除しなければなりません。

#### b. 改変物の再配布条件

1. 「あなた」が作成した「改変作品データ」を「再配布」する場合、「あなた」が付与する「改変者のライセンス」は、「ライセンス対象作品データ」について「改変作品データ」の受領者に本ライセンス文書が適用されることを妨げてはなりません。
2. 「あなた」が付与する「改変者のライセンス」におけるライセンスの付与対象行為及び付与条件は、本ライセンス文書におけるそれと同じか、それより制限的なものとしなければなりません。



3. あなたが作成した「改変作品データ」を「再配布」する場合、「あなた」は、「あなた」が適用する「改変者のライセンス」の内容を、「改変作品データ」の「ライセンス設定」に含めなければなりません。

c. 人格付与者指定

「ライセンサー」が、「ライセンス設定」において本項が適用される旨を指示した場合において、「ライセンス対象作品データ」を用いて行う「アバター利用」は、「ライセンス対象作品データ」について「アバター利用」ができる者として「ライセンス設定」において特定された者以外の者が行うことはできません。

d. 禁止表現指定

「ライセンサー」が、「ライセンス設定」において本項が適用される旨を指示した場合において、「ライセンス対象作品データ」を用いて「モデル利用」又は「アバター利用」する場合、当該利用にあたって生成された映像には、以下の表現のうち、「ライセンス設定」において指定された表現を含んではなりません。

1. 成人向け暴力表現
2. 成人向け性表現
3. 反社会的行為表現又は憎悪表現
4. 宗教目的表現又は政治目的表現

本項の関係では、

「成人向け暴力表現」とは、青少年の粗暴性又は残虐性を誘発し、又は助長し、その健全な育成を阻害するおそれのある表現をいい、

「成人向け性表現」とは、青少年の性的感情を刺激し、その健全な育成を阻害するおそれのある表現をいい、

「反社会的行為表現」とは、犯罪又は自殺を誘発し、又は助長するおそれのある表現をいい、

「憎悪表現」とは、特定の個人・集団を社会から排除し、その権利・自由を制限し、又は憎悪・差別の意識若しくは暴力をあおる目的で、侮蔑・誹謗中傷し、又は脅威を感じさせる表現をいい、

「宗教目的表現」とは、宗教の教義を広め、儀式行事を行い、又は信者を教化育成することを目的とする表現をいい、

「政治目的表現」とは、政治上の主義を推進し、支持し、又はこれに反対することを目的とする表現をいいます。

#### 第4条 無保証及び責任制限

- a. 「ライセンサー」が別途引き受けない限り、「ライセンサー」は、可能な限度において、「ライセンス対象作品データ」を、現状有姿のまま、現時点で利用可能な限りで提供し、明示、黙示、法令上、その他に関わらず、「ライセンス対象作品データ」について一切の表明又は保証をしません。これには、権利の帰属、商品性、特定の利用目的への適合性、権利侵害の不存在、隠れた瑕疵その他の瑕疵の不存在、正確性又は誤りの存在もしくは不

存在を含みますが、これに限られず、既知であるか否か、発見可能であるか否かを問いません。全部又は一部について無保証が認められない場合、この無保証は「あなた」に適用されない可能性があります。

- b. 可能な限度において、本ライセンス文書もしくは「ライセンス対象作品データ」の利用によって生じる直接、特別、間接、偶発、結果的、懲罰的その他の損失、費用、経費又は損害について、たとえ、かかる損失、費用、経費又は損害の可能性について「ライセンサー」が知らされていたとしても、「ライセンサー」は、「あなた」に対し、いかなる法理（過失責任を含みますが、これに限られません。）その他に基づいても、責任を負いません。全部又は一部について責任制限が認められない場合、この制限は「あなた」には適用されない可能性があります。
- c. 上記の無保証及び責任制限は、可能な限度において、全責任の完全な免責及び免除に最も近いものとして解釈するものとします。

#### 第5条 期間及び終了

- a. 本ライセンス文書は、本書においてライセンスされた「著作権等」が有効な期間に適用されます。ただし、「あなた」が本ライセンス文書に違反した場合、本ライセンス文書に基づく「あなた」の権利は自動的に終了します。
- b. 「ライセンス対象作品データ」を「あなた」が利用する権利が第5条(a)に基づき終了した場合、以下のいずれかが適用されます。
  - 1. 「あなた」が違反を発見してから30日以内に違反を是正した場合、違反を是正した日をもって、自動的に復活します。
  - 2. 「ライセンサー」による明示的な復活がなされ次第、復活します。

誤解を避けるために記すと、本第5条(b)は、「ライセンサー」が、「あなた」の本ライセンス文書の違反に対する救済を求めるために有する可能性のあるいかなる権利にも影響を及ぼしません。

- c. 誤解を避けるために記すと、「ライセンサー」は、いつでも、別の条項に基づき「ライセンス対象作品データ」を提供し、「ライセンス対象作品データ」の配布を停止することができます。ただし、その場合でも、本ライセンス文書は終了しません。
- d. 第1条、第4条、第5条、第6条、第7条は、本ライセンス文書が終了してもなお有効に存続します。

#### 第6条 その他の条項

- a. 「ライセンサー」は、明示的に同意しない限り、「あなた」が通知するいかなる追加的な又は異なる条項・条件にも拘束されないものとします。
- b. 本書に記載のない「ライセンス対象作品データ」に関するあらゆる取決め、了解事項又は合意事項は、本ライセンス文書の条項とは切り離され、独立したものです。

#### 第7条 解釈

- a. 誤解を避けるために記すと、本ライセンス文書は、本ライセンス文書に基づく許諾なしに行われる「ライセンス対象作品データ」のいかなる合法的な利用も減縮したり、限定した

り、制限したり、条件を課したりするものではなく、またそのように解釈されてはなりません。

- b. 可能な限度において、本ライセンス文書のいずれかの規定が執行不能とみなされた場合、本ライセンス文書は、執行可能とするために必要最小限度の範囲で自動的に変更されるものとします。当該規定の変更が不可能な場合、残余の条項の執行可能性に影響を与えることなく、当該規定は本ライセンス文書から切り離されるものとします。
- c. 「ライセンサー」の明示的な同意がない限り、本ライセンス文書のいかなる条項も、放棄されず、遵守しないことに同意されないものとします。
- d. 本ライセンス文書のいかなる条項も、「ライセンサー」や「あなた」に適用される、あらゆる特権や免責(司法権や当局の法的手続からの特権や免責を含みます。)に対する制限や放棄を構成するものではなく、またそのように解釈されるものではありません。

バージョン1.0:2021年8月5日 制定

## VI. 都市連動型メタバースの設立

### 8. バーチャルオブジェクトの権利関係の整理と注意点

#### (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。

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>1</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。

<sup>1</sup> 一般社団法人 VRM コンソーシアム( <https://vrm-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。

## 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。

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>2</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>3</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>4</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

2 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。

3 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。

4 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。

は著名表示の冒用行為（同法第2条第1項第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>5</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、都市連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の無いよう、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。

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者人格権に基づき、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

5 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。

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>6</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>7</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。

6 VTuberはこの典型例である。

7 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。

# cluster コミュニティガイドライン

(2022.2.28 cluster)

1～5 (略)

## 6. 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

7(略)

## 8. 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。

## 9. 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。

10(略)



# Robloxコミュニティ基準 (Roblox)

※内閣府知的財産戦略推進事務局による仮訳

1～18(略)

## 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。

19～21(略)

### 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、又は三次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。

24～26(略)

## 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

## 29～30(略)

- 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
(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)		(3) 他デジタル空間との間で生じる論点	
<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>			
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、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であると考えられる。 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が紛争の回避に繋がると考えられる。</b>	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と考えられる。 加えて、「デジタルすかし」の付与やNFTを用いた同一性確認方法等の技術的な対策に関する情報を提供することも有益と考えられる。 また、事業者としては、「なりすまし」に関する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。	

# デジタル空間の経済発展に向けた報告書

(2022. 11. 16 日公開 (一社)日本デジタル空間経済連盟)

## I 「知的財産」

### 2. 論点整理

#### (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する論点

- 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

デジタル空間では、アバターを介したコミュニケーションや情報発信等の活動が活発化していくことが想定され、アバターの外見、声、動き等の重要性が増していくものと考えられる。その際、著名人を模倣したアバターが作成されることや、特定の個人の容姿に似たアバターを第三者が利用する「なりすまし」行為のような問題ケースが生じることも想定される。そのような問題について、アバターの作成の元となる肖像の属性（著名人か否か等）、アバターの作成に当たって参照される画像や音声の模倣度合い等を考慮しつつ、検討する必要がある。

### 3. 論点・課題及び検討の方向性

#### (2) 現実の空間におけるコンテンツに関する課題

- 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

##### <論点・課題①>

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。

##### <検討の方向性①>

一般人の肖像（氏名を含む。以下、同じ）の無断利用については、肖像権に関する既存の最高裁判例や裁判例を踏まえた民法上の不法行為として対応することが可能と考えられる。また、著名人の肖像の無断利用についても、基本的にはパブリシティ権に関する既存の最高裁判例や裁判例を踏まえた民法上の不法行為として対応することが可能と考えられる。また、声の無断利用についてもこれらの最高裁判例や裁判例の考え方を踏まえ、民法上の不法行為として議論、対応することが可能と考えられる（なお、アバターの作成及び利用が著作権や商標権等の知的財産権を侵害する場合には、上記（1）の①「知的財産権の保護方法、不正競争防止違反の防ぎ方」等参照）。

事業者やユーザーによる理解や検討の一助として、ガイドライン等において、アバターを作成する場面での一般人及び著名人の肖像の具体的な利用態様（著名人の肖像を「パロディ」として利用すること、一般人や著名人の肖像や声のデータ

を大量に収集し、AI にて分析してアバター作成を行うこと) 等にも触れつつ、上記のような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を整理することが有益であると考えられる。なお、当該ガイドライン等の中に、国内外のユースケースをベースにしたモデル事例を盛り込むことも有益と考えられる。

また、事業者（デジタル空間の運営者）としては、上記の現行法上の整理を踏まえつつ、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て、利用規約においてアバターの作成・利用に関するルールを定めることが考えられる。かかる利用規約には、例えば以下の観点を含むことが考えられる。

- (i) 肖像権、プライバシー権やパブリシティ権を侵害する（あるいはそのおそれのある）アバターの作成・利用の禁止
- (ii) 上記の禁止行為が判明した場合の対応措置
- (iii) デジタル空間内でユーザーによるアバターの作成・販売を認める場合の審査・許可基準

#### <論点・課題②>

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。

#### <検討の方向性②>

デジタル空間において、他人のアバターを作成し、当該他人に「なりすまし」をして取引行為が行われた場合、具体的な事実関係に応じて、契約当事者の認定、外観法理による法的効果の帰属、また、錯誤や詐欺等による契約効果の無効・取消しが問題となり得る。また、違法に「なりすまし」を行った者に対しては、詐欺等による不法行為責任や刑事責任の追及といった対応が考えられる。

上記に関する事業者やユーザーの理解や検討の一助として、ガイドライン等において、アバターによる「なりすまし」に関して生じ得る法的論点や、「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整理することが有益と考えられる。また、かかるガイドライン等において、アバターへの「デジタルすかし」の付与や NFT を用いた同一性確認方法等の技術的な対策に関する情報を提供することも有益と考えられる。

また、事業者（デジタル空間の運営者）としては、上記の法的整理を踏まえつつ、自社のビジネスにおけるアバターの利用方法等も考慮して、利用規約において「なりすまし」に関するルールを定める（「なりすまし」やその幫助行為を禁止し、違反行為に対する措置を定める等）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。