

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)	
○VN3ライセンス Ver1.10	42
(2022.6.1 更新 VN3ライセンスチーム)	
○VRMパブリックライセンス文書 1.0	53
(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	60
(2022.2.28 cluster)	
○Roblox コミュニティ基準	65
(Roblox)	

[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]
[REDACTED]	[REDACTED]

- 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	
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			
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、 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 と思われる。 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、 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 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。

1章	課題の全体像	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
2章	論点の整理	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
3章	論点・課題および検討の方向性	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

(1) 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	
(2) 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	
4章	今後の方針	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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

(1)金融規制に関する論点		(2)会計に関する論点
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		
<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 		
想定するビジネスケース		
ビジネスフロー	具体例	
① 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"> 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"> 営業ブース 金融商品紹介コーナー 集客用コンテンツ
	メタバース上の顧客情報収集	<ul style="list-style-type: none"> 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"> ブラウザやVRデバイスで来店・行動 資料閲覧に関する情報(閲覧時間、アイトラッキング等) 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) アバターに関する情報(所持NFT、購買履歴等)
	営業対象の特定	<ul style="list-style-type: none"> 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"> 車のNFTを所持 個別株の資料を長時間閲覧 一定の資産あり 個別株投資への興味あり →有望な新規顧客とみなす
	資産運用のアドバイス	<ul style="list-style-type: none"> 興味があると推測される金融商品を紹介 <ul style="list-style-type: none"> 提案 車関連の個別株 有望な新規顧客(アバター)
	契約の締結	<ul style="list-style-type: none"> 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

- 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
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		
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、 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。
	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。	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。
	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 ガイドラインの策定を進める。
	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、 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。 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、 ガイドラインの作成等を目指す。
	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、 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。 その上で、明らかになったセキュリティ問題に対し、 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。

- 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
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		
②	<p>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。</p>	<p>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、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。</p>
想定するエスクローサービスのイメージ図		
デジタル空間上でのNFT発行に対する金融規制について		
③	<p>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。</p>	<p>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。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。</p>

- 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
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		
①	<p>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。</p>	<p>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、会計基準の開発のサポートを行う。</p>
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		
②	<p>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。</p>	<p>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。当連盟において、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を検討する。</p>
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		
③	<p>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」等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。</p>	<p>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。当連盟において、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を検討する。</p>

- 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 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 ② デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無 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

- 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
デジタル空間における個人情報の取扱い		
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、 ガイドライン等の整備を検討する必要がある 。 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、「 非個人情報 」の 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 と考えられる。 なお、本課題は、「改正電気通信事業法」における「 特定利用者情報 」に関する規律とも関係するため、 当該法を参考にした検討が必要 であると考えられる。
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		
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、「 アカウント情報の保護方法 」「 乗っ取り元の情報取得方法 」「 生体関連情報の保護方法の検討 」「 偽アカウントの検知方法 」「 偽アカウント生成元の情報取得方法 」「 3Dデータの保護方法 」「 ウイルス防御策の検討 」「 ウイルス感染等の事象が発生した際の事後対応方法 」「 企業の技術情報等、機密情報の保護方法 」が考えられる。 今後、これらに関して、 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有無を検討する必要性 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			
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					
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>「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。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、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。</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			
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					
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、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。</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、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。</p>			
デジタル空間上の活動内容による賭博罪の成立有無					
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、「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。</p>			
その他					
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、「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。</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、「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。</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							
国家としての利活用									
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が望まれる。</p> <p>公的利用に関しては、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、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する必要がある。</p> <p>なお、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							
その他の重要な論点									
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、ユーザーによる暴行・痴漢等の迷惑行為が挙げられる。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、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)」)の整備等が必須であると考えられる。</p>							

(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」

利益を上げることが目的とせず、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とに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

上記に付属するデータ一式

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

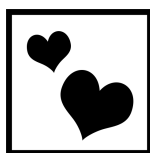
【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



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）

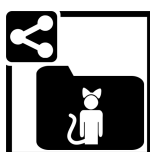
【選択肢】：許可します／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい



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

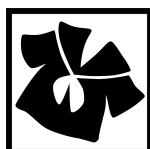
【選択肢】：許可します／オリジナルと異なることが分かる程度に改変した場合は許可します（公式ソフトと誤解されないため）／許可しません／権利者に個別に問い合わせして下さい

(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

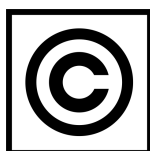
【選択肢】：私的かつ本人のみによる利用に限り許可します／非営利目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／非営利および非営利有償目的での配布等（頒布、送信を含む）を許可します／営利・非営利の目的問わず配布等（頒布、送信を含む）を許可します／作成を許可しません／該当するデータではありません／権利者に個別に問い合わせして下さい



- 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3D

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



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ーが科されます。

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ます。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 出会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会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会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、それ自身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りがた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。

- ・個人情報をも明らかにする
- ・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

Roblox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、コミュニティールール、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