

電子商取引及び情報財取引等
に関する準則
改訂案

平成26年5月

経済産業省

電子商取引及び情報財取引等に関する準則改訂案

-目次-

【0】電子商取引及び情報財取引等に関する準則 構成案.....	2
（電子商取引に関する検討項目）.....	5
【1】 I-1-2 消費者の操作ミスによる錯誤	5
【2】 I-4 未成年者による意思表示	10
（情報財取引に関する検討項目）.....	20
【3】 III 情報財の取引等に関する論点.....	20
【4】 III-12 デジタルコンテンツ(新規).....	21
【5】 III-12-1 デジタルコンテンツのインターネットでの提供等における法律問題について（新規）.....	22
【6】 III-12-2 デジタルコンテンツ利用契約終了後のデジタルコンテンツの利用（新規）.....	25
【7】 III-12-3 電子出版物の再配信を行う義務(新規)	31
【8】 III-12-4 オンラインゲームにおけるゲーム内アイテムに関する権利関係（新規）.....	35

【0】電子商取引及び情報財取引等に関する準則 構成案

電子商取引及び情報財取引等に関する準則

第1 電子商取引に関する論点

1. オンライン契約の申込みと承諾

(1) 契約の成立時期(電子承諾通知の到達)

(2)【1】消費者の操作ミスによる錯誤(一部修正)

(3) インターネット通販における分かりやすい申込画面の設定義務

(4) ワンクリック請求と契約の履行義務

2. オンライン契約の内容

(1) ウェブサイトの利用規約の契約への組入れと有効性

(2) 価格誤表示と表意者の法的責任

(3) 管轄合意条項の有効性

(4) 仲裁合意条項の有効性

3. なりすまし

(1) なりすましによる意思表示のなりすまされた本人への効果帰属

(2) なりすましによるインターネット・バンキングの利用

(3) なりすましを生じた場合の認証機関の責任

4. (2)未成年者による意思表示(一部修正)

5. インターネット通販における返品

6. 電子商店街(ネットショッピングモール)運営者の責任

7. インターネット・オークション

(1) オークション事業者の利用者に対する責任

(2) オークション利用者(出品者・落札者)間の法的関係

(3) インターネット・オークションにおける売買契約の成立時期

(4) 「ノークレーム・ノーリターン」特約の効力

(5) インターネット・オークションと特定商取引法

(6) インターネット・オークションと景品表示法

(7) インターネット・オークションと電子契約法

(8) インターネット・オークションと古物営業法

8. インターネット上で行われる懸賞企画の取扱い

9. 共同購入クーポンをめぐる法律問題について

第2 インターネット上の情報の掲示・利用等に関する論点

1. CGMサービス提供事業者の違法情報媒介責任
2. 他人のホームページにリンクを張る場合の法律上の問題点
3. P2P ファイル共有ソフトウェアの提供
4. ウェブ上の広告
 - (1) 景品表示法による規制
 - (2) 特定商取引法による規制
 - (3) 薬事法・健康増進法による規制
 - (4) 貸金業法等による規制
5. ドメイン名の不正取得等
6. インターネット上への商品情報の掲示と商標権侵害
7. ID・パスワード等のインターネット上での提供
8. インターネットを通じた個人情報の取得
9. インターネットと肖像権・パブリシティ権等
10. インターネットと著作権
 - (1) インターネット上の著作物の利用
 - (2) サムネイル画像と著作権
 - (3) 著作物の写り込み
 - (4) eラーニングにおける他人の著作物の利用

第3 【3】情報財の取引等に関する論点（一部修正）

1. ライセンス契約の成立とユーザーの返品等の可否
 - (1) 情報財が媒体を介して提供される場合
 - (2) 情報財がオンラインで提供される場合
 - (3) 重要事項不提供の効果
2. 当事者による契約締結行為が存在しないライセンス契約の成立
3. ライセンス契約中の不当条項
4. ライセンス契約の終了
 - (1) 契約終了時におけるユーザーが負う義務の内容
 - (2) 契約終了の担保措置の効力
5. ベンダーが負うプログラムの担保責任
6. SaaS・ASP のための SLA (Service Level Agreement)
7. ソフトウェアの使用許諾が及ぶ人的範囲
8. ユーザーの知的財産権譲受人への対抗
9. ソフトウェア特許権の行使と権利濫用

10. 使用機能、使用期間等が制限されたソフトウェア（体験版ソフトウェア、期間制限ソフトウェア等）の制限の解除方法を提供した場合の責任

11. データベースから取り出された情報・データの扱い

12. 【4】デジタルコンテンツ（新規）

(1)【5】デジタルコンテンツのインターネットでの提供等における法律問題について（新規）

(2)【6】デジタルコンテンツ利用契約終了後のデジタルコンテンツの利用（新規）

(3)【7】電子出版物の再配信を行う義務（新規）

(4)【8】オンラインゲームにおけるゲーム内アイテムに関する権利関係（新規）

第4 国境を越えた取引等に関する論点

1. 事業者間取引についての国際裁判管轄及び適用される法規

2. 消費者と事業者の間の取引についての国際裁判管轄及び適用される法規（特に消費者保護法規）

3. 生産物責任と国際裁判管轄及び適用される法規

4. インターネット上の名誉・信用の毀損と国際裁判管轄及び適用される法規

5. 国境を越えた商標権行使

6. 外国判決・外国仲裁判断の承認・執行

(電子商取引に関する検討項目)

【1】 I-1-2 消費者の操作ミスによる錯誤

【論点】

BtoCの電子契約では、事業者側が、消費者の申込み内容等などの意思を確認する措置を設けていない場合には、原則として、操作ミスによる契約は無効となる(電子契約法第3条)。反対に、事業者側が、確認措置を設けていれば、消費者に重大な過失があった場合には、契約成立を主張できるが、この「確認措置」とはどのようなものか。

1. 考え方

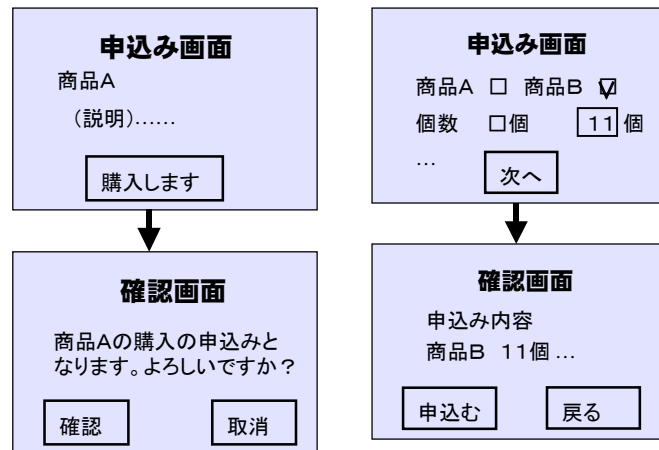
(1) 消費者の操作ミスの救済

BtoCの電子契約では、①消費者が申込みを行う前に、消費者の申込み内容等などを確認する措置を事業者側が講じた場合、②消費者自らが確認措置が不要である旨意思の表明をした場合、を除き、要素の錯誤に当たる操作ミスによる消費者の申込みの意思表示は無効となる(電子契約法第3条)。①、②の場合、消費者に重大な過失があれば、事業者は消費者に錯誤(操作ミス)があっても契約の有効性成立を主張できる(民法第95条ただし書)。

(2) 事業者が講じる「確認措置」

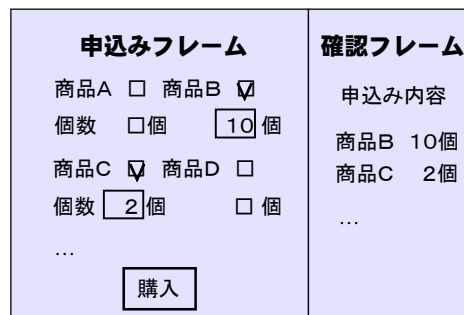
「確認を求める措置」としては、申込みを行う意思の有無及び入力した内容をもって申込みにする意思の有無について、消費者に実質的に確認を求めていると判断し得る措置になっている必要がある。例えば、①あるボタンをクリックすることで申込みの意思表示となることを消費者が明らかに確認することができる画面を設定すること、②最終確定的な申込み意思表示となる送信ボタンを押す前に、申込みの内容を表示し、そこで訂正する機会を与える画面を設定すること、などが考えられる。

(「確認措置」と認められると思われる例)



(「確認措置」と認められない可能性がある例)

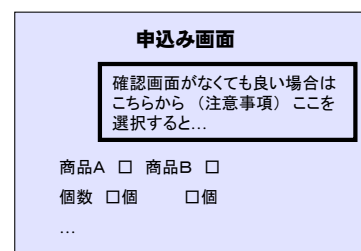
・「最終確認画面」を設けていない場合であって、意思表示の内容が、同一画面上であっても、確定的な申込みとなる送信ボタンと全く別の場所に表示されているとき



(3) 確認措置が不要であるとの消費者の意思の表明

消費者が自ら望んで確認措置が必要ではないと積極的に選択する必要があり、その認定は慎重になされると考えられる。例えば、事業者によって同意するよう強制されたり、意図的に誘導されたりしたような場合には、消費者の「意思の表明」には当たらないそのような認定はなされないと思われる。

(「意思の表明」に当たる該当すると思われる例)



(「意思の表明」に当たらず該当しないと思われる例)

申し込み画面

商品A 商品B

個数 個 個

...

確認画面が必要な方はこちらから

2. 説明

(1) 錯誤無効の特例措置

消費者がウェブ画面を通じて事業者が画面上に表示する手続に従って当該事業者との契約の申込みを行う際、意図しない申込み(例えば、全く申込みを行う意思がないにもかかわらず、操作を誤って申込みを行ってしまったような場合)や意図と異なる内容の申込み(例えば、操作を誤って申込みの内容を入力してしまったにもかかわらず、それを訂正しないままに内心の意思と異なる内容の申込みであると表示から推断される表示行為を行ってしまったような場合)を行った場合には、事業者が消費者に対して申込みを行う意思や申込みの内容について確認を求める措置を講じた場合及び消費者自らが申込みを行う意思や申込みの内容についての確認の機会が不要である旨の意思を表明をした場合を除き、民法第95条ただし書の規定は適用されず、消費者は、自らに重大な過失があったとしても、意図しない契約の申込みや意図と異なる内容の申込みの意思表示を無効とすることができる(電子契約法第3条)。

意図しない申込みの例としては、購入するかどうか検討する意図で購入申込みの内容を入力して価格を表示させていたところ誤って送信ボタンを押した場合、キャンセルボタンと思って押したが、有料の契約の申込みボタンだった場合等などがあり、意図と異なる内容の申込みの例としては、1個のつもりが11個と入力して申込みボタンを押した場合等^{など}がある。

(2) 電子契約法第3条の「確認を求める措置」

事業者が消費者に対して申込みを行う意思や申込みの内容について画面上確認を求める措置を講じた場合には、電子契約法第3条本文の適用はなく、事業者は、民法第95条ただし書の規定により、消費者に意図しない申込みや意図と異なる内容の申込みをしたことについて重大な過失がある場合には、錯誤があっても契約として有効であることを主張することができる(電子契約法第3条ただし書)。

この「確認を求める措置」としては、申込みを行う意思の有無及び入力した内容をもって申込みにする意思の有無について、消費者に実質的に確認を求めていると判断し得る措置になっている必要がある。

具体的には、次のようなものが考えられる。

・① 確定的な申込みとなる送信ボタンが存在する同じ画面上に意思表示の内容を明示し、ある当該ボタンをクリックすることで申込みの意思表示となることを消費者が明らかに確認することができる画面を設定すること

・② 最終確定的な申込み意思表示となる送信ボタンを押す前に、申込みの内容を表示し、そこで訂正する機会を与える画面を設定すること

なお、近時は、上の②の方法に従い、入力画面とは別に、「最終確認画面」として申込みの内容を表示しそこで訂正する機会を与える画面を設ける仕組みが一般的になっている。しかし、①の方法に従い、消費者が意思表示の内容を確実に確認できるように表示し、かつ、意思表示の内容と同じ画面上に申込みの意思表示となることを消費者が明らかに確認できる方法で送信ボタンを設けるのであれば、「確認を求める措置」として入力画面とは別に「最終確認画面」を設けることは必須ではない。ただし、「最終確認画面」を設けることが一般化しており、入力画面上のボタンのクリックは最終的な意思表示ではないと消費者が思い込む可能性が高まっていることに鑑みれば、「最終確認画面」を設けない場合には、消費者が入力した情報を全て表示して消費者が意思表示の内容を確実に確認できるようにするとともに、「ボタンをクリックすることで最終的な意思表示となること」を消費者に明瞭に表示する必要があると考えられる。また、入力画面と同一画面の別の箇所に意思表示の内容を明示する画面が設けられ表示されているものの送信ボタンが入力画面側に設けられている場合等、意思表示の内容が、同一画面上であっても、確定的な申込みとなる送信ボタンと全く別の場所に表示されている場合には、消費者が意思表示の内容を確認せずに送信ボタンをクリックするおそれがあるため、「最終確認画面」を設けなければ「確認を求める措置」として不十分とされる可能性があると考えられる。

(3) 電子契約法第3条の「意思の表明」

消費者自らが前記「確認を求める措置」を要しない旨の意思を表明した場合¹⁾には、電子契約法第3条本文の適用はなく、事業者は、民法第95条ただし書の規定により、消費者に意図しない申込みや意図と異なる内容の申込みをしたことについて重大な過失があることを主張することができる(電子契約法第3条ただし書)。

この「意思の表明」とは、消費者がその自主的な判断により、自ら積極的に確認措置の提供が必要ではないことを事業者明らかにするとの趣旨であり、その認定は慎重になされることが考えられる。消費者が確認措置を要しないと望んでいないにもかかわらず、事業者によってそれに同意するよう強制されたり、意図的に誘導されたりしたような場合には、ここでいう消費者の「意思の表明」には当たらない。例えば、確認措置を講じていない事業者が、一方的に「確認措置を要しない旨同意したものとみなす。」としているような場合や、「確認措置を必

要としない旨表明いたします。」というボタンをクリックしなければ商品を購入できないような場合には、ここでいう消費者の「意思の表明」には当たらない。要するに、各別かつ明示の方法により、消費者側の主体的意思が形成され、確認措置を不要とする意思の表明がされるものでなければならない。

また、実際の電子商取引サイトでは、表示スペースの制約等から、確認画面の省略を選択する場合に、「確認画面がなくてもよい場合にはこちらをクリック」というように確認画面が不要である旨の文章を記載したボタンをクリックさせるのではなく、ワンフレーズの短い表現が記載されたボタンをクリックさせることが多い。このような省略して表現されたボタンのクリックが「確認措置を必要としない旨」の選択の意思表示であることを消費者が理解してクリックした場合には、消費者が電子契約法第3条ただし書の「確認を求める措置」を要しない旨の意思を表明した場合に該当するが、当該ボタンの趣旨が消費者に適切に説明されていないため消費者が省略して表現されたボタンの意味を正しく理解できないままクリックしたような場合には、「確認を求める措置」を要しない旨の意思を表明した場合に該当するとはいえないと考えられる。

なお、意思の表明の有無については、事業者が主張・立証責任を負担する。

1 このような場合であっても、事業者が「確認を求める措置」を講じなかったことについて、特定商取引法第14条の規定に違反したとして行政処分の対象となるおそれがある。本準則 I-1-3「インターネット通販における分かりやすい申込画面の設定義務」を参照されたい。

【2】 I-4 未成年者による意思表示

【論点】

未成年者(民法第4条)を申込者とする電子商取引について、相手方が取消し(民法第5条第1項)の主張を受けた場合、取消しの主張の適否はどのように判断されるか。

1. 考え方

未成年者が、法定代理人(親権者 又はまたは後見人)の同意を得ないで行った契約の申込みは、電子契約の申込みであっても、原則として取り消しうる(民法第5条第1項)。しかしながら、次の場合 には、未成年者であることを理由とした申込みの取消しは認められない。

なお、幼年者等意思無能力者である未成年者が申込みを行った場合には、意思無能力により契約は無効となる¹。

(1) 未成年者が法定代理人の同意を得て申込みを行った場合(民法第5条第1項)

未成年者が法定代理人の同意を得て行った契約の申込みは、取り消すことができない。

電子契約においては、対面取引・書面取引と比較して法定代理人の同意を確認することは容易でないが、事業者は、取引の性質上未成年者による申込みがどの程度予想されるかや、取引の対象、金額等から考え得る取消しによるリスク、システム構築に要するコストとのバランス等を考慮して、申込者の年齢確認及び法定代理人の同意確認のために適当な申込受付のステップを検討することが必要となるであろう。

また、携帯電話端末を利用した電子契約では、携帯電話事業者が提供する課金システム(携帯電話の契約者に対して、携帯電話の利用料と合わせてサービスの利用料等(売買代金・情報料等)を請求する、いわゆるキャリア課金)が利用されていることも多いが、個々の電子契約はあくまでも携帯電話の利用契約とは別途、利用者(申込者)とサービス提供事業者間に成立するものであり、サービス利用者が未成年者であれば、原則として個々の電子契約ごとに法定代理人の同意の有無が判断されることに留意しなければならない。

(2) 未成年者が詐術による申込みを行った場合(民法第21条)等

事業者が申込みの受付の際に画面上で年齢確認のための措置をとっているときに、未成年者が故意に虚偽の年齢を通知し、その結果、事業者が相手方を成年者と誤って判断した場合 には、未成年者が「詐術を用いた」ものとして、民法第21条により、当該未成年者は取消権を失う可能性がある。

¹ 意思能力は、自己の行為の結果を判断することのできる能力であって当該行為者について個別具体的に判断される。意思能力があるといえるには、一般的には7～10歳程度の知力があれば足りるとされている。

「詐術を用いた」ものに当たるかは、諸般の要素を勘案して、個別具体的に判断される²。

(取り消すことができない(詐術に当たる あたる)可能性のある例³)

- ・「未成年者の場合は親権者の同意が必要である」旨、申込み画面上で明確に表示・警告したうえで、申込者に年齢 又はまたは 生年月日の入力进行を求めているにもかかわらず、未成年者が、自己が成年になるような虚偽の年齢 又はまたは 生年月日を入力した場合

(取り消すことができる(詐術に当たらない あたらない)と思われる例)

- ・単に「成年ですか」との問いに「はい」のボタンをクリックさせる場合
- ・利用規約の一部に「未成年者の場合は法定代理人の同意が必要です」と記載してあるのみである場合

(3)その他未成年者が取消権を行使できない場合

このような場合のほか、法定代理人が目的を定めて処分を許した財産、あるいは、法定代理人が目的を定めずに処分を許した財産(民法第5条第3項)の範囲で取引をした場合、単に権利を得、義務を免れるべき法律行為(民法第5条第1項 ただし書き)である場合、営業を許可された場合の営業に関する財産行為(民法第6条)である場合、及びおよび、未成年者が婚姻している場合(民法第753条)にも、未成年者であることを理由とした取消しはできない。

2. 説明

(1)原則

民法において、制限行為能力者について典型的に保護を行っている(民法第5条以下)。未成年者については、未成年者の法律行為には法定代理人の同意を必要とし、これに違反する法律行為は、取り消すことができる(民法第5条第1項、第2項)など、特に保護がなされている。未成年者が法定代理人の同意を得ないで行った意思表示は取り消しうるものとされている(民法第5条)。

対面取引においては、容**貌ぼう**等の外観、身分証明書の提示等により、相手方が未成年者か否かを比較的容易に判断することができる。他方、電子商取引においては、非対面の取引が容易に行えるという意味で、未成年者が取引をする場合が従来の取引よりも増加すると考えられる。そこで、取引の安全の観点からは、行為能力の規定を制限的に適用すべきでは

² 「詐術を用いた」に当たるかの判断要素としては、未成年者の年齢、商品の属性、商品の対象者、事業者の設定する年齢入力画面の構成等が考えられる。

³ 当該事例は、判断の方向性・可能性を示したものにとどまる。

ないかとの考えもあり得るだろうが、このような問題は、非対面の取引一般にいえることであり、電子商取引についてのみ例外を認める必要性は認められない。

なお、幼年者等の意思無能力者である未成年者が申込みを行った場合には、意思無能力者は取引行為自体を有効に行うことができないため、当該申込みは意思無能力により契約は無効となる⁴。

(2) 法定代理人の同意がある場合

① 電子契約における法定代理人の同意確認

未成年者から、未成年者であることを理由とした契約申込みの取消しの主張がなされたとしても、未成年者が申込みにより当たりあたり法定代理人の同意を得ている場合には、取消しの主張は認められない⁵。

ところで、オンライン上で行われる電子契約のプロセスでは、申込者が未成年者であることの確認、また法定代理人の同意確認のいずれについても、対面取引・書面取引と比較して容易ではない。したがって、事業者としては、取引の性質上未成年者による申込みが相当程度予想される場合や、取引の対象や金額等から取消しによるリスクが高いと考えられる場合等などにおいては、そのリスクと未成年者取消しを防止するシステムの構築に要するコスト負担のバランスや、取消しを巡る事後的な紛争を回避することを考慮して、契約の申込みの受付時に、申込者の年齢及び申込者が未成年者である場合の法定代理人の同意を確認する手段を別途講じるか、確認しうるシステムを構築しておくことを検討することが必要であろう。

法定代理人の同意確認の方法として、事業者として特に慎重を期する場合であれば、電話・郵送等によるオンライン以外の方法によってよる確認をする方法がある。他方、申込みのステップの中での一画面で、あるいは利用規約で、未成年者による申込みの場合は法定代理人の同意が必要である旨を記載する場合については、この記載のみをもって法定代理人の同意ありと推定することは必ずしもできるものではないため、他の要素と合わせて同意の有無を判断する必要がある⁶。さらに、未成年者が自ら申込み手続きを行うときには、画面上での操作を行うのは未成年者自身であるから、法定代理人の同意を得ることが必要であるとの注意喚起を申込みステップで表示する場合には、その理解力・注意力等を考慮した適切な画面設計(文字の大きさ、色、文章表現、携帯電話の場合には画面表示が小さいことを考慮したより分かりやすいわかりやすい表示等など)がなされることも必要であると

⁴ 大判明治38年5月11日民録11輯706頁。

⁵ 法定代理人による追認も可能である。

⁶ 利用規約の拘束力の問題(本準則 I・2-1「ウェブサイトの利用規約の契約への組入れと有効性」を参照。)と、事実として法定代理人の同意があったといえるかの問題は、別の問題として捉えられるべきである。明確な警告がなされたうえで、未成年者がなお虚偽の年齢・生年月日を入力した場合には、未成年者による詐術に当たりあたり得るかが検討される(後述)。

考えられる。

また、決済の手段として事業者がクレジットカードを指定する場合については、契約の申込者である未成年者とクレジットカードの名義人が同一であれば、未成年者のクレジットカードの作成時点で、クレジットカード作成についての法定代理人の同意がカード発行事業者により厳格に確認されていると考えられる⁷。したがって、未成年者名義のクレジットカードが発行されており、法定代理人がカード発行時に許容していたと想定される内容の売買契約等について、未成年者がクレジットカード加盟店で同カードを指定してカード決済を行う場合には、カード上限額内での個々の売買契約等に対しても法定代理人の包括的な同意があったとの一応の推定が働くはたらく⁸。ただし、例えばたとえば未成年者が出会い系サイトの決済にクレジットカードを利用したような場合⁹等など、法定代理人がクレジットカード作成への同意時に必ずしも想定していなかったと想定される加盟店との取引が行われた場合には、個別の売買契約等について、取引の対象も考慮要素として、法定代理人の同意の有無を判断することとなるであろう。

未成年者が、法定代理人のクレジットカード情報を決済手段として入力する⁹等など、契約の申込者とカード名義人が一致していない場合には、未成年者がカード情報を入力し得たことの一事をもって、法定代理人の同意があったと推定するのは妥当ではない。クレジットカード事業者は、名義人以外の者がカードを利用することを利用規約等で禁止しているのが通例であって、利用規約等に違反した方法による決済を未成年者保護に反する形で肯定するのは妥当ではないし、未成年者が法定代理人名義のカード情報を知るに至った経緯(同意を得ているのか、無断使用か)を、カード情報が入力された事実のみから確実に判断するのは困難だからである⁹。

②携帯電話端末を利用した電子契約における法定代理人の同意

携帯電話端末を利用し、携帯電話の画面を通じて行われる電子契約についても、契約の申込者が未成年者であれば同様の考え方が適用される。すなわち、未成年者が申込者である場合には、法定代理人の同意がある場合⁹等など取消しを制限する事由のない限り、契約の申込みの取消しが可能である。

⁷ 未成年者に対してはクレジットカードを発行しない事業者のほか、18歳以上であれば所定の審査と法定代理人の同意を確認したうえでクレジットカードを発行している事業者もある。

⁸ このような場合については、カード上限額内でのカード決済が「処分を許した財産」(民法第5条第3項)の処分にあたる場合もある。後掲脚注1814も参照。

⁹ なお、未成年者が、法定代理人の同意なくして、法定代理人の名義で契約の申込みをし、かつ、決済の方法として、法定代理人名義のクレジットカード情報を入力した場合には、なりすましの問題となるので、本準則 I-3-1「なりすましによる意思表示のなりすまされた本人への効果帰属」を参照されたい。

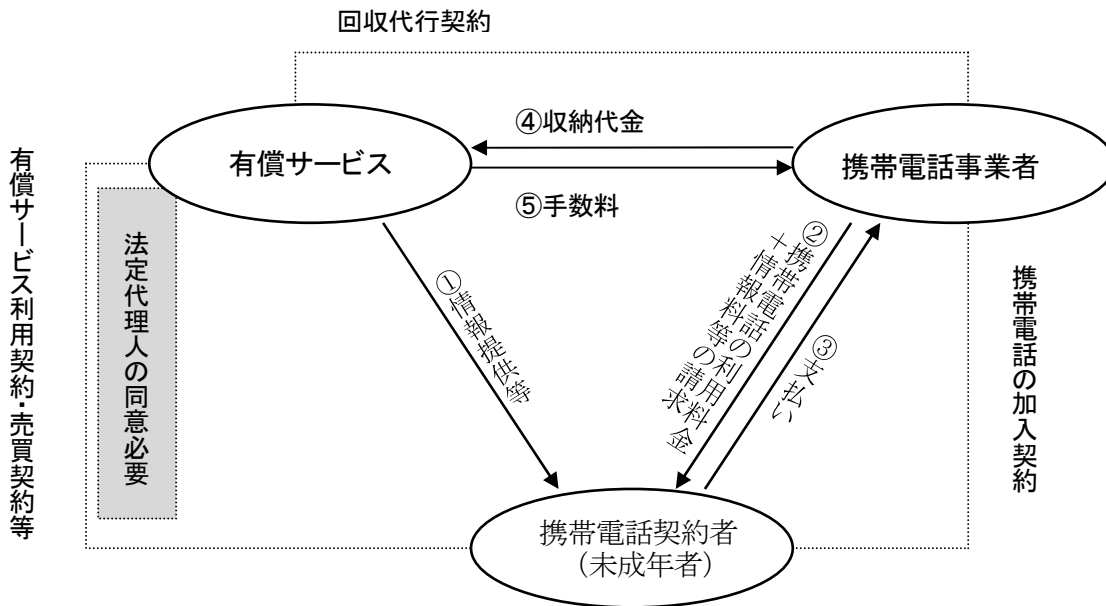
携帯電話の契約者が親(法定代理人)であっても、未成年者であっても¹⁰、また、課金方法として次に述べるキャリア課金を採用しており課金が携帯電話事業者により行われる場合であっても、携帯電話端末を通じた個々の電子契約は、携帯電話の加入契約とは別のものとして捉えられ、携帯電話の契約者が誰であるかによらず、個々の電子契約の申込者が誰か、という観点から判断する必要がある¹¹ことに留意すべきである。すなわち、サービス提供事業者が未成年者取消しに対してあらかじめ対策を行う場合には、前述のとおり、申込者の年齢確認、及び法定代理人の同意確認を申込み受付段階で行うことを検討する必要がある。

¹⁰ 携帯電話事業者は、未成年者であっても中学生以上であれば、法定代理人の同意確認をした上で携帯電話の加入契約者となることを認めている。

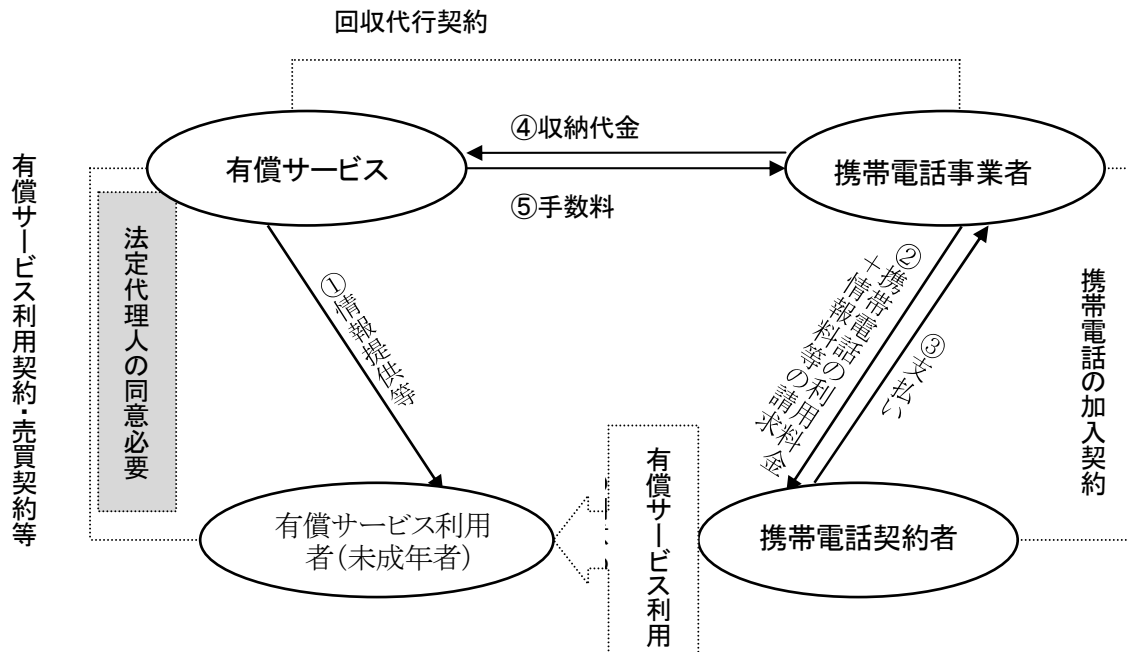
¹¹ ダイヤルQ2事件(最高裁平成13年3月27日第三小法廷判決・集民201号667頁)は、親が加入電話契約者であった電話回線から子供がダイヤルQ2サービス(利用に応じて情報料が発生し、電話料金と合わせて加入契約者に請求される)を利用し、加入電話契約者である親が情報料の支払い義務を負うかが問題となった事案である。同事案では、「ダイヤルQ2サービスの利用が行われた場合、利用者と情報提供者との間で、その都度、情報提供者による電話を通じた情報等の提供と利用者によるこれに対する対価である情報料の支払いを内容とする有料情報提供契約が成立し」と、サービス利用契約の契約者は、あくまでサービス利用者である子供とサービス提供事業者であると判断されている。

<例:回収代行型¹²の場合の契約関係の概要>

①携帯電話契約者(未成年者)=サービス利用者(未成年者(同一人))



②携帯電話契約者(親など)≠有償サービス利用者(未成年者)



¹² 図ではキャリア課金の方法として回収代行型を上げているが、携帯電話事業者がサービス提供事業者から代金債権の譲渡を受けて携帯電話契約者に請求する債権譲渡型もある。

携帯電話端末を利用し、主として公式サイト¹³に掲載されたサイトを介して行われる電子契約では、その代金を携帯電話の利用料金と合わせて携帯電話の契約者に請求する簡易な決済方法(いわゆるキャリア課金の方法¹⁴)が採用されている点に特色がある。キャリア課金が採用され、かつ、取引の対象が物品の配送を伴わないコンテンツ販売(又はライセンス)の場合には、課金はすべて携帯電話事業者が行うため、個別のサービス利用契約の申込みでは申込者の個人情報の入力が必要とせず、手続きが簡略化されているケースもみられる¹⁵。これは、携帯電話事業者においてすべて決済を行い代金相当額は携帯電話事業者を通じてサービス提供事業者を支払われるため、事業者側では、配送を伴う物品販売を除いて、サービスを提供するに当たりあたり申込者の個人情報を必要としないためである。そして、キャリア課金が利用者により選択される場合、携帯電話利用契約時に予め設定されたパスワードを入力するなど、携帯電話事業者による一定の認証がなされる場合もあるが、この認証が行われたことをもって法定代理人の同意があったと推定できるかどうかは一律に判断できるものではなく、各キャリア課金の認証システムの具体的な内容、課金時の法定代理人の認識等によって個別に判断されることになる¹⁶。未成年者による利用が相当程度予想され、また、事業者として未成年者取消しによるリスクを予め軽減しておきたい

13 携帯電話事業者が設定した各社個別の公式なポータルサイトに掲載されることが認められたサイト。携帯電話事業者による審査を受けて掲載される。

14 携帯電話事業者が、携帯電話端末を通じてサービス(コンテンツ販売・物販)を提供する事業者の代金の回収を代行または代金請求債権の譲渡を受けることにより、携帯電話の加入契約者に対して携帯電話の利用料金と合わせて代金を請求する課金方法。

公式サイト以外の一般サイトやPCでのオンライン取引でも、この方法が徐々に使われるようになってきている。

15 キャリア課金が回収代行型・債権譲渡型のいずれであっても支払いが定められた期限までに行われる場合には、携帯電話事業者からサービス提供事業者へ携帯電話契約者の個人情報が提供されることはない。未払いが生じた場合は、サービス提供事業者からサービス利用者への直接の請求を可能とするため、携帯電話契約者情報がサービス提供事業者へ提供されることとなっている。

16 キャリア課金における携帯電話契約者の支払義務については携帯電話の利用規約等に定めがあることが一般的であり、それによれば、サービス利用者が誰であるかを問わず(たとえば親の携帯電話から子供がサービスを利用した場合であっても)、その利用が契約した携帯電話端末からのものであり、(認証ステップがある場合は)パスワードの入力など携帯電話事業者があらかじめ定めた認証方法による認証が行われた場合には、携帯電話の契約者が支払義務を負うとされているが、このような定めの有効性についても具体的な事情によって判断されることになる。

前掲ダイヤルQ2事件(最高裁平成13年3月27日第三小法廷判決・集民201号667頁)では、サービス利用契約の当事者を子供・事業者と認定し、「利用者は情報提供者に対して同サービスの利用時間に応じた情報料債務を負担し、情報提供者は利用者に対する情報料債権を取得する」としたうえで、電話回線加入契約者である親の情報料支払義務については「同サービスの利用が加入電話契約者以外の者によるものであるときには、有料情報提供契約の当事者でない加入電話契約者は、利用者の情報料債務を自ら負担することを承諾しているなどの特段の事情がない限り、情報提供者に対して情報料債務を負うものではなく、契約回線からの利用であれば加入契約者が情報料の支払い義務を負うとの約款については(同約款は)加入電話からのQ2情報サービスの利用が加入電話契約者以外の者によるものである場合において、その利用に係る情報料債務を加入電話契約者が負担する根拠となるものではない。」と判断している。

場合には、事業者毎に個別にシステム構築を検討しておくことが必要であろう¹⁷。

キャリア課金については、未成年者が携帯電話利用契約者である場合、あるいは親が契約者であっても利用者として未成年者が登録される場合等においてなどは、利用額の上限が成年者である場合よりも低額に設定されるケース、又は、または上限額を任意に低額に設定できるようにされているケース場合がある。このようなケースでは、法定代理人が明確に認識した上で上限をの設定をしたと認定できるステップが踏まれていれば、個別のサービス利用契約についても、上限額の範囲であらかじめ予め包括的に同意したと推定できる可能性がある。

(3) 処分を許した財産

法定代理人が目的を定めて処分を許した財産については、その目的の範囲内において、未成年者が自由に処分することができる。目的を定めて処分を許す場合とは、学費・旅費など、特定の用途を決めて処分を許すようなケースである。また、法定代理人が目的を定めないうちで処分を許した財産を未成年者が処分するとき、例えばたとえば用途は限定せずに与えられた小遣いの範囲で未成年者が取引を行う場合も、同様に法定代理人の同意を要しない(民法第5条第3項¹⁸)。

ただし、未成年者から取消しの主張がなされた場合、現実には事業者側からのこれらの事実確認を行うことは困難であるケースが多いと思われる。例えばたとえば、未成年者が利用した有償のオンラインサービスにおいて、利用規約等で一月の利用金額が数千円と比較的低額に設定されていた場合であっても、「処分を許した財産」に該当するかあたるかは個々の法定代理人・未成年者間の事情によるから、金額が低額であるという点のみから「処分を許した財産」と判断することはできない。

(4) 未成年者による詐術

民法第21条によれば、未成年者が取引の相手方に対し、成年者であるか、又は法定代理人の同意があると誤信させるために詐術を用いた場合ときには、当該未成年者は当該意思表示を取り消すことができないとされている。そして、「詐術を用いたとき」とは、制限行為能力者であることを誤信させるために、相手方に対し積極的術策を用いた場合に限るものではな

¹⁷ 未成年者による利用が特に想定される取引については、利用者の年齢確認、利用に伴う有償・無償についての特にわかりやすい告知(表記)、課金時の明確な法定代理人同意の確認等が考慮されるべきであり、また、携帯電話事業者またはサービス提供事業者により事前に未成年者利用を想定した取引制限等を行うオプションがある場合には、同オプションの明確な法定代理人への明確な提示と同意取得も考慮されるべきであろう。

¹⁸ 高梨公之・高梨俊一「新版注釈民法(1)改訂版(谷口知平・石田喜久夫編)第1編第1章第2節」5〔処分を許された財産〕I 財産の処分と行為能力」314頁は、この規定の趣旨について、「通説は、これを行為能力に関する規定と理解するのだから、4条(現行民法の第5条第1項、第2項)の規定をさらに詳述した趣旨に読むほかはない。この意味からいうと、本条は注意規定にすぎない。」としている。

く、制限行為能力者が普通にふつうに人を欺くに足りる言動を用いて相手方の誤信を誘起し、又は誤信を強めた場合をも含んでいると解されている(最高裁昭和44年2月13日第一小法廷判決・民集23卷2号291頁)¹⁹。

したがって、事業者が電子契約商取引の際に画面上で、申込者の生年月日(又はまたは年齢)を入力させるなどして未成年者が親の同意なくして取引に入ることを防止する適切な措置を講じてようにしているのに、未成年者が虚偽の生年月日(又はまたは年齢)を入力し、その結果、事業者が相手方を成年者と誤信した場合等などには、未成年者が「詐術を用いた」ものと評価できる可能性があるものと解される。未成年者が「詐術を用いた」ものと評価できる場合には、当該未成年者は取消権を失う可能性もあると解される。

もつとも、「詐術を用いた」といえるかについては、画一的な判断ができるものではない。未成年者が詐術を用いたと認められるか否かは、単に未成年者が成年者を装って生年月日(又はまたは年齢)を入力したことのみにより判断されるものではなく、当該未成年者の年齢、事業者が故意にかかる回答を誘導したのではないかなど、最終的には取引の内容、商品・役務の性質、商品の対象者、や事業者が設定する年齢入力のための画面の構成等の個別具体的な事情を考慮した上で実質的な観点から、判断されるものと解される。

(5) 取消し後の法律関係

未成年者の締結した電子契約が取り消された場合、契約は遡及的に無効となる(民法第121条)。契約により未成年者は代金の支払義務を、事業者はサービスの提供(商品売買であれば商品の引き渡し)義務をそれぞれ負っているが、取引がの履行がなされていない段階であれば、双方の義務は消滅し、既に履行がなされている場合には、各当事者が受けた利得を相手方に返還する義務を負う。ただし、未成年者の返還義務は現存利益の範囲にとど留まる。

①取引がの履行がなされていない場合

契約によって、未成年者は代金の支払義務を、事業者はサービスの提供(商品売買であれば商品の引き渡し)義務をそれぞれ負っているが、双方の取引の履行がなされていない段階であれば、これらの義務はいずれも消滅する。

②取引がの履行がなされていた場合

事業者は代金の返還義務を負う。ただし、代金の決済にクレジットカードや、キャリア課金等など、電子契約の直接当事者以外の決済業者が介在している場合には、電子契約が

¹⁹ 本件最高裁判例を含め、詐術に関する裁判例のほとんどは浪費を理由とする準禁治産者の事例であり、未成年者については詐術を用いたといえる場合の具体的な判断が異なる可能性がある。(京都地方裁判所平成25年5月23日判例時報2199号52頁でもそのような指摘がある。)

取り消された後の決済業者との関係は、原則としてクレジットカード事業者とカード契約者、携帯電話事業者と携帯電話契約者等の契約内容によることになる²⁰。

未成年者は、商品の引き渡しを受けているのであればこれを返還する義務を負うが、未成年者の返還義務の範囲は現存利益の範囲にとどまる(民法第121条)。未成年者が受けたサービスが情報財の提供であった場合には、本準則Ⅲ-3-1「契約終了時におけるユーザーが負う義務の内容」の考え方に従い、不当利得返還義務として、未成年者は情報財をその後は使用することができず、これを担保するために、有料サービス提供事業者は、未成年者に対して情報財の消去を求めると考えるのが合理的である²¹。

ただし、例えばたとえば未成年者が始めからはじめから取消しを念頭に契約を申し込んだ上うえ、商品を受領・利用した後に取消しをし、その結果事業者に商品価値の下落等による損害が生じたような場合には、未成年者に不法行為(民法第709条)に基づく損害賠償責任が生じる可能性がある。未成年者が事業者に損害を与えた場合であっても、未成年者が責任能力を備えていない場合には未成年者自身は不法行為責任を負わないが(民法第712条)²²、親等などの監督義務者が監督義務違反としての不法行為責任を負う場合がある(民法第714条)²³。未成年者に責任能力がある場合でも、親等などの監督義務違反と当該未成年者の不法行為によって事業者が生じた損害との間に相当因果関係があると認められるときには、監督義務者が損害賠償責任を負う可能性がある(民法第709条、最高裁昭和49年3月22日第二小法廷判決・民集28巻2号347頁)。

²⁰ 前掲ダイヤルQ2事件(最高裁平成13年3月27日第三小法廷判決・集民201号667頁)では、電話回線加入契約者であった親が、既に第1種電気通信事業者に支払済みであった子供のダイヤルQ2利用料(回収代行により支払)を電気通信事業者に対して不当利得として返還請求ができるかが問題になった。判決は、情報料の支払いは法律上の原因を欠く非債弁済であり、特段の事情のない限り第1種電気通信事業者に対して支払った情報料相当額の返還請求ができるとした。

²¹ 未成年者が高額ของเกมサービス等を既に利用してしまったような場合については、返還すべき現存利益が存在しないと評価され、未成年者はサービス利用料金相当額の返還義務を負わない場合が多いと考えられる。

²² 未成年者が不法行為責任を負う前提としての責任能力を備えるのは、12歳前後が目安とされるが、具体的事案毎の判断となる。

²³ 監督義務者が民法第714条の責任を負う場合は、監督義務者は、監督責任を怠らなかつたこと、または監督義務を怠らなくても損害が生じたことを立証しない限り、責任を免れることはできない。

(情報財取引に関する検討項目)

【3】Ⅲ 情報財の取引等に関する論点

本準則でいう情報財とは、音、映像(画像)その他の情報であって、コンピュータを機能させることによって利用可能となる形式(いわゆるデジタル形式)によって記録可能な情報を指すものとする。具体的には、プログラムその他のコンピュータに対する指令、コンピュータによる情報処理の対象となるデータが含まれる¹。

従来、情報財としてはソフトウェアを中心として議論されてきたが、昨今、音楽、映像、ゲーム、データベースに含まれる情報・データなど、様々なデジタルコンテンツの取引が行われるようになってきている。そこでは、情報財を単に著作物として捉えて著作権保護の観点から検討するというのでは解決しきれない問題も生じ得る。

他方、このような情報財の取引の形態としては、磁氣的、光学的媒体を介して譲渡等する場合、情報財ベンダー(以下「ベンダー」という。)のサーバーからダウンロードする場合に加え、ベンダー等のサーバー上にある情報財をオンラインで利用する場合があり得る。ベンダーとユーザーの間に債権関係だけが発生し、著作物としての利用(著作権法21条以下の態様による利用)が存在しない場面では、従前の情報財取引の議論では対応しきれない問題もある。

このような情報財をめぐる取引環境の変化によって、権利関係や取引保護について多角的な検討も必要になってきている。本準則ですべての場面について言及することはできないが、情報財取引に関して、本項のみならず、他項でも、個別論点として「Ⅱ-3 P2Pファイル共有ソフトウェアの提供」や「Ⅱ-10-1 インターネット上の著作物の利用」といった問題を論じているほか²、「Ⅰ-2-1 ウェブサイトの利用規約の契約への組入れと有効性」は、情報財のオンライン利用に関する利用規約にも深く関わっている。これらについては、それぞれの箇所を参照されたい。

本項では、ユーザーとベンダーとの間において締結される情報財の使用に関するライセンス契約(使用許諾契約と呼ばれることも多い。)の法律上の問題点及び近時の市場拡大が見られるデジタルコンテンツ²における法律上の問題点を中心に検討する。

なお、ライセンス契約とは、ライセンサー(ベンダー)がライセンシー(ユーザー)に対して、情報財を一定条件で使用収益させることを約し、ライセンシーがこれに同意することによって成立する契約をいう。本準則では、実務上、通常行われている有償のライセンス契約のみを対象とする。

¹ いわゆるカスタムメイド型の情報財については、当事者間における契約によってその内容や条件等が定まるものと考えられることから、ここでは汎用品として市場で流通する情報財のみを検討の対象とする。

² デジタルコンテンツの意義については、「Ⅲ-12 デジタルコンテンツ」を参照。

【4】 Ⅲ-12 デジタルコンテンツ(新規)

一般に、デジタルコンテンツとは、電子化された形式で提供されるコンテンツ¹を指すものと考えられている。

デジタルコンテンツの特徴としては、電子出版物、音楽、映像の動画等のコンテンツが、デジタル・プラットフォームを介して配信・取引がされることが多いこと等が挙げられる。また、利用端末も、パソコンだけでなく、スマートフォンやタブレット、あるいはデジタルコンテンツ利用の専用端末等、多様化が進んでいる。さらに、デジタルコンテンツのサービスの提供方法も、ダウンロード等による1回限り提供される場合のほか、インターネットへのアクセスを前提として継続的に提供される場合がある²。

このように、デジタルコンテンツの種類や利用端末は様々で、そのサービスの提供方法やビジネスのあり方も多様であり、すべてのデジタルコンテンツを検討の対象とすることは困難であることから、本項でいう「デジタルコンテンツ」については、オンラインゲーム³や電子出版物の提供、音楽配信、映像の動画配信等のように、CDやDVD等のキャリア・メディアに固定されず、インターネットを通じて提供されるコンテンツを指すものとする⁴。

本項では、前記「デジタルコンテンツ」における一般的な法律上の問題点のほか、今後成長が期待できる電子出版物及びオンラインゲームに特化した法律上の問題点について検討を行う。

¹ 「コンテンツ」については、コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律第2条第1項において、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム……であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。」と定義されている。

² 本項で検討した電子出版物のように、ダウンロードによるサービス提供であるものの、定期的にアカウント認証等の手続が必要となるようなサービスも多い。

³ 本項におけるオンラインゲームとは、インターネットを介して、PCや家庭用ゲーム機、携帯電話(スマートフォンを含む)等の媒体向けにサービスが提供されるゲームを指す。家庭用ゲーム機及びPC等の汎用機向けのパッケージゲーム、ブラウザゲーム、携帯用アプリによって提供されるゲーム等が含まれる。

⁴ デジタルコンテンツについては、広義では、CDやDVD等のキャリア・メディアに固定されたものも含むと考える場合もあるが(例えば、一般財団法人デジタルコンテンツ協会『デジタルコンテンツ白書2013』4頁)、本項では、キャリア・メディアに固定されず提供されるコンテンツを中心に検討を行う。

【5】 Ⅲ-12-1 デジタルコンテンツのインターネットでの提供等における法律問題について（新規）

【論点】

音楽、映画、ゲームなどのデジタルコンテンツを、公衆に向けてインターネット上にアップロードしたり公衆に対してインターネット上で提供したりする行為には、どのような法的問題点があるか。

また、アップロードやインターネット上での提供を行ったデジタルコンテンツが、海賊版である場合と正規購入等適法に入手したものである場合とで、異なる点はあるか。

さらに、デジタルコンテンツを、有償で提供する場合と無償で提供する場合とで、異なる点はあるか。

1. 考え方

他人の著作物を権利者である著作権者や著作隣接権者の許諾なくインターネット上で公衆からの求めに応じて送信可能な状態（掲示板、いわゆる「アップローダー」等へのアップロード行為）にしたり公衆に提供したりする行為は、著作権法上の権利制限規定に該当しない限り、公衆送信権や送信可能化権を侵害するものである。また、アップロード行為やインターネット上での公衆への提供行為の前提として、著作物について複製権侵害が生じる場合もある。

また、アップロード行為やインターネット上での提供行為の対象となる著作物が海賊版（無許諾で複製されたもの等）であろうと適法に入手したデジタルコンテンツであろうと、アップロード行為やインターネット上での公衆への提供行為そのものについて権利者の許諾がなければ、著作権侵害や著作隣接権侵害になってしまうことに注意が必要である。

アップロードされたり掲示板等で提供されたりしている音楽や映像のダウンロードについては、それらが無許諾でアップロード等されていることを知ってダウンロードする行為は、複製権侵害となる。

なお、著作権侵害や著作隣接権侵害に関して、対価を受けたかどうかは侵害の成立に影響しないので、無償で提供する場合であっても著作権侵害や著作隣接権侵害は免れない。

2. 説明

(1) インターネット上へのデジタルコンテンツのアップロード行為等

著作権者は、著作物について公衆送信する権利を専有する（著作権法第23条第1項）。つまり、著作権者の許諾なく著作物を公衆送信すれば、権利制限規定の適用がある場合を除き、公衆送信権を侵害することになる。

ここにいう公衆送信とは、公衆¹によって直接受信されることを目的として無線通信又は有

¹ 「公衆」とは、不特定の者のみならず、特定多数の者（著作権法第2条第5項）も含む。

線電気通信の送信を行うことをいうと定義されており(同法第2条第1項第7号の2)、このうちインターネットのように公衆からの求めに応じて自動的に送信を行うことを自動公衆送信という(同項第9号の4)。そして、ホームページ等のウェブサイト上にデジタルコンテンツをアップロードして、いつでも自動公衆送信が可能な状態にすることを送信可能化といい(同項第9号の5イ)、送信可能化の権利も著作権者や著作隣接権者によって専有されている(同法第23条第1項、第92条の2第1項、第96条の2、第99条の2、第100条の4)。

したがって、著作物の権利者の許諾なくデジタルコンテンツをアップロードして公衆からの求めに応じて送信可能な状態にする行為は、権利制限規定の適用がない限り、送信可能化権を侵害するものである。さらに、アップロードされたデジタルコンテンツが公衆によって受信されれば、アップロードした者の行為は公衆送信権侵害となる。

また、デジタルコンテンツを公衆に対してインターネット上で提供する行為は、権利制限規定の適用がない限り、公衆送信権を侵害するものである。

なお、著作物をインターネット上にアップロードする行為に関しては、「Ⅱ-3 P2Pファイル共有ソフトウェアの提供」も参照されたい。

アップロード行為やインターネット上での公衆への提供行為の前提として、著作物を著作権者に無断で複製すれば、複製権侵害が生じる場合もある。

(2) デジタルコンテンツの入手

① 適法な入手

デジタルコンテンツは、様々な形で入手することができる。デジタルコンテンツが収録されたCDやDVD等の電子媒体を購入してデジタルコンテンツを取得する方法はもちろん、現在では、インターネットを介してウェブサイトからダウンロードすることにより自分の手元に複製物を置く形で入手する方法も多く採用されている。

著作権者の許諾条件に従ってダウンロードすれば、複製権侵害になることはない。

② 海賊版の入手

インターネット上には、多くの「海賊版」と呼ばれる違法複製物が出回っている。ここで「海賊版」とは、権利者の許諾なく複製・公衆送信(送信可能化も含む。)されたものを指すこととする。複製を繰り返してもコンテンツが劣化しない、一度に大量の複製が可能である、移転もインターネットを介して瞬時に行うことが可能である、といったデジタルコンテンツ特有の性質から、海賊版は今や権利者にとって大きな脅威となっている。なお、一旦権利者の許諾を得て取得した複製物を権利者の許諾なくウェブサイト等にアップロードしたのも、基本的には公衆送信権又は送信可能化権を侵害するものであり、「海賊版」ということとする。

インターネットユーザーによるデジタルコンテンツのダウンロードは、ユーザーが自分のパソコン内の記憶媒体(HDD等)にデジタルコンテンツを再製していることになるので複製

である(同法第21条)が、著作権法上、個人的に又は家庭内その他これに準ずる限られた範囲内において使用することを目的(以下、「私的使用目的」という。)とする場合には、権利者の権利は制限されており、著作権者の許諾なく複製することができることとされている(同法第30条第1項、第102条第1項)。

しかし、権利者の許諾を得ないで自動公衆送信されている音楽や映像を、その事実を知りつつ受信してデジタル方式で録音・録画する行為には私的使用目的による権利制限は適用されない(著作権法第30条第1項第3号、第102条第1項)、複製権侵害になる。また、後に掲示板等にアップロードしたり提供したりする目的である場合には、こうした目的は私的使用目的とはいえないので、インターネットユーザーによる海賊版のダウンロード行為は複製権侵害を構成する。

(3)侵害行為の有償性

著作権法は、著作権や著作隣接権を保護するものであり、それらの権利の侵害と有償性は基本的に無関係である。無償だからといって本来侵害行為であるものが侵害にならないということにはならない²。

したがって、デジタルコンテンツを有償で提供していた場合であろうと、無償で提供していた場合であろうと、権利者の許諾なく公衆に対してインターネット上で提供すれば、権利制限規定に該当しない限り、公衆送信権侵害になる。

(4)まとめ

以上から、海賊版であればもちろんのこと、たとえ適法に入手したデジタルコンテンツであってもインターネット上へのアップロード行為やインターネット上での提供行為そのものに関して権利者の許諾がなければ、公衆送信権や送信可能化権侵害となりうる。

これらの行為については差止請求の対象となり(著作権法第112条)、刑事罰もありうる(同法第119条第1項)。

また、著作権や著作隣接権の侵害にとって、行為の有償性は無関係である。したがって、無償提供であるから侵害にならないということはない。

² 侵害に基づく損害賠償請求における損害額の算定の場面では、侵害を構成する販売行為によって対価をどう得ていたかは問題になりうるが、侵害自体と関係するわけではない。

【6】 Ⅲ-12-2 デジタルコンテンツ利用契約終了後のデジタルコンテンツの利用（新規）

【論点】

デジタルコンテンツ利用契約が終了した後に、ユーザーはデジタルコンテンツを返還又は消去しなければならないか。デジタルコンテンツの利用を継続できるのはどのような場合か。

1. 考え方

(1) ユーザーの債務不履行を理由に事業者が契約を解除する場合

ユーザーはデジタルコンテンツを利用する権限を失うので、デジタルコンテンツの利用を停止しなければならない。デジタルコンテンツ提供事業者（以下「事業者」という。）は、ユーザーに対しデジタルコンテンツの返還又は消去を求めると解される。

(2) デジタルコンテンツ提供サービス終了に伴い事業者が契約を終了する場合

① サービスの終了形態とデジタルコンテンツ利用契約の終了

デジタルコンテンツ利用契約について、サービス開始当初からサービス提供期間が定められている場合には、サービス提供期間の満了をもってデジタルコンテンツ利用契約は終了する。

デジタルコンテンツ利用契約に、サービス提供期間が定められていない場合でも、同契約において、事業者がいつでもサービスを終了できる旨の規定が置かれている場合には、同規定が有効である限りは、事業者はデジタルコンテンツ利用契約を終了させることができる。デジタルコンテンツ利用契約に何ら規定が置かれていない場合には、事業者が、事前にサービス終了の告知を行い、十分な周知期間¹においてサービスの提供を終了させた場合には、周知期間の経過後にデジタルコンテンツ利用契約が終了すると解される。

事業者が、デジタルコンテンツ利用契約を当該契約における終了事由等に基づき終了させられれば、契約終了後にサービスを提供しないことに債務不履行責任等の問題は生じないが、契約が終了しない場合、事業者がサービスを一方的に終了してしまうと、債務不履行責任を負うと考えられる。

② デジタルコンテンツ利用契約終了の効果

デジタルコンテンツ利用契約が終了した後の処理に関し、デジタルコンテンツ利用契約に具体的な規定が置かれていれば、契約それ自体に無効事由等がない限り、デジタルコンテンツ利用契約終了後の権利関係は、当該規定に基づいて処理される。提供サービス終了後もユーザーはデジタルコンテンツの利用を継続できると定められていればその利用

¹ 「十分な周知期間」がどの程度の期間かは、事案毎に判断される。

を継続でき、利用を継続できないと定められていればその利用は継続できない。事業者が、デジタルコンテンツの提供サービスが終了した後の処理に関する具体的な規定内容を検討するに当たっては、トラブル防止の観点から、ユーザーに対し不意打ちとならない内容にすることが望ましい。

事後処理に関する規定がない場合、デジタルコンテンツ提供サービスにおける事業者のサービス提供義務は消滅し、事業者がデジタルコンテンツ提供サービスを提供しなくても債務不履行と評価されることはないと解される。ダウンロード型のデジタルコンテンツ提供サービスにおいては、ユーザーが事業者に対し再度デジタルコンテンツの提供を求めることはできないが、ユーザーが手元にあるデジタルコンテンツを返還ないし消去する義務は負わないと解される。

(3) デジタルコンテンツ利用契約に無効事由や取消事由があった場合

デジタルコンテンツ利用契約に無効事由や取消事由があり、当該デジタルコンテンツ利用契約が無効とされ又は取消された場合、各当事者は不当利得返還義務を負う。したがって、事業者は代金をユーザーに返還する義務を負い、ユーザーはデジタルコンテンツの返還義務又は返還に代わる消去義務を負う。

2. 説明

(1) 問題の所在

ユーザーがデジタルコンテンツを利用する際には、ユーザーは事業者との間でデジタルコンテンツの利用に関する契約(以下「デジタルコンテンツ利用契約」という。)を締結し、デジタルコンテンツ提供サービスを受けることとなる。これらのデジタルコンテンツに関する契約は、利用規約等の形式によって示されることが多い。

デジタルコンテンツ利用契約は、当該デジタルコンテンツの利用形態等に応じて様々なものがある。具体的なデジタルコンテンツ利用契約の法的性質は、デジタルコンテンツの種類、提供方法、サービス内容、対価の有無及び大小並びに支払方法、利用期間等によって異なってくるものと考えられる。本稿においては、現状のデジタルコンテンツ提供サービスにおいて典型的な、有償で継続的にサービスが提供されることを前提としたデジタルコンテンツ利用契約について検討を行う。

デジタルコンテンツの提供方法には様々なものがある。大きく分類すれば、デジタルコンテンツを構成する電子データの複製物が事業者からユーザーに移転しており、ユーザーの端末と事業者のサーバー等の間の通信回線が切断されてもユーザーの手元に電子データの複製物が残される形態(以下、本項において「ダウンロード型」という。)と、ユーザーがブラウザや専用ソフト等を用い通信回線を通じて当該サーバー等に接続している間のみデジタルコンテンツを利用でき、通信回線が切断されればデジタルコンテンツを利用できなくなる(ユー

ザーの手元に電子データの複製物は残らない)形態(以下、本項において「ストリーミング型」という。)に分けることができる。これらの提供方法の差異によって、デジタルコンテンツ利用契約終了後のコンテンツの利用の可否が異なる。ストリーミング型においては、ユーザーの手元に電子データの複製物が残っていないことから、デジタルコンテンツ利用契約終了後は、デジタルコンテンツを事実上利用できなくなる。それに対して、ダウンロード型においては、ユーザーの手元に電子データの複製物が残されることから、契約終了後においてもユーザーが手元のデジタルコンテンツを継続利用し得る場合がある。そこで、ダウンロード型においては、継続利用が許されるのか否かが問題となる。

(2) ユーザーの債務不履行を理由に事業者が契約を解除する場合

ユーザーは、事業者との間で締結をしたデジタルコンテンツ利用契約において、利用料金の支払い、デジタルコンテンツの無断複製の禁止等の様々な義務に従うことに合意をして、事業者からデジタルコンテンツの提供を受ける。ユーザーが上記のような義務に従わず債務不履行に陥った場合、事業者は、ユーザーとの間で締結しているデジタルコンテンツ利用契約の全部又は一部を解除することが考えられる。

この場合に、利用契約全部を解除するか一部にとどめるかは、契約内容や債務不履行事由による。デジタルコンテンツ利用契約が継続的なサービス提供契約であると解される場合には、契約終了の効果は、将来に向かって発生すると考えられる。

デジタルコンテンツ利用契約が解除された場合、ユーザーはデジタルコンテンツを利用する権限を将来に向かって失うので、デジタルコンテンツの利用を停止しなければならない。

ダウンロード型の場合には、ユーザーは、デジタルコンテンツの利用を停止するのみならず、ユーザーの手元にあるデジタルコンテンツの複製物そのものを、事業者に戻還し、又は返還に代えて消去する義務が生じるものと考えられる。

この点に関し、無体物であるデジタルコンテンツについては、返還すなわち占有移転を觀念することができないとの考え方もありえる。しかし、ユーザーの手元にデジタルコンテンツが残ったままであれば、ユーザーは契約解除後も正当な権限なく引き続きデジタルコンテンツを利用する可能性があることに鑑みれば、ユーザーによる当該デジタルコンテンツの利用停止を担保するために、事業者は、ユーザーに対して当該デジタルコンテンツを返還又は消去するよう求め、当該デジタルコンテンツをユーザーの管理下から失わせることができると解するのが合理的である。

(3) デジタルコンテンツ提供サービス終了に伴い事業者が契約を終了する場合

① サービスの終了形態とデジタルコンテンツ利用契約の終了

i) サービス開始当初から予定されていたサービス提供期間の満了の場合

デジタルコンテンツ利用契約において、当事者の合意によって、デジタルコンテンツ提

供サービスを提供する期間について定めることができる。したがって、デジタルコンテンツ利用契約に、サービス終了日が規定されている場合には、それは、当該サービス終了期日の満了をもってデジタルコンテンツ利用契約が終了し、事業者のデジタルコンテンツ提供義務もまた消滅する趣旨であると解され、事業者がサービスを終了しても債務不履行とはならない。

ii) 事業者の判断によるサービス終了の場合

デジタルコンテンツ利用契約において、事業者はいつでもサービスを終了できる旨の規定が置かれている場合がある。この場合には、上記契約の規定に無効事由等がない限り、事業者はデジタルコンテンツ利用契約を終了させ、かつコンテンツ提供サービスを終了することができる(サービスを終了してもユーザーに対する債務不履行にならない)と解される。

それでは、デジタルコンテンツ利用契約において、サービスの提供期間もいつでもサービスを終了できる旨の規定も定められていない場合に、事業者はデジタルコンテンツ利用契約を終了させ、もってサービスを終了することができるか。デジタルコンテンツ利用契約も契約の存続期間を観念できる継続的な契約であるところ、デジタルコンテンツ利用契約において存続期間が定められていない場合であっても、解約申入れの日から相当な期間が経過した後に契約が終了することを認める民法一般の法理²に照らせば、事業者が、サービスの終了にあたって、事前にサービス終了の告知を行い、十分な周知期間³においてサービスの提供を終了させた場合には、周知期間の経過後にデジタルコンテンツ利用契約が終了し、サービスを終了しても事業者の債務不履行とはならない可能性がある。他方で、事業者が、十分な周知期間を置かずサービスを終了させた場合は、デジタルコンテンツ利用契約は終了しておらず、事業者の債務不履行責任が生ずる可能性があると解される。

② デジタルコンテンツ利用契約終了の効果

i) 事後処理に関する規定がある場合

デジタルコンテンツ利用契約が終了した後の処理(ユーザーによるデジタルコンテンツの利用の可否等)についても、デジタルコンテンツ利用契約に規定が置かれることが多い。デジタルコンテンツ利用契約に具体的な規定が置かれていれば、契約それ自体に無効事由等がない限り、当該規定は、事業者とユーザーとを法的に拘束するものであると考えられる。したがって、デジタルコンテンツ利用契約終了後の権利関係は、当該規定に基

² 契約の存続期間を観念することができる契約について、民法第617条第1項〔賃貸借契約〕や民法第627条第1項〔雇用契約〕において、解約の申入日から相当な期間が経過した後に契約が終了することとされている。

³ 「十分な周知期間」がどの程度の期間かは、事案毎に判断される。

づいて処理されることになる。例えば、デジタルコンテンツ利用契約において、デジタルコンテンツ利用契約終了後もユーザーはデジタルコンテンツの利用を継続できると定められていれば、その利用を継続できることになる。また、デジタルコンテンツ利用契約において、デジタルコンテンツ利用契約終了後にユーザーはデジタルコンテンツの利用を継続できないと定められている場合には、同コンテンツの利用は継続できないことになる。

事業者が、デジタルコンテンツ利用契約が終了した後の処理に関する具体的な規定内容を検討するに当たっては、トラブル防止の観点から、ユーザーに対して不意打ちとならない内容にすることが望ましい⁴。

ダウンロード型の場合には、ユーザーとしては、「複製物の利用権限を取得した」と感じている場合が多いと考えられる。したがって、ユーザーの手元にある電子データの複製物の利用を禁止する場合には、その旨を当初から契約に明記し契約内容としておくべきである。

他方、ストリーミング型の場合には、デジタルコンテンツ利用契約の終了後にユーザーによるデジタルコンテンツの利用はできない旨規定しても、通常はユーザーの予測の範囲内であり、ユーザーに不意打ちになることは少ないと考えられる。

ii) 事後処理に関する規定がない場合

デジタルコンテンツ利用契約に、契約終了後の事後処理に関する規定が置かれていない場合には、デジタルコンテンツ利用契約終了後の事後処理について、どのように考えるか。

まず、ストリーミング型においては、事業者がサービスを停止した以上、ユーザーはデジタルコンテンツを事実上利用できなくなるが、デジタルコンテンツ利用契約が終了していると解される場合には、事業者のサービス提供義務も消滅しているから、事業者がデジタルコンテンツ提供サービスを提供しなくても債務不履行と評価されることはないと解される。

ダウンロード型においても、サービスの終了に伴い、デジタルコンテンツ利用契約が終了していると解される場合には、事業者のサービス提供義務は消滅し、ユーザーが事業者に対し再度デジタルコンテンツの提供を求めることはできないと解される。ダウンロード型においてはユーザーの手元にあるデジタルコンテンツの利用を続けることができるかそれとも消去等しなければならぬかが問題となる。事業者が契約終了後の処理に関する具体的な規定を置くことができたのに置かなかつた以上、契約終了による不利益は事業者側が甘受し、ユーザーは、その手元にあるデジタルコンテンツを返還ないし消去す

⁴ 過度にユーザーの権利を制限する内容の条項は、消費者契約法10条により無効とされる可能性があることに留意されたい。

る義務は負わないと解すべきである⁵。

(4) デジタルコンテンツ利用契約に無効事由や取消事由があった場合

デジタルコンテンツ利用契約は、ユーザーが誤ってデジタルコンテンツの発注ボタンを押してしまった場合等の錯誤無効(民法第95条本文)⁶、未成年者や成年被後見人等の制限行為能力者であるユーザーによる行為の取消し(民法第5条第2項、第9条本文、第13条第4項、第17条第4項)や、消費者であるユーザーが重要事項について消費者契約法第4条第1項各号の規定に該当する行為によって契約の申込み等を行った場合の取消し(消費者契約法第4条)のように、無効事由や取消事由があった場合には無効とされ又は取消され得る。

この場合、デジタルコンテンツ利用契約の各当事者は不当利得返還義務(民法第703条、第704条)を負う。したがって、事業者は当該契約に基づき受け取った代金全額をユーザーに返還する義務を負い、ユーザーはダウンロード型の場合にデジタルコンテンツの返還義務又は返還に代わる消去義務を負うと解される。ただし、制限行為能力者によるデジタルコンテンツ利用契約を取消した場合には、当該制限行為能力者が負う返還義務の範囲は、制限行為能力者の保護の観点から、「現に利益を受けている限度」に限られることになる(民法第121条ただし書)⁷。

⁵ もっとも、この場合においても、デジタルコンテンツ利用契約は終了しており、事業者は、デジタルコンテンツのアップデート等、継続的にサービスを提供する義務を負うわけではないと解される。

⁶ なお、電子契約法第3条については、本準則 I-1-2「消費者の操作ミスによる錯誤」を参照。

⁷ いわゆる「現存利益」の具体的な範囲や、未成年者の詐術があった場合に未成年者の取消しを制限する民法第21条の適用については、本準則 I-4「未成年者による意思表示」を参照。

【7】 Ⅲ-12-3 電子出版物の再配信を行う義務(新規)

【論点】

電子出版物配信事業者は、電子出版物を購入した利用者から電子出版物の再配信を求められた場合、これに応ずる義務はあるか。

また、端末のOSがバージョンアップした場合に、配信事業者は閲覧アプリをアップデートする義務はあるか。

さらに、配信事業者が配信事業を廃止した場合や、配信権限を失った場合に、配信事業者が再配信を中止することは利用者に対する債務不履行となるか。

1. 考え方

再配信を行う義務の有無及び範囲について利用規約に規定があり、これが配信事業者と利用者との間の契約内容とされている場合にはこれによる。

利用規約に規定がない場合には、諸般の事情から、利用規約の合理的意思解釈や、利用者と配信事業者の黙示の合意の有無・内容を判断する必要があり、配信事業者が利用者に対し電子出版物の再配信を行うことを約したと判断される場合には、利用者に対し、約したと判断される範囲において再配信を行う契約上の義務を負う。

2. 説明

(1) 問題の所在

電子出版物とは、デジタル化された形で利用者に提供される出版物をいう。

電子出版物は、電子出版物配信事業者(以下、「配信事業者」という。)によって、配信事業者の運営するプラットフォームから、専用端末ないし汎用端末に電子出版物をダウンロードすることにより、利用者に配信されることが多い¹。配信事業者は、電子化された出版物を利用者に提供するに当たって、著作権者及び出版社から配信許諾を受ける²。利用者が、電子出版物の複製を行うことは技術的に困難であり、配信事業者のプラットフォームでのみ利用可能とされている場合が多い。

利用者は、配信事業者より提供を受けた電子出版物について、端末が故障し、端末を買い換え、又は端末の保存容量の制約の問題で端末から電子出版物の消去を行う等の事情から、電子出版物の再配信を受けることが必要となる場合がある。

このような場合には、電子出版物の配信事業者は利用者の求めに応じ、再配信を行わなければならないか。また、関連して、配信事業者はスマートフォンやタブレット等の汎用端末のO

¹ 現状のビジネス上は、電子出版物がストリーミングにより提供される場合もあるが、本項においては、電子出版物が利用者の端末にダウンロードされることを前提とする。

² 配信事業者は、出版社との間で直接配信許諾を得る場合と、電子出版物の取次ぎ等を経由して配信許諾を得る場合がある。また、出版社は、電子出版物の配信に当たって、著作権者から配信許諾を得ている。

Sがアップデートされた場合にこれに対応した閲覧アプリ等を提供する義務があるか。さらに、配信事業者は、配信事業を終了した後も電子出版物の再配信を行う義務があるか、権利者による配信の許諾が受けられなくなった場合はどうなるかが問題となる。

(2) 配信事業者による再配信義務について

① 利用規約に再配信を行う旨の規定があり、これが利用者・配信事業者間の契約内容とされている場合

電子出版物の配信を受けるに当たって、利用者は配信事業者の提供する利用規約に同意することが多い。

利用規約に再配信を行う旨の規定があり、これが利用者・配信事業者間の契約内容となっている場合には、配信事業者は利用者に対し再配信を行う契約上の義務を負う。

したがって、配信事業者は、当該利用規約の規定に従って利用者への再配信を行う必要がある。

なお、この場合、利用規約に再配信の期間や回数の制限が規定されている場合には³、配信事業者は当該期間や回数の範囲で再配信を行う義務を負う。これに対し、利用規約に再配信の期間や制限の規定がない場合には、当該利用規約の規定が利用者に適用される限り配信事業者は利用者に対し再配信を行う義務を負う⁴。

② 利用規約に再配信は行わない旨の規定があり、これが利用者・配信事業者間の契約内容とされている場合

利用規約において、再配信は行わない旨の規定があり、これが利用者と配信事業者との間の契約内容となっている場合には、配信事業者は利用者に対し再配信を行う義務はない。

③ 再配信について利用規約に定めがない場合

利用規約において、再配信に関して規定がない場合には、利用規約の合理的意思解釈や利用者と配信事業者の黙示の合意により、再配信を行う義務の存在や、存在するとした場合その期間や回数について配信事業者が再配信を行う契約上の義務を負うかどうかを検討される。

³ 利用規約に規定があったとしても、再配信の制限について利用規約どおりに契約が成立していないと判断される場合もある。利用規約が契約内容になる場合については、本準則I-2-1「ウェブサイトの利用規約の契約への組入れと有効性」を参照。

⁴ 配信事業者が電子出版物の再配信をしないこと、再配信に制限があること、中止する場合があること等について配信事業者の説明が不十分な場合には、利用者の認識によっては、錯誤無効(民法第95条)、詐欺取消(同法第96条)、及び重要事実の不告知による取消(消費者契約法第4条第2項)が問題となる可能性がある。

この検討においては、配信事業者が利用者に対して電子出版物の再配信を行うことを約していたといえる状況が認められるか、再配信を行うとして期間や回数の制限はあるかについて、当該配信事業者による電子出版物配信サービスの内容、配信事業者による配信サービスの説明の状況、配信された電子出版物の販売価格、電子出版物に対する一般利用者の認識等の諸般の事情が考慮されると考えられる。

その結果、配信事業者が利用者に対して電子出版物の再配信を行うことを約していたといえる状況が認められれば、配信事業者は、利用者に対し、再配信を行う契約上の義務を負い、期間や回数の制限があると判断される場合はその範囲で再配信を行う契約上の義務を負う。

(3) 端末のOS等がバージョンアップをした場合について

配信事業者が再配信を行う義務を負う場合には、配信事業者は、汎用端末のOSがバージョンアップされた場合に、電子出版物がアップデートされたOSにおいて利用できるよう対応する義務(閲覧アプリのアップデートや、電子出版物自体がアプリである場合には電子出版物アプリのアップデート)を負うか。

配信事業者が電子出版物がバージョンアップされたOSにおいて利用できるよう対応する義務が存するかどうかについては、利用規約に定められており、利用者と配信事業者との間の契約内容とされている場合には、その契約内容による。

利用規約において規定がない場合には、利用規約の合理的な解釈や、利用者と配信事業者の黙示の合意により、配信事業者がバージョンアップされたOSにおいて利用できるよう対応する契約上の義務を負うかどうかは、諸般の事情を考慮して検討される。

(4) 電子出版物の配信事業廃止後の再配信を行う義務

配信事業者は、電子出版物の事業廃止後にも再配信を行う義務を負い、再配信しないことが債務不履行となるか。

この点について、配信事業者が事業終了後に再配信は行わないことが利用規約に規定され、これが利用者と配信事業者との間の契約内容とされている場合には、配信事業者は事業終了後に再配信を行うべき義務を負わず、配信事業者が再配信を行わなくても利用者に対して債務不履行責任を負わない。

これに対し、配信事業者が配信事業を廃止した後は再配信を行わないことが利用規約に規定されていない場合には、配信事業の廃止の原因や、配信事業の廃止に至る経緯、利用者と配信事業者の合理的な意思や黙示の合意を諸般の事情を考慮して、事業者が再配信を行わないことが債務不履行となるかどうかを検討する必要がある。

(5) 配信事業者が配信権限を失った場合

配信事業者は、作家と出版社との間の契約関係や出版社と配信事業者との間の契約関係等により、配信権限を失う場合がある。配信事業者が電子出版物について配信権限を失った場合、配信事業者は電子出版物を再配信することはできない。

このような場合に、再配信しないことについて配信事業者の利用規約に規定され、これが利用者と配信事業者との間の契約の内容とされている場合には、事業者が再配信を行わなくても利用者に対して債務不履行責任を負わない。

これに対して、配信事業者が配信権限を失った場合に再配信を行わないことが配信事業者の利用規約に規定されていない場合等には、配信事業者が配信権限を失った原因、作家・出版社間の契約関係や出版社・配信事業者間の契約関係、利用規約の合理的意思解釈や、利用者と配信事業者の黙示の合意の有無を検討し、配信事業者による再配信の中止が債務不履行となるかどうかを検討することとなる⁵。

⁵ 債務不履行が認められる場合には、配信事業者の履行不能となり、配信事業者は利用者に対して損害賠償責任を負うことになるものと考えられる。

【8】 Ⅲ-12-4 オンラインゲームにおけるゲーム内アイテムに関する権利関係（新規）

【論点】

オンラインゲームにおけるゲーム内アイテム（以下、アイテムという。）の権利関係についてどのように考えられるか。

（例）

- 1 アイテムに所有権が認められるか。
- 2 ユーザーは、事業者に対してアイテムに関して何の権利も有しないか。
- 3 ユーザーが有償でアイテムを取得した直後にサービスが終了した場合には、ユーザーは、事業者に対して、損害賠償を請求することができるか。
- 4 事業者のシステムの不具合によりユーザーが有償で取得したアイテムが消滅した場合には、ユーザーは、事業者に対して、損害賠償を請求することができるか。

1. 考え方

オンラインゲームにおけるゲーム内アイテム¹（以下、「アイテム」という。）には所有権は認められない。

アイテムの利用については、事業者とユーザーとの間に成立した契約の解釈によっては、ユーザーが事業者に対して一定の権利・法的保護に値する利益を主張し得る可能性がある。

ユーザーが有償でアイテムを取得した直後にサービスが終了した場合には、事業者の事前の告知の状況、ゲームにおけるアイテムの位置付け等により、債務不履行に基づく損害賠償が認められることがあり得る。

また、事業者のシステムの不具合によりユーザーが有償で取得したアイテムが消滅した場合には、オンラインゲームのサービス提供においてシステムに不具合が生じることは不可避であるともいえるから、不具合が生じたからといって直ちに事業者当該有償アイテムの消滅に係る義務・責任が生じるということにはならない。ただし、事業者が故意又は重過失によりシステムの不具合を生じさせたような場合には、損害賠償の免責規定がある場合でも、事業者が当該有償アイテムの消滅についての損害賠償責任を負うことが考えられる。

2. 説明

（1）問題の所在

オンラインゲームとは、ユーザーがインターネットを介して、PCや家庭用ゲーム機、携帯電話（スマートフォンを含む）等の媒体向けにサービスが提供されるゲームを指す。家庭用ゲー

¹ ここでいうオンラインゲームの「アイテム」は、ゲーム提供事業者が、特定のオンラインゲーム内で利用することを目的として、当該ゲームの利用者に対して追加的に提供するサービスである。RPGゲームにおける武器等の道具等、現実世界において授受の対象となる物品等の外観をもって提供されることが多い。当該アイテムは、有償で提供される場合と無償で提供される場合がある。なお、ゲーム内仮想通貨は、一般には上記アイテムには含まれない。

ム機及びPC等の汎用機向けのパッケージゲーム、ブラウザゲーム、携帯用アプリによって提供されるゲーム等が含まれる。

オンラインゲームにおいては、ゲームの課金方法について、売り切り型のコンテンツのほか、フリーミアム・モデルと呼ばれる基本プレイが無料であるゲームがある。オンラインゲームでは、例えば、ユーザーが料金を支払ってアイテムを利用することにより、ゲームを有利に進めることができる。

このようなアイテムは、ゲーム内の情報であるが、あたかもユーザーの「所有」が認められているもののように扱われているため、アイテムに関する権利関係を整理する必要がある。

(2) オンラインゲームにおけるアイテムの権利関係

オンラインゲームにおけるアイテムには、どのような権利関係が認められるか。

① オンラインゲームにおけるアイテムと所有権

まず、オンラインゲームにおけるアイテムにユーザーの所有権が認められるかどうか問題となる。

法律用語としての「所有権」とは、物に対する権利であり、有体物(動産、不動産)についてのみ認められる権利である(民法第206条、同法第85条)。したがって、オンラインゲームにおけるアイテムはゲーム上の情報にすぎず、有体物ではないため、アイテムについてユーザーの所有権が認められることはない。

② オンラインゲームにおけるアイテムの利用における権利関係

オンラインゲームにおけるアイテムの利用について、事業者とユーザーとの間に成立した契約の解釈によっては、ユーザーが事業者に対して契約に基づく一定の権利・法的保護に値する利益を主張し得る可能性がある。事業者とユーザーとの間の契約の解釈に当たっては、利用規約の規定ぶり、オンラインゲームにおけるアイテムの位置付け、オンラインゲームの提供が有償か否か、アイテムの取得が有償か否か、購入画面の表示方法・価格等が総合考慮されることとなる。

その中でも、オンラインゲームの提供が有償か否か及びアイテムの取得が有償か否かは重要な要素となり得る。オンラインゲームの提供及びアイテムの取得が無償であれば、これによりユーザーのアイテムの利用に関して事業者が何らかの義務を負うことを基礎づけることは困難であると考えられる。一方、これらが有償であれば、衡平の観点から、対価に応じたアイテムの利用に関する義務・責任を事業者が負担するというのが自然であると考えられる。特に、近時のオンラインゲームは、基本プレイ自体は無料で提供しつつ課金アイテムにより収益を確保するというビジネスモデルがほとんどである。その課金額も、一個のアイテムの単価自体は数百円程度であるものがほとんどであっても、長時間ゲームをプレイすること

により、ゲームの対価として高額となる場合も珍しくない。このような状況では、事業者が、アイテムの利用に関して、場合によっては義務・責任を負う可能性があると考えられる。

ただし、事業者における義務・責任の存否及びその義務・責任の内容は具体的な状況によるものであり、返金義務が画一的に認められることにはならないと考えられる。

なお、オンラインゲームの事業者が負担する義務・責任について、利用規約において一部又は全部の免責条項が設けられていることがある。これらの規定の中には消費者契約法第8条第1項に照らして、事業者に故意又は重過失が認められる場合については無効となるが、軽過失の場合の一部免責規定として有効性が認められるものもあると考えられる。

③ ユーザーが有償でアイテムを取得した直後にサービスが終了した場合における当該有償アイテムに関する権利関係

ユーザーは、有償アイテムの購入に当たって、当該アイテムをオンラインゲームにおいて継続的に利用する機会が得られることを期待していることも多いと考えられる。このユーザーの期待は、事業者の事前の告知の状況やゲームにおけるアイテムの位置付け等によっては法的保護に値する場合もあり、その場合には債務不履行に基づく損害賠償の対象となり得るものと考えられる。

例えば、ゲーム中の継続的利用を前提にしている有償アイテムについて、当該アイテムをユーザーが取得した後に、事業者がユーザーに対して何の事前の告知もせず、当該アイテムを使用する機会を与えないまま、オンラインゲームの提供を終了したような場合には、事業者は、ユーザーに対して、その取得した有償アイテムを当該ゲームで利用する機会を不当に失わせており、当該有償アイテムに関するサービス提供義務を履行しないものとして、ユーザーに対してアイテム購入代金の全部又は一部に相当する金額について損害賠償責任を負う可能性がある。この場合、利用規約において、アイテム購入代金の返金義務を否定し、かつ、事業者の損害賠償責任についての免責規定が置かれていたとしても、事業者がサービス提供終了直前に有償アイテムを購入するユーザーが存在することを認識し又は認識できた場合には、故意又は重過失があるものとして、消費者契約法第8条第1項により、免責規定が無効となり、事業者には損害賠償責任等が生じる可能性がある。逆に、当該有償アイテムを利用するのに十分と考えられる猶予期間を設けて、サービス停止の告知がされたような場合には、ユーザーは当該有償アイテムをゲームにおいて利用する機会を得ており、事業者のユーザーに対する返金義務や損害賠償責任は生じないと考えられる。

④ 事業者のシステムの不具合によりユーザーが有償で取得したアイテムが消滅した場合における当該有償アイテムに関する権利関係

コンピューターシステムを用いるオンラインゲームサービスの提供においては、システムによる不具合が生じることは不可避であるともいえる。したがって、オンラインゲームに係る

システムに不具合が生じたとしても、不具合の発生及びそれによるアイテムの消滅という結果について予見可能であり、かつ、それらの結果を容易に回避することができたような場合でなければ、直ちに事業者当該有償アイテムの消滅に係る義務・責任が発生するという事にはならない。また、何らかの責任が生じたとしても、軽過失であれば利用規約に置かれた免責規定により責任を負わないとも考えられる。ただし、事業者が故意又は重過失によりオンラインゲームに係るシステムの不具合を生じさせたような場合には、免責規定が設けられていたとしても、消費者契約法第8条第1項により、当該規定が無効となり、事業者が当該有償アイテムの消滅について損害賠償責任を負う場合があり得る。