

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	1	2007年12月、米国の仮想空間プラットフォームA内で利用可能な仮想オブジェクトの制作や販売事業を営む事業者6名は、著作物を無断で複製したとして、著作権及び商標権の侵害を理由にB氏を提訴した。	事業者が権利侵害を認識し、また技術的に可能な回避措置や対応を講じない場合は、サービスの差し止めや損害賠償請求といった侵害行為に対する債務が、侵害行為を行った人物や企業だけでなく、直接関与していないサービス提供者やプラットフォームといった事業者にもまで及ぶ可能性がある。	A1 A2 A3 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	2	2007年8月、米国の仮想空間プラットフォームA内で利用可能な仮想オブジェクトの制作や販売を行うB社は、自身の著作物が無断で複製や販売されたとして、C氏に対する提訴を試みた。裁判所の令状に基づき、ゲーム会社や通信会社等に個人情報開示請求を行うことによって、C氏の特定に至った。	プロバイダー責任制限法に基づき、事業者が提供するサービス内で権利侵害が認められた際に、削除措置や発信者情報開示請求等の要求に応じない場合は、侵害行為を行った人物や企業だけでなく、直接関与していないサービス提供者やプラットフォームといった事業者にもまで損害賠償責任が発生する可能性がある。	A1 A2 A3 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	3	2010年前後に米国で、A社が作成した米国の仮想空間プラットフォームB内で利用できる仮想オブジェクトが、C社が作成した仮想オブジェクトと類似しているとして、C社が著作権侵害を主張。デジタルミレニアム著作権法（以下DMCA、備考欄に詳述）に基づき、プラットフォームBの運営会社であるD社に対し仮想オブジェクトの削除を要請。2010年12月、A社はこの削除要請の一時的な差し止めを求め、C社がDMCAの悪用していると地方裁判所に提訴した。	プロバイダー責任制限法に基づき、事業者が提供するサービス内で権利侵害が認められた際に、削除措置や発信者情報開示請求等の要求に応じない場合は、侵害行為を行った人物や企業だけでなく、直接関与していないサービス提供者やプラットフォームといった事業者にもまで損害賠償責任が発生する可能性がある。	A1 A2 A3 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	4	2003年2月に、アカウントへの不正アクセスを通じて仮想空間内のアイテムを盗難されたとして、A氏は運営会社にアイテムの復元を依頼。ゲームの運営会社はこれを拒否したため訴訟に発展。A氏は仮想資産の取得に対して労力や時間、費用、知恵を投じたモノの有する価値を主張。	サービスを提供する事業者は、利用者との間で締結した契約に基づき、利用者に対して債務を負う。サービス内で利用者に不利益が発生した際に、契約内で事業者に対して定められた債務の不履行が認められた場合には、事業者は損害賠償責任等を負う可能性がある。また、利用者が法律上で定められた個人であった場合、消費者の利益を一方的に侵害すると認められた条項は消費者契約法等に基づき無効とされる。	A2	—	C1 C2 C3	—

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	5	2007年9月、オランダの青少年二人がゲーム内において、友人が保有する仮想アイテムを強制的に奪う行為が問題となり、刑事訴訟に発展。仮想アイテムの窃盗の違法性が争われた。	サービスを提供する事業者は、利用者との間で締結した契約に基づき、利用者に対して債務を負う。サービス内で利用者に不利益が発生した際に、契約内で事業者に対して定められた債務の不履行が認められた場合には、事業者は損害賠償責任等を負う可能性がある。また、利用者が法律上で定められた個人であった場合、消費者の利益を一方向的に侵害すると認められた条項は消費者契約法等に基づき無効とされる。	A2	-	C1 C2 C3	-
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	6	米国のシューティングゲームA内で実装されているダンスエモートについて、著作権侵害の訴えにより複数の著名人がゲームの運営会社を起訴。背景として、同ゲームが世界規模での大ヒット作品となったことや、ダンスエモートが直接ゲームのマネタイズモデルにつながっていること、ゲーム内に実装されているダンスエモートの多くが実存するダンスとの類似性が指摘されていることが挙げられる。	要件を満たす場合は、ダンスの振り付けは著作権法第10条に基づき、舞踊の著作物として認められる。そのため個別具体的な判断に基づき、著作物性が認められたダンスを仮想空間内で再現した場合には、著作権侵害に基づきサービスの差し止めや損害賠償責任を負う可能性がある。	A1 A2 A3 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	7	2009年4月、ゲーム開発会社であるA社は、米国の仮想空間プラットフォームBがA社名を冠する仮想アイテムをゲーム内に実装したことによって、自社のブランド評判を傷つけたとして、7.5万ドルのアリゾナ州の裁判所で賠償請求訴訟を起した。	登録された商標を業として無断で利用する行為は違法性が認められる可能性がある。また、商標登録が行われていない商品等表示であっても、需要者に対する高い周知性が認められる場合には、該当する商品等表示を無断で利用する行為は、不正競争防止法に基づき侵害行為と判断される可能性がある。	A1 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1
✓ 仮想オブジェクトに対する権利の保護 ✓ 仮想空間内における権利の侵害	8	2008年3月に米国の仮想空間プラットフォームA内で利用可能な仮想オブジェクトの制作や販売を行うB社は、B社が保有する商標をAの運営を行うC社が侵害したとして、ニューヨーク州の地方裁判所へ訴状を提出。これに対して、提訴されたプラットフォームの運営会社は、商標の侵害はないとの見解を示している。	登録された商標を業として無断で利用する行為は違法性が認められる可能性がある。また、商標登録が行われていない商品等表示であっても、需要者に対する高い周知性が認められる場合には、該当する商品等表示を無断で利用する行為は、不正競争防止法に基づき侵害行為と判断される可能性がある。	A1 A4	B1 B2	C1 C2 C3	D1

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
違法情報や有害情報の流通	9	2020年6月に米国において、店員の行動に憤りを感じた客が、店員の氏名や顔写真をSNS上に無断で投稿。	当該情報を削除等することが技術的に可能であり、当該情報によって権利が侵害されることを知っていたあるいは、知ることができたと認められる場合には、プロバイダー責任制限法に基づき、損害賠償を請求される可能性がある。	A5 A6	—	C5	D5
違法情報や有害情報の流通	10	日本のコンソールゲームA内にて、香港在住のユーザーが集結し、香港行政長官の似顔絵を描いたアイテムを叩いたり、2019年に中国の特別行政区である香港で起きた民主化運動で掲げられていた横断幕をゲーム内に再現して表示。	当該情報を削除等することが技術的に可能であり、当該情報によって権利が侵害されることを知っていたあるいは、知ることができたと認められる場合には、プロバイダー責任制限法に基づき、損害賠償を請求される可能性がある。	A5 A6	—	C5	D5
✓チート ✓リアルマネートレード (RMT)	11	仮想空間プラットフォームAの開発を行うB社は、プラットフォームA内で発生するシステム欠陥を解析するツールを開発。これは仮想オブジェクトに付与された複製防止措置を無効化できるもので、仮想オブジェクトの制作や販売を行う事業者から受けた批判に伴い、ソース公開は中止された。しかし、プラットフォームAの利用者が外部のオークションサイト等にて、同ツールの販売を行った結果、仮想オブジェクトのプラットフォームA内における取引額が減少。仮想オブジェクトの制作や販売を行う事業者約600店がストライキを起こした。	(1)ツール開発者が該当する侵害行為を認識、容認しながらツールの公開を行ったと認められた場合や、(2)例外的とは言えない範囲の者が同ソフトを権利侵害に利用することをツール開発者が認識、容認しながら同ソフトの提供を行ったと認められた場合、不法行為責任が認められ、ツールの差し止めや損害賠償責任、また場合によっては刑事罰が科せられる可能性がある。	A7	—	C7	D7
✓チート ✓リアルマネートレード (RMT)	12	A氏は、仮想空間プラットフォームB内の仮想土地を購入可能なオンラインオークションにおいてシステム欠陥を発見。同システム欠陥を利用することによって、仮想土地を相場価格以下で購入。A氏はゲームの運営会社にゲームアカウントを凍結されたため、所有権を主張し提訴。	チート行為を罰することが可能な法律として、不正アクセス禁止法、著作権法、私電磁的記録不正作出・同供用罪、電子計算機損壊等業務妨害罪等が挙げられる。ただしチート行為に対して違法性が認められるかは個別具体的な判断に基づくため、チート行為を法律に基づいて抑制することは現状難しい。そのため、利用規約上の禁止措置等に含めるといった対応が事業者求められる。	A7	—	C7	D7

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
✓チート ✓リアルマネートレード (RMT)	13	仮想空間プラットフォームA内では、仮想空間内で購入可能な土地のリストを常時監視し、市場価格より安い場合は自動的に購入するコンピュータ・プログラムが常に稼働している。同プログラムは主に転売目的で使用されており、手続き中の物件や格安な物件が全て購入されてしまうため、利用者は否定的な見解を示している。一部ユーザーは自分の土地が意図せず安値で買い取られたと訴え、プラットフォームの注意喚起不足を指摘している。	(1)ツール開発者が該当する侵害行為を認識、容認しながらツールの公開を行ったと認められた場合や、(2)例外的とは言えない範囲の者が同ソフトを権利侵害に利用することをツール開発者が認識、容認しながら同ソフトの提供を行ったと認められた場合、不法行為責任が認められ、ツールの差し止めや損害賠償責任、また場合によっては刑事罰が科せられる可能性がある。	A7	—	C7	D7
青少年の利用トラブル	14	2018年秋、仮想空間プラットフォームAを運営するB社の従業員であるC氏は、プラットフォームAのシステムが未成年者のデータを誤収集してしまうリスクや、保護者の同意無しに未成年者にプラットフォームへのアクセス権を与えた場合に児童オンライン保護法EU一般データ保護規則に違反するリスクを懸念し、年齢確認方針と同意確認プロセスの見直しを求めた。B社の幹部はC子の見直しを却下した。	個人情報の取り扱いに関して同意したことによって生ずる結果について十分な判断能力を有しない未成年者等から要配慮個人情報を取得する際には、親権者や法定代理人から同意を得る必要がある。もし同意を得ることなく要配慮個人情報の取得を行った場合にはサービスの差し止めや損害賠償責任といった債務や、刑事罰を科せられる可能性がある。	A9	—	C9 C10	D9
青少年の利用トラブル	15	2019年1月、スマートフォンのシューティングゲームA内で知り合った12歳の少年と自宅で強制性交した疑いで、香川県在住の女性が逮捕された。	出会い系サイト規制法は、事業者が異性間の出会いの仲介を目的にビジネスをしているかに限らず、結果として仲介していれば規制対象になると解釈されている。異性と実際に出会うことを規約で禁止している場合も、その投稿内容を知りながら放置すると規制対象になる場合がある。ただし表現の自由との両立が重要であるため、過剰な規制ではなく事業者による自主規制が望ましい。	A9 A10	—	C9 C10	D9
ARゲーム利用による交通事故やトラブル	16	愛知県の県道で2018年4月14日、高齢者が乗用車にはねられ死亡する事故で、容疑者はスマートフォンのARゲームAを利用しながら運転していた。ゲームAでは、ゲーム中に一定の速度以上で移動すると操作が制限されるようになっているが、履歴画面は閲覧可能だったという。	現状はARゲームの利用により現実空間で発生したトラブルに対して、事業者の責任に関する明確な法律や法解釈は存在しない。しかし、同様のトラブルが発生した際に事業者がそのことを認識しながら可能な措置を講じなかった場合に、不法行為責任を問われる可能性がある。	A11	—	C11	—

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
ARゲーム利用による交通事故やトラブル	17	米国ではスマートフォンのARゲームAのユーザーが仮想アイテム獲得のため、複数地域で私有地に侵入・居座る事例が発生し、集団訴訟に発展。 (→対応：原告側と今後の対応策を協議し実施)	現状はARゲームの利用により現実空間で発生したトラブルに対して、事業者の責任に関する明確な法律や法解釈は存在しない。しかし、同様のトラブルが発生した際に事業者がそのことを認識しながら可能な措置を講じなかった場合に、不法行為責任を問われる可能性がある。	—	—	C12	—
マネーロンダリングや詐欺	18	2007年初め頃、仮想空間プラットフォームA内における日本人利用者が多い空間において、仮想オブジェクトを使ったワンクリック詐欺が発生。ユーザー自らワールド内に注意喚起を促す看板を掲げた。	プラットフォームがマネーロンダリングや詐欺を予見している場合、利用者に注意を促す義務が発生する。対応が不十分と判断された場合は不法行為責任を問われる可能性がある。	—	—	C13	D13
マネーロンダリングや詐欺	19	不正に入手したクレジットカードに対するマネーロンダリングが米国のシューティングゲームAで行われていると指摘されている。	プラットフォームがマネーロンダリングや詐欺を予見している場合、利用者に注意を促す義務が発生する。対応が不十分と判断された場合は不法行為責任を問われる可能性がある。	—	—	C13	D13
情報セキュリティ問題	20	2006年9月、何者かが仮想空間プラットフォームAを運営するB社のデータベースにアクセスし、プラットフォームA利用者の氏名・住所・暗号化されたクレジットカード番号を含む顧客情報が漏洩した可能性を発表、利用者にパスワードの変更を求めた。	事業者が情報漏洩等のセキュリティリスクを認識しながら対策を講じなかった場合、不法行為責任を問われる可能性がある。また、利用者から収集した個人情報に対して、適切な安全管理措置を講じなかった場合には、個人情報保護法に基づき刑事罰が科せられる可能性もある。	A14	—	C14 C15	D14 D15
情報セキュリティ問題	21	日本のゲーム会社であるA社は、ゲームソフトなどをインターネット上で購入する際等に使用する個人のアカウント16万件に対して不正ログインが発生したと発表。アカウント所有者の氏名や生年月日等といった個人情報が流出したほか、クレジットカードが不正利用された可能性があるとして報告。	事業者が情報漏洩等のセキュリティリスクを認識しながら対策を講じなかった場合、不法行為責任を問われる可能性がある。また、利用者から収集した個人情報に対して、適切な安全管理措置を講じなかった場合には、個人情報保護法に基づき刑事罰が科せられる可能性もある。	A14	—	C14 C15	D14 D15

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
情報セキュリティ問題	22	2018年10月に、オンラインRPGゲームAが断続的なサイバー攻撃を受けた。同被害により、利用者のゲームへのアクセスが一時的に困難となった。	サービスを提供する事業者は、利用者との間で締結した契約に基づき、利用者に対して債務を負う。サービス内で利用者にも不利益が発生した際に、契約内で事業者に対して定められた債務の不履行が認められた場合には、事業者は損害賠償責任等を負う可能性がある。また、利用者が法律上で定められた個人であった場合、消費者の利益を一方向的に侵害すると認められた条項は消費者契約法等に基づき無効とされる。	—	—	C15	D15
個人間取引プラットフォームにおけるトラブル	23	2020年1月に消費者庁がフリマサービスの買い手と売り手を対象に行った実態調査では、商品の品質管理・顧客情報の管理・コミュニケーションの齟齬や嫌がらせ等のトラブルが発生していた事例が報告されている。仮想空間における個人間取引プラットフォームにおいても、同様のトラブルが予見される。	サービス提供者が個人の場合に消費者に対して負う債務を、個人間取引において求めることは難しい。そのため、プラットフォームに求められる消費者やサービス提供者の保護責任が拡大する可能性がある。サービス提供者と消費者の両者が個人である場合に、両者間で発生することが容易に想像可能なトラブル等について、プラットフォームが適切な対応を取らなかった場合、不法行為に基づく損害賠償責任やサービスの差し止め等の責務が発生する可能性がある。	A16	B16	C16 C17	—
越境ビジネスにおける法の適用に関わる問題	24	米国で家庭向けデジタルデバイス等の開発や販売を行うA社に対して部品を供給していた国内電子部品メーカーのB社は、2014年8月A社に対して独占禁止法違反や特許権侵害を理由に東京地裁に訴訟を提起した。契約書では紛争は米カリフォルニア州の裁判所で解決するとの合意があったが、包括的な契約であったため、日本の民事訴訟法（係争地の合意は個々の取引契約ごとに定めなければ無効という趣旨）に従い東京地裁での裁判を決定した。	原則的には、ステークホルダー間で締結した契約（利用規約等）で準拠法や管轄裁判所に関する合意がある場合はそれに従い、ない場合は行為地の法を準拠法とする。ただし、消費者の所在国における法律に、準拠法や管轄裁判所に関する強行規定がある場合は、その内容に従わなければならない。また紛争が発生した際、特定の国における事業者や消費者に対しては、日本の裁判所の判決に基づく強制執行が難しい場合がある。	—	—	C18 C19	—

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
事業者が利用者に不利益を与えうる行為	25	2019年11月、動画配信プラットフォームAは子供向けと自動判定された動画について広告配信を停止する規約に変更。動画中にアニメやおもちゃを扱っていた一部の動画配信者の広告収入が大幅に減少した。	サービス提供者のプラットフォームにおける取引依存度や代替プラットフォームの可能性、プラットフォームの市場における地位、その他当該取引の必要性を示す具体的事実に応じて認められた場合は、独占禁止法における優越的地位の濫用にあたる恐れがある。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者に不利益を与えうる行為	26	手数料の算定方法・根拠が不明瞭 2020年8月、業界団体Aはスマートフォン向けアプリのストアを提供するB社に対し、手数料が減額されるための条件の開示を求めたが、B社は具体的な回答を控えた。実際、オンラインショッピングモールプラットフォームを運営するC社をはじめとする一部事業者は手数料を15%に減額されていることが判明している。	サービス提供者のプラットフォームにおける取引依存度や代替プラットフォームの可能性、プラットフォームの市場における地位、その他当該取引の必要性を示す具体的事実に応じて認められた場合は、独占禁止法における優越的地位の濫用にあたる恐れがある。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者に不利益を与えうる行為	27	サービス提供者に対する作業要請 あるサービス提供者はプラットフォームから、特定の期日までに商品写真の背景色と文字数について変更作業を求められ、多大な時間をかけて修正したが、この作業は売上に直結しない作業であり不合理だと感じている。	サービス提供者のプラットフォームにおける取引依存度や代替プラットフォームの可能性、プラットフォームの市場における地位、その他当該取引の必要性を示す具体的事実に応じて認められた場合は、独占禁止法における優越的地位の濫用にあたる恐れがある。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者に不利益を与えうる行為	28	2018年8月頃から日本のフリマアプリAでは、本人確認の不備を理由に出品者に対する利用制限を強制。提出された本人確認書類の申請受理に時間を要している間に、売上金が失効する問題が発生した。	サービス提供者のプラットフォームにおける取引依存度や代替プラットフォームの可能性、プラットフォームの市場における地位、その他当該取引の必要性を示す具体的事実に応じて認められた場合は、独占禁止法における優越的地位の濫用にあたる恐れがある。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が他の競合事業者を排除し得る行為	29	プラットフォームの倉庫から戻した商品に破損があったため、サービス提供者は可能な限り証拠を揃えてプラットフォーム側の責任を追及したが、無理な証拠提出を要求されたり同様の説明を複数回求められ、補填請求を断念した。	契約の成立の阻止、契約の不履行の誘引その他いかなる方法をもってするかを問わず、その取引を不当に妨害すると認められる場合は独占禁止法に基づき、取引妨害にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
事業者が他の競合事業者を排除し得る行為	30	米国のオークションサイトAで購入者から不当な問題報告(商品の未着等)があり、出品者は異議申立てしたところ、サイトAの運営会社であるB社は十分な調査を迅速に行わず、出品者に全額返金対応を求めたほか、低評価を付けた。	契約の成立の阻止、契約の不履行の誘引その他いかなる方法をもってするかを問わず、その取引を不当に妨害すると認められる場合は独占禁止法に基づき、取引妨害にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が他の競合事業者を排除し得る行為	31	動画配信プラットフォームAは2015年、プラットフォームAの有料会員サービスを購入していないクリエイターの動画を一部地域で視聴できないよう制限した。このため非有料会員のクリエイターの収入が減少した。	契約の成立の阻止、契約の不履行の誘引その他いかなる方法をもってするかを問わず、その取引を不当に妨害すると認められる場合は独占禁止法に基づき、取引妨害にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が他の競合事業者を排除し得る行為	32	プラットフォーム上の商品画像の背景を真っ白にして文字の割合を全画面の20%以下に減らすようプラットフォームから求められ、期限までに対応できないとペナルティが課されることになっていた。	契約の成立の阻止、契約の不履行の誘引その他いかなる方法をもってするかを問わず、その取引を不当に妨害すると認められる場合は独占禁止法に基づき、取引妨害にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者の事業活動を制限し得る行為	33	あるサービス提供者は、数年前に価格・ポイント・クーポン及び送料について他のオンラインモール等と同等の設定をするようにという要請をあるプラットフォームから受けた。	拘束する形態や程度のほか、その事業者の市場における優位性などを考慮し、公正な競争を阻害するおそれがあると認められる場合は独占禁止法に基づき、不当な取引制限にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者の事業活動を制限し得る行為	34	プラットフォームから提供される顧客情報ではメールアドレスはマスキングされているため、独自にメールマガジンを顧客に配信することができない。また顧客の住所情報を利用してダイレクトメールを送付することも禁止されている。	拘束する形態や程度のほか、その事業者の市場における優位性などを考慮し、公正な競争を阻害するおそれがあると認められる場合は独占禁止法に基づき、不当な取引制限にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
事業者が利用者の事業活動を制限し得る行為	35	2020年6月、スマートフォン向けアプリストアAに登録された有料アプリは、アプリ内課金における売上の15～30%をストアAの運営会社であるB社に支払うというガイドラインに対する違反にあたるとして、アプリ内課金のシステムを実装しなかった有料アプリがB社から削除の警告を受けている。	拘束する形態や程度のほか、その事業者の市場における優位性などを考慮し、公正な競争を阻害するおそれがあると認められる場合は独占禁止法に基づき、不当な取引制限にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20

問題類型	事例No.	仮想空間内で過去に発生した または発生が想定される事例	事業者の法的リスク	対応策No.(別紙②対応策の整理を参照)			
				アーキテクチャ	市場	規範	法
事業者が利用者の事業活動を制限し得る行為	36	あるアプリストアでは、例えば一つの有料アプリの販売価格として100円・200円・300円といった選択肢しか与えられず、適切な値段設定が難しい。	拘束する形態や程度のほか、その事業者の市場における優位性などを考慮し、公正な競争を阻害するおそれがあると認められる場合は独占禁止法に基づき、不当な取引制限にあたる。	A20	B20	C20 C21	D20
公正性・透明性に欠けるおそれのある行為	37	あるアプリストアでは、あるキーワードで検索するとプラットフォームが配信しているアプリが継続して1位で表示される時期があった。検索ロジックやユーザーのデータは公表していないため、この検索結果の表示基準は不透明である。	現時点で透明化法の適用対象は大規模オンラインショッピングモール・アプリストアのプラットフォームに限定されているが、他のプラットフォームでも問題が顕在化する可能性があるため法規制を待たず業界が自主的に問題解決に取り組むことが望ましい。	A20	B20	C20 C21	D20
公正性・透明性に欠けるおそれのある行為	38	本人確認の目的について、日本のフリマアプリAを運営するB社は不法行為や規約違反行為等の対策と説明した。しかし一部の出品者が、今までに違反行為をしていない出品者に対する本人確認の必要性について詳しい説明を求めると回答を拒否した。	現時点で透明化法の適用対象は大規模オンラインショッピングモール・アプリストアのプラットフォームに限定されているが、他のプラットフォームでも問題が顕在化する可能性があるため法規制を待たず業界が自主的に問題解決に取り組むことが望ましい。	A20	B20	C20 C21	D20
公正性・透明性に欠けるおそれのある行為	39	2019年12月から、動画配信プラットフォームAの運営会社であるB社が独自の裁量で採算に合わないと判断したユーザーに対してサービスへのアクセスを解除できる、つまりはチャンネルを削除あるいはアカウントごと削除できるよう利用規約を変更。	現時点で透明化法の適用対象は大規模オンラインショッピングモール・アプリストアのプラットフォームに限定されているが、他のプラットフォームでも問題が顕在化する可能性があるため法規制を待たず業界が自主的に問題解決に取り組むことが望ましい。	A20	B20	C20 C21	D20
公正性・透明性に欠けるおそれのある行為	40	日本のフリマアプリAでは、偽物の出品対策として権利者の申し立てをメールで受け付けてきたが、手続きに必要な入力事項が多く、申し立てから対応までに時間がかかるなど手続きが煩雑だった。	現時点で透明化法の適用対象は大規模オンラインショッピングモール・アプリストアのプラットフォームに限定されているが、他のプラットフォームでも問題が顕在化する可能性があるため法規制を待たず業界が自主的に問題解決に取り組むことが望ましい。	A20	B20	C20 C21	D20