

# 施設等で利用する AR サービス開発のための ガイドライン

～点群データの作成・利用及び UI/UX 設計等における注意点～

2021 年 11 月 26 日

一般社団法人 XR コンソーシアム  
社会的課題ワーキンググループ

施設等で利用する AR サービス開発のためのガイドライン  
～点群データの作成・利用及び UI/UX 設計等における注意点～

目 次

はじめに .....	4
I. 本ガイドラインの目的 .....	6
II. 本ガイドラインの対象 .....	6
III. 使用上の注意事項 .....	6
IV. ロケーションオーナーと協議する際の留意事項 .....	7
V. 知的財産権に対する配慮 .....	9
1. 基本的な考え方 .....	9
2. 点群データの作成時における注意点（著作権関係） .....	9
2-1. 全体像 .....	9
2-2. 想定される場面 .....	10
2-3. 検討対象の整理 .....	11
2-4. 建築物等のデザインが著作物として保護されるか .....	14
2-5. 点群データの作成は「複製」等にあたるか .....	15
2-6. 公開の美術の著作物等の利用（著作権法第 46 条） .....	17
2-7. 付随対象著作物の利用（著作権法第 30 条の 2） .....	19
2-8. 非享受目的利用（著作権法第 30 条の 4） .....	20
3. 現実環境に対して AR コンテンツを重畳表示する際の注意点（著作権関係） ..	20
3-1. 問題の所在 .....	20
3-2. 翻案又は改変にあたるか .....	21
4. AR コンテンツの利用による商標権侵害の成否 .....	22
4-1. 概要 .....	23
4-2. 商標権侵害が成立しない場合 .....	24
4-3. 商標権侵害が成立する場合 .....	25
4-4. 知名度の高い表示を使用する際の注意点 .....	25
5. AR サービスにおける著名人の肖像等の利用 .....	25
VI. 個人情報・プライバシー・肖像権に対する配慮 .....	27
1. 想定される場面 .....	27
2. 基本的な考え方 .....	29
2-1. 全体像 .....	29
2-2. 個人情報保護法への対応 .....	30
2-3. プライバシー及び肖像権への配慮 .....	32

VII.	安全性の確保 .....	34
1.	基本的な考え方（結果回避措置の観点から） .....	34
2.	結果回避措置（UI/UX）の例 .....	36
2-1.	歩きスマホを抑制する UI/UX .....	36
2-2.	運転中その他高速移動中の操作を抑制する UI/UX .....	38
2-3.	車道等の危険な場所へのユーザの移動を抑制する UI/UX.....	38
2-4.	店舗前滞留を抑制する UI/UX .....	39
2-5.	ロケーションオーナーが指定する立入禁止区域へのユーザの移動を抑制する UI/UX.....	40
2-6.	歩行者、自動車等に重畳表示させないための UI/UX .....	40
2-7.	その他想定される危険な使用方法を抑制する UI/UX .....	41
3.	利用規約等による対処 .....	41
VIII.	好ましくない表現に関する注意点 .....	43
1.	基本的な考え方 .....	43
2.	注意すべき表現 .....	43
2-1.	特に法令に抵触するおそれがある表現 .....	43
2-2.	不快を生じさせる表現 .....	43
2-3.	年齢による制限が推奨される表現 .....	44

## はじめに

本ガイドラインは、AR の利用に関して、一般社団法人 XR コンソーシアム（以下「XRC」といいます。）に設置した社会的課題ワーキンググループ（以下「本 WG」といいます。）にてとりまとめを行ったものです。

XRC は、2015 年に設立された VR コンソーシアムを前身とした VR/AR/MR（通称、XR）領域の業界団体です。関連技術やデバイスの急速な進化により、スタートアップ企業のみならず、大手企業含め多くの企業が XR 分野に参入し、それらを活用した取り組みが日々新しく生まれています。そういった状況の中、XRC は、日本の XR 業界（VR/AR/MR）の代表団体として、国内外の業界窓口となり、XR 業界の発展に貢献することをミッションとして掲げ、これまで以上に業界内外を繋ぎ、強固なエコシステムを構築するため活動しています。

XR は現在緩やかに普及の局面を迎えており、普及に当たっては既存の社会制度との整合性が重要です。新技術であるがゆえに、既存の枠組みに当てはまるかどうか、検討が必要です。本 WG は、こうした法的、社会的な課題について業界企業が専門家を交えて議論を行い、自主的なルールを策定することで、社会的に受容されやすい状況を作り出すことを目的としています。

XR のみならずデジタルツインなど近傍領域に至る議題が提案されていますが、今回とりまとめた「施設等で利用する AR サービス開発のためのガイドライン」は本 WG の第一弾となる成果文書です。

AR は日進月歩でアップデートされ続けている技術であり、また利用例等もこれまでにない発想のものが次々生み出されています。本ガイドラインも ver1.0 として公開を行います。今後状況の変化に伴い、随時アップデートを行うことを前提としています。

なお、本ガイドラインは「施設等で利用する AR サービス」と対象を絞っているものの、本ガイドライン内で問題提起されている様々な要素は AR サービス全般に取り組む事業者が参考にできる文書となっています。

本ガイドラインが AR サービス開発に取り組む事業者の一助となり、AR の利用を促進するものとなることを願っています。

<XR コンソーシアム、社会的課題ワーキンググループ参加企業>

座長・関真也法律事務所 弁護士 関真也

株式会社 NTT ドコモ

株式会社 GATARI

KDDI 株式会社

大日本印刷株式会社

株式会社電通

株式会社日本 HP

株式会社博報堂 DY ホールディングス  
株式会社バンダイナムコアミューズメント  
VBIP ジャパン株式会社  
プレティア・テクノロジーズ株式会社  
株式会社ホロラボ

一般社団法人 XR コンソーシアム  
2021 年 11 月 26 日

## I. 本ガイドラインの目的

現在、様々な AR サービスを開発又は運営する企業（以下「AR サービス提供者」といいます。）が成長し、AR クラウドなど多様な AR コンテンツを自由に実装できる技術・サービスが実用化され、普及しつつあります。しかし、AR は比較的新しい技術であるため、AR サービス提供者がそのサービスの提供の場としようとする施設、店舗、公園その他の場所（以下「ロケーション」といいます。）を所有又は管理する者（以下「ロケーションオーナー」といいます。）は、AR について、必ずしも AR サービス提供者と同等の情報を持っているとは限りません。このため、AR サービス提供者が、あるロケーションをそのサービスの提供場所として活用したいと考えたとしても、ロケーションオーナーがそのロケーションの利用を許可することにメリットを感じず、又は法律上若しくは倫理上の不安を抱き、そのロケーションの利用を許可することを躊躇する例が少なくありません。

そこで、本ガイドラインは、ロケーションオーナーとの協議に際して準備しておくことが有益な資料、情報等をリストアップするとともに、AR サービスの提供にあたって問題となりやすい法律上又は倫理上の問題点とそれを克服するために参考となる一般的な考え方、実際に採用されている技術上の対応措置の例その他の参考情報を示すことにより、AR サービス提供者とロケーションオーナーとの協議をスムーズに進めるための一助とし、もって AR サービスの一層の普及と適法かつ安全な運営を確保することを目的として作成されました。

また、本ガイドラインは、AR サービスのさらなる発展及び普及のためには、AR サービスに関わるクリエイターの表現活動を過度に萎縮させないことも極めて重要であると考えています。

以上の目的を達成するため、本ガイドラインは、機器及びコンテンツの発達及び普及の状況並びに法令の制定、改廃その他 AR サービスを取り巻く環境の変化に応じて、適宜必要な見直しを行います。

## II. 本ガイドラインの対象

本ガイドラインは、2021 年 8 月末時点における普及状況等に鑑み、スマートフォン上で機能する AR サービスを対象として作成されています。それ以外の機器で機能する AR サービスに関しては、今後、必要に応じて本ガイドラインを踏まえて継続的にディスカッションを行い、別途ガイドラインを策定することなどを検討します。

## III. 使用上の注意事項

本ガイドラインは、AR サービスの構築、運用等に必要なものとして本 WG メンバーが指

摘した主要な事項についての一般的な考え方を参考として示すものであり、AR サービスの提供において問題となり得る全ての法律上及び倫理上の問題を網羅するものではありません。したがって、本ガイドラインに準拠することにより、あらゆる AR サービスが全ての法令に適合するものとなり、又はロケーションオーナーの理解を得て成約に至るといったことが保証されるものではありません。また、本ガイドラインに示された対応等を全て実行することが必須であるというものでもありません。加えて、本ガイドラインで説明する事項は、必ずしも AR サービスに特有の法的問題であるとは限りません。

個別具体的な AR サービスの設計、提供等に際しては、本ガイドラインで取り上げられているか否かにかかわらず、適宜専門家のアドバイスを得るなどの対応をとることをご検討下さい。

#### IV. ロケーションオーナーと協議する際の留意事項

あるロケーションを AR サービスの提供場所として利用することを許可してもらおうとする際に、ロケーションオーナーから開示を求められ、又は懸念を示される主な項目は、下記図表 IV のとおりです。

主な項目	具体例
AR サービス提供者に関する情報	名称及び本店所在地
	主な事業の内容及び沿革
	代表者の氏名及び経歴
	過去に実施した AR サービスの実績（参加者の人数、属性及び反応等）
提供しようとする AR サービスの企画概要	AR サービスの内容（施設の入居テナントと業種等が競合するか否かを含む。）
	AR サービスの提供により、当該ロケーションにおける既存の広告、看板、案内等の見え方が変わるか否か、及びどのように変わるか
	施設のリソースを使用するか否か及びその利用量（Wi-Fi、電源等）
	ユーザが支払う体験料の有無、課金形態及び金額
	AR サービスに関する告知の方法及び内容
	ユーザが使用するデバイスの種類
	ユーザの私有デバイスか貸与デバイスか
	実施場所の範囲（回遊エリアなど）
	ロケーション内で想定されるユーザの言動

	開催期間
	AR サービス全体の運営時間
	想定されるユーザの属性
	想定される 1 日当たりのユーザ数及び総ユーザ数
各ロケーションオーナーに求める協力の内容	使用を希望する場所及びエリア
	施設の入居テナントその他関係者との調整の要否及び内容
	権利処理が必要になる場合の交渉先に関する情報
	使用を希望する時間帯（全体の運営時間と差異がある場合）
	ロケーションオーナーから提供すべきデータの有無及び内容
	ロケーション内での設置物や告知物等の有無
	現地調査、計測等の準備が必要な場合、いつ、誰が、何人でロケーションを訪れ、何を行うか
ロケーションオーナーに還元されるメリット	ロケーションの使用料又はその算定方法
	期待される集客効果及び PR 効果
	そのロケーションにおいてロケーションオーナー自身が提供する商品又はサービスへのユーザの流入に関する情報（過去実績に基づく流入率等）
問題が生じた際の対処	AR サービス提供者とロケーションオーナーの役割図（通行人からの質問等への対応方法等の情報共有を含む。）
	安全性の担保状況（ケガ、事故等の予防措置等）
	事故、賠償等に備えた措置が講じられているか否か及びその内容
	ユーザ用お問い合わせ先（ユーザに質問された時に回答するもの）
	ロケーションオーナー用お問い合わせ先（実施中の緊急連絡先）
	その他トラブル対応の体制（情報修正が必要となった際の対応速度等）
想定される権利侵害等のリスクとその対応措置	本ガイドライン V～VIII を参照

図表 IV：協議時の留意事項



## V. 知的財産権に対する配慮

### 1. 基本的な考え方

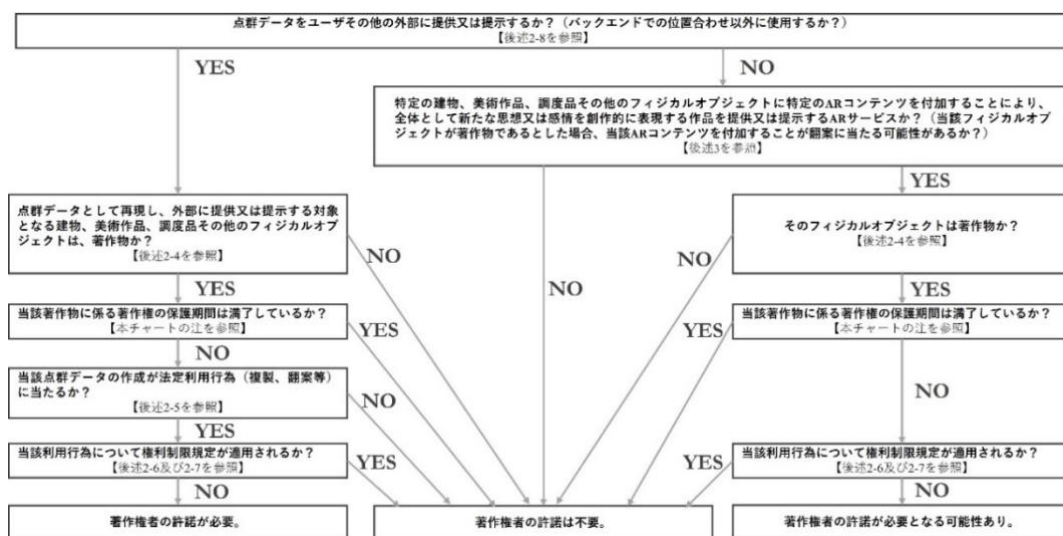
AR サービスの提供において第三者の著作権、商標権等の知的財産権を侵害した場合、差止請求を受けて AR サービスの全部又は一部の提供を停止せざるを得なくなったり、損害賠償請求を受けたりするおそれがあるなど、各種の民事上及び刑事上の責任を生ずることになります。したがって、第三者の知的財産権に十分配慮して、AR サービスを設計し、提供することが重要です。

そこで、本ガイドラインでは、AR サービスの設計又は提供に際して疑問等が生じやすい事項として本 WG メンバーから提示のあった知的財産法に関する課題につき、基本的な考え方を整理します。

### 2. 点群データの作成時における注意点（著作権関係）

#### 2-1. 全体像

点群データの作成及び利用に関する著作権の処理の考え方を大まかにまとめると、下記図表 V-1 のようになります<sup>1</sup>。



図表 V-1：点群データの作成及び利用と著作権侵害の判断フローチャート

<sup>1</sup> 点群データの作成及び利用における著作権法上の問題に関する詳しい分析として、関真也「点群データの作成及び利用と著作権—デジタルツイン/AR クラウドを活用した社会の発展に向けて—」パテント第 74 巻第 8 号 55 頁（2021 年）参照。

※ 著作権の保護期間は、概ね次のとおりです（詳しくは著作権法第 51 条から第 58 条までを参照）。

- ・ 原則として、著作者の生存年間及びその死後 70 年
- ・ 無名又は変名（周知の変名を除く。）の著作物については、公表後 70 年（ただし、その著作者の死後 70 年を経過したと認められるときは、その経過した時点まで）
- ・ 法人その他の団体名義の著作物については、公表後 70 年（ただし、その創作後 70 年以内に公表されなかったときは、その創作後 70 年）
- ・ 映画の著作物については、公表後 70 年（ただし、その創作後 70 年以内に公表されなかったときは、その創作後 70 年）

前掲図表 V-1 のとおり、作成した点群データを外部に提供又は提示せず、バックエンドにおける位置合わせにのみ利用する場合には、当該点群データを作成及び利用する行為は、当該点群データの作成対象となったフィジカルオブジェクトが著作物であるか否かなどにかかわらず、著作権侵害の問題を生じない（許諾がなくとも可能である）可能性が高いと考えられます。

これに対し、点群データを外部に提供若しくは提示する場合、又は外部に提供若しくは提示しない場合であっても、フィジカルオブジェクトに AR コンテンツを付加することにより、全体として新たな思想若しくは感情を創作的に表現しようとするときは、著作権侵害の問題を生じる可能性があると考えられます。これらの場合は、著作権者から適切な許諾を得るか、又は権利制限規定の適用を受けるかどうかについて検討する必要があります。

また、前掲図表 V-1 とは別に、著作者人格権（後述 2-3(2)及び 3-2 参照）への対応についても検討する必要があります。

なお、法的に許諾が必要であるか否かにかかわらず、著作権者等との紛争を確実に予防するという観点から許諾を得るという対応をとることも、実務上合理的であるといわれることがあります。適切な権利者から許諾を得れば、許諾を得た利用方法及び条件の範囲内において、権利を侵害することなく適法に著作物を利用することができます。

## 2-2. 想定される場面

あるロケーションにおいて AR サービスを提供しようとする場合、そのロケーション内の特定の地点又は区域に配置した AR コンテンツとユーザ（のデバイス）との位置合わせを正確かつリアルタイムに行う必要があります。その主な手法として近時用いられているのは、そのロケーションの環境に関する様々な情報（例えば、建物、道、壁、床、天井、看板、調度品、美術作品その他の物体の形状、配置等）を、点群（point cloud）の集合データ（以下「点群データ」といいます。なお、位置合わせのためには、スキャンして得られた点全てが必要であるとは限らないため、位置合わせのみに用いられる点群データについては点の数

を少なく絞り込む場合があります、このような点群データを「特徴点データ」と呼ぶことがあります。本ガイドラインでは、これらを区別することなく、総称して「点群データ」といいます。）などの形式で作成及び記録し、これをユーザのデバイスのカメラその他のセンサから得られる情報と照合することにより、ユーザ（のデバイス）の現在位置（すなわち、ARコンテンツとの相対的な距離及び方向）を算出する手法です<sup>2</sup>。また、これらの情報を取得する代表的な方法として、(a) 点群データなどの形式で人があらかじめ作成する手法か、(b) コンピュータが形状認識をリアルタイムに行いながら同時並行的に点群データなどを作成する手法があるとされています<sup>3</sup>。

このように、AR サービスを提供するにあたっては、現実環境に存在する著作物につき、点群データなどの形式で複製等をする場合があります、第三者が保有する著作権等に対する配慮が必要となります。

そこで、本ガイドラインでは、点群データの作成、記録及び利用を通じて位置合わせを行うARサービスを念頭に、第三者が保有する著作権及び著作者人格権、商標権その他の知的財産権との関係で検討すべき事項を整理します<sup>4</sup>。

## 2-3. 検討対象の整理

### (1) 検討対象とする著作物の種類

「著作物」とは、思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいいます（著作権法第2条第1項第1号）。同法第10条第1項各号は「著作物」を例示していますが、現実環境に関する情報のうち、（再現の精度は別にして）点群データとして視覚的に再現することが想定され得る主な著作物の種類及びその具体例を挙げると、下記図表 V-2 のとおりです。

著作物の種類	具体例
言語の著作物	□ 看板、ポスター、標識、記念碑その他の掲示物等に表示された文字、標語等
美術の著作物	□ 屋外又は屋内に設置された絵画、版画及び彫刻

<sup>2</sup> 「AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2020」（特定非営利活動法人映像産業振興機構、2021年3月）29頁及び30頁参照。

<sup>3</sup> 「AR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2020」前掲注2）29頁参照。

<sup>4</sup> 現実環境に関する情報としては、点群データに限らず、地図、台帳及びその付図、画像、映像等の形式で作成等される情報もありますが、本ガイドラインの目的との関係で現状頻繁に採用される技術に鑑み、本ガイドラインは、これらの情報ではなく、点群データを位置合わせに利用したARサービスのみを念頭に置いて作成されています。

	□ 看板、ポスター、標識その他の掲示物に表示されたイラスト、ピクトグラム等
建築の著作物	□ 住宅、ビル等の建築物 □ 橋梁、高速道、都市計画、記念碑、庭園、公園等 <sup>5</sup>
映画の著作物	□ デジタルサイネージ、ビルの壁面に設置されたスクリーンなどの画面に表示された広告映像等
写真の著作物	□ 看板、ポスター、標識その他の掲示物に表示された広告写真等

図表 V-2：著作物の種類と具体例

もっとも、AR サービスにおいて位置合わせのために利用される点群データは、通常、物体の立体的形状、位置等の特徴を、点の集合から成る直線、線分、平面等として表示するものであり、物体の表面に平面的に記述又は表示された文字、図形、記号、色彩等の内容まで詳細に再現するものではありません。そこで、以下では、点群データによって再現され得る立体的な形状を主たる表現要素とするものとして、美術の著作物のうち彫刻的な特徴を有するもの及び建築の著作物を念頭に置き、著作権法上の権利に関する権利処理の観点から注意点を整理します<sup>6</sup>。

## (2) 検討対象とする著作権等の種類

著作者、すなわち著作物を創作する者（著作権法第 2 条第 1 項第 2 号）が著作権法上有す

<sup>5</sup> 著作権法上、「建築」や「建築物」の定義はありません。住宅やオフィスビル等がこれに当たることは異論がないと思われませんが、橋梁、高速道、都市計画、記念碑、庭園、公園等が「建築の著作物」の対象となり得るかについては、学説上争いがあります。もっとも、庭園については、建物、庭園及び庭園に設置された彫刻が一体となって「建築の著作物」であると認められた裁判例（東京地決平成 15 年 6 月 11 日判時 1840 号 106 頁〔ノグチ・ルーム〕）、また、庭園について著作権法第 2 条第 1 項第 1 号により著作物性を肯定したうえで、「本件庭園は建築物そのものではない」と述べつつ、著作権法第 20 条第 2 項第 2 号を類推適用した裁判例（大阪地決平成 25 年 9 月 6 日判時 2222 号 93 頁〔新梅田シティ庭園事件〕）があります。

<sup>6</sup> なお、点群データの作成方法には、主に、レーザスキャナを用いる方法と、カメラを用いる方法があります。後者の場合、カメラで撮影した画像又は映像を解析し、カメラと物体の距離及び方向を算出しますが、撮影の段階で画像又は映像のデータを蓄積するプロセスが含まれる場合、写り込んだ著作物の複製があったと認められる可能性があります。この場合、美術の著作物のうち彫刻的な特徴を有するもの又は建築の著作物に限らず、文字、イラスト、映像、写真その他の平面的に表現された著作物が複製される可能性があります。この点については、画像又は映像のデータの蓄積の有無、当該データが自動的に削除されるか否か及びその削除までの時間、点群データとしてではなく画像又は映像そのものとして公衆に提示又は提供することがあるか否かその他具体的な技術、利用等の内容に応じ、著作権法上の「複製」に該当するか否か、また、該当するとして同法第 46 条（後述 2-6）、第 30 条の 2（後述 2-7）、第 30 条の 4（後述 2-8）、第 47 条の 4（後述 3）その他の権利制限規定が適用されるか否かを、個別具体的に検討することになります。

る権利は、著作者人格権と著作権に大別され、その種類と内容は概ね下記図表 V-3 のとおり整理されます。

著作者の権利	著作者人格権	公表権	未公表の著作物をいつ公表するかを決定する権利
		氏名表示権	著作物に著作者名を表示するか否か及びどのように表示するかを決定する権利
		同一性保持権	意に反して改変されない権利
	著作権	複製権	著作物を複製する権利
		上演権	著作物を公に上演する権利
		演奏権	著作物を公に演奏する権利
		上映権	著作物を公に上映する権利
		公衆送信権	著作物を放送、インターネットなどを通じて公衆に送信する権利（アップロードを含む。）
		公の伝達権	公衆送信される著作物を、受信装置を用いて公に伝達する権利
		口述権	著作物を公に口述する権利
		展示権	美術の著作物又は未発行の写真の著作物を、これらの原作品により、公に展示する権利
		頒布権	映画の著作物の複製物を公衆に譲渡、貸与等する権利
		譲渡権	著作物（映画の著作物を除く。）を譲渡により公衆に提供する権利
		翻案権	著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案する権利

※ 二次的著作物の原著物の著作者は、当該二次的著作物の利用に関し、当該二次的著作物の著作者と並んで著作権を有します（著作権法第 28 条）。

※ 著作者の名誉又は声望を害する方法によりその著作物を利用する行為は、その著作者人格権を侵害する行為とみなされます（著作権法第 113 条第 11 項）。

図表 V-3：著作者の権利

点群データの作成対象とする現実環境に他人の著作物が含まれている場合、その著作物の著作者及び著作権者に無断でその点群データを作成する行為は、複製若しくは翻案又は改変に該当し、著作権侵害又は同一性保持権侵害となるなどの問題が生じる可能性があります。本ガイドラインでは、これらの問題のうち、どのような場合に建築物等のデザインが著作物として保護されるかを整理した上で（後述 2-4）、点群データの作成が複製若しくは翻案又は改変に当たるかどうかを判断する基準及びこれらに当たらないようにするためにとり得る措置（後述 2-5）、点群データの作成が複製又は翻案に当たるとしても著作権侵害とならないのはどのような場合か（後述 2-6、2-7 及び 2-8）について整理します。

## 2.4. 建築物等のデザインが著作物として保護されるか

### (1) 建築の著作物について

裁判例では、「建築の著作物」として保護されるためには、「美的な表現における創作性、すなわち造形芸術としての美術性」を要するとしたもの<sup>7</sup>、「建築芸術と見られるもの」であることを要するとしたもの<sup>8</sup>などがあります。著作物一般に関しては、既存の著作物の模倣であるなど客観的に著作者の個性が表れていないことが明らかな場合を除いて、広く創作性を認めるべきであるなどと説明されることと比較すると<sup>9</sup>、建築物のデザインは著作権法上保護されにくい傾向にあるといえます。実際に、多くの裁判例では、著作物性が否定されています。

他方で、建物それ自体、建物及び庭園が一体となったもの、並びに建物、庭園及びその庭園上に設置された彫刻が一体のものがそれぞれ「建築の著作物」を構成するとした裁判例や<sup>10</sup>、複合施設内の庭園について著作物性を認めた裁判例もあります<sup>11</sup>。

### (2) 美術の著作物について

彫刻を含むいわゆる純粋美術については、前述(1)のとおり広く創作性が認められ、著作物として保護される可能性が高いと考えられています。

これに対し、実用に供され、あるいは産業上の利用を目的とする物品等のデザイン（いわゆる応用美術）の保護については、裁判例及び学説において様々な考え方が示されています。ここ数年の裁判例では、応用美術が著作物として保護されるためには、「実用的な機能を離れて見た場合に、それ自体が美術鑑賞の対象となり得る美的特性を備えていることを要する」などと述べ、著作物性を否定したものが多くなっています<sup>12</sup>。

---

<sup>7</sup> 大阪高判平成 16 年 9 月 29 日裁判所 HP 参照（平成 15 年（ネ）3575 号）〔グルニエ・デザイン〕、東京地判平成 26 年 10 月 17 日裁判所 HP 参照（平成 25 年（ワ）22468 号）〔ログハウス調木造住宅〕。

<sup>8</sup> 福島地決平成 3 年 4 月 9 日裁判所 HP 参照（平成 2 年（ヨ）105 号）〔シノブ設計〕。

<sup>9</sup> 例えば、島並＝上野＝横山「著作権法入門〔第 3 版〕」（有斐閣、2021 年）28 頁等を参照。

<sup>10</sup> ノグチ・ルーム事件決定前掲注 5)。

<sup>11</sup> 新梅田シティ庭園事件決定前掲注 5)。

<sup>12</sup> 知財高判令和 3 年 6 月 29 日裁判所 HP 参照（令和 3 年（ネ）10024 号）〔X 字形クッション控訴審〕、東京地判令和 3 年 6 月 24 日裁判所 HP 参照（令和 2 年（ワ）9992 号）〔時計原画〕、東京地判令和 3 年 4 月 28 日裁判所 HP 参照（令和 1 年（ワ）21993 号）〔タコ滑り台〕、東京地判令和 3 年 2 月 17 日裁判所 HP 参照（令和 1 年（ワ）34531 号）〔X 字形クッション第一審〕、大阪地判平成 30 年 10 月 18 日裁判所 HP 参照（平成 28 年（ワ）6539 号）〔傘立て〕、知財高判平成 30 年 6 月 7 日裁判所 HP 参照（平成 30 年（ネ）10009 号）〔半田フィード〕、大阪地判平成 29 年 1 月 19 日裁判所 HP 参照（平成 27 年（ワ）9648 号等）〔婦人服〕等参照。

他方で、照明用シェードのデザインにつき、「美術工芸品に匹敵する高い創作性を有し、その全体が美的鑑賞の対象となる美的特性を備えているものであって、美術の著作物に該当する」とした裁判例<sup>13</sup>、また、幼児用椅子のデザインについて創作的な表現であることを認め、美術の著作物に該当するとして裁判例<sup>14</sup>もあります。

### (3) 対応の方向性

これらの裁判例によれば、建築の著作物と応用美術については、著作物として保護を受ける場合が限定されるものの、皆無とはいえません。また、美術の著作物のうち純粋美術の範疇に属する彫刻等の作品については、著作物として保護される場合が多いといえます。

このように、点群データを作成する現実環境の中に著作権法上保護される建築物、庭園その他の空間デザイン又は美術の著作物が含まれるかどうかは、全てのケースで一律に区別できるわけではなく、対象となる現実環境の範囲その他の個別具体的な事情に応じた判断にならざるを得ません。したがって、トラブルを予防するという観点からは、撮影又はスキャンの対象となる現実環境の中に、著作物として保護される建築物、庭園その他の空間デザイン又は美術の著作物が含まれ得ることを前提に、当該著作物の著作権者その他の許諾権限を有する者との契約による権利処理又は後述 2-5 から 2-8 までの各種対応を検討すべきケースが多いと考えられます。

なお、点群データの作成対象とするロケーションに著作物が存在する場合、そのロケーションオーナーが、その著作物の利用を AR サービス提供者等に許諾する権限を有しているとは限りません。なぜなら、ロケーションオーナー自身はその建築物又は美術作品等を創作した者（著作者）ではなく、また、著作権の譲渡等を受けてもいないことがあるからです。したがって、ロケーションオーナーとの契約において、そのロケーションに存在する建築物、美術作品等を点群データとして複製等することについての許諾を得ることにより、著作権侵害のリスクを回避することは困難な場合があると考えられます。もっとも、場合によっては、著作者及び著作権者から許諾を得ること又はそれについて協力することをロケーションオーナーに求めることが可能なこともあり得るため、個別具体的な状況に応じて柔軟に対応を検討するのが望ましいといえます。

## 2-5. 点群データの作成は「複製」等にあたるか

### (1) 判断基準

著作権法は、思想又は感情の創作的な表現を保護するものであることから（著作権法第 2

<sup>13</sup> 東京地判令和 2 年 1 月 29 日裁判所 HP 参照（平成 30 年（ワ）30795 号）〔照明用シェード〕。

<sup>14</sup> 知財高判平成 27 年 4 月 14 日判時 2267 号 91 頁〔幼児用椅子〕。

条第1項第1号)、ある行為が「複製」又は「翻案」に該当するものとして著作権侵害が成立するためには、著作物中の創作性のある表現の部分が共通していることが最低限必要であるとされています<sup>15</sup>。また、「改変」についても同様であり、元の著作物の創作的表現が残存していなければ同一性保持権侵害は成立しないとされています<sup>16</sup>。したがって、作成した点群データと、その再現の対象として含まれた著作物とが、表現としてありふれた部分又はアイデア等において共通するにすぎない場合には、著作権侵害は成立しないことになると考えられます。このため、点群データの作成対象に含まれる著作物のうち、どの要素が当該著作物の創作的表現なのかを見極めることができれば、その要素を再現しない形で点群データを作成することにより、著作権侵害を回避することができると考えられます。この場合、点群データの利用目的を達成することができる範囲内で、どこまで点群データの密度を下げるなどの対応ができるかを検討することになります。

もっとも、著作物の創作的表現（ないし表現上の本質的特徴）に当たる部分がどこであるかは著作物ごとに異なります。例えば、照明用シェード事件<sup>17</sup>のように、陰影その他光の質、強さなど、点群として再現しにくい要素が、著作物の創作的表現部分となる場合があります。しかしその一方で、前掲幼児用椅子事件<sup>18</sup>のように、物品の全体的な形状や各パーツの配置その他点群として再現することが可能な要素が、著作物の創作的表現部分となる場合もあります。

## (2) 対応の方向性

前述(1)によれば、他人の著作物を含む現実環境の点群データを作成した場合に、当該著作物と当該点群データとが、当該著作物の創作的表現部分において共通し、結果として複製権若しくは翻案権又は同一性保持権の侵害となる場合があることは否定できません。また、前述(1)のとおり、どの部分が創作的表現部分であるかは一律に判断できるわけではなく、著作物ごとの個別具体的な判断にならざるを得ません。

したがって、トラブルを予防するという観点からは、撮影又はスキャンの対象となる現実環境の中に、著作物として保護される建築物、庭園その他の空間デザイン又は美術の著作物が含まれ得ることを前提に、①当該著作物の著作権者その他の許諾権限を有する者との契約による権利処理若しくは後述 2-6 から 2-8 までの各種対応を検討するか、又は②点群データを作成する目的を達成し得る範囲内において、点群データが単純な立方体、直方体、球体

---

<sup>15</sup> 中山信弘「著作権法〔第3版〕」(有斐閣、2020年)716頁、田村善之「著作権法概説 第2版」(有斐閣、2001年)58頁、島並＝上野＝横山・前掲注9)307頁等参照。また、翻案につき、最判平成13年6月28日民集第55巻4号837頁〔江差追分〕も参照。

<sup>16</sup> 東京高判平成14年2月18日判時1786号136頁〔雪月花〕等参照。また、田村善之・前掲注15)436頁参照。

<sup>17</sup> 前掲注13)。

<sup>18</sup> 前掲注14)。



その他のありふれた形態としてのみ保存されるように、抽出する特徴点の選定等に関するパラメータを調節するなどの対応をとることが可能かを検討することなどが考えられます。前述のとおり、表現としてありふれた要素においてのみ著作物と共通したとしても、複製権、翻案権及び同一性保持権のいずれに対する侵害も成立しないため、上記②の対応をとることができる場合には、画一的な処理によって侵害リスクを回避することができると考えられます。

## 2-6. 公開の美術の著作物等の利用（著作権法第 46 条）

### (1) 概要

著作権法第 46 条によれば、①美術の著作物でその原作品が街路、公園その他一般公衆に開放されている屋外の場所若しくは建造物の外壁その他一般公衆の見やすい屋外の場所（以下、単に「屋外の場所」といいます。）に恒常的に設置されているもの又は②建築の著作物は、それぞれ下記図表 V-4 のうち「著作権が制限されない利用方法」欄記載の方法以外の方法であれば、あらゆる方法で利用することができます（なお、建築の著作物についても同条第 4 号が適用されるとする見解があります。）。



図表 V-4：著作権法第 46 条により利用できる著作物の種類とその利用方法

AR サービスの提供に際し、バックエンドにおける位置合わせに用いることを目的として著作物の点群データを作成することは、前掲図表 V-4 記載の利用方法のいずれにも該当しない場合が多いと考えられます。したがって、この場合には、前掲図表 V-4 記載の種類の著

作物の点群データを作成し、位置合わせのために利用する行為につき、著作権侵害の問題を生じる可能性は低いと考えられます（ただし、第46条が適用される場合であることは、著作権だけでなく著作者人格権の侵害も成立しない理由にはならないため（著作権法第50条参照）、著作者人格権侵害の成否については別途検討を要します。）。

これに対し、点群データの利用方法がバックエンドにおける位置合わせに限られず、ユーザその他の外部への提供又は提示を行う場合には、その個別具体的な利用の目的、方法、態様等に応じて、前掲図表 V-4 記載の利用方法に該当するものでないことを確認する必要があります。

## (2) 注意を要する主なケース

点群データの利用方法が位置合わせに限られない場合のほか、下記図表 V-5 に掲げる場合には、著作権法第46条が適用されない可能性があると考えられます。したがって、その場合には、著作権法第46条以外の根拠により著作権侵害リスクを回避できるかを併せて検討する必要があります<sup>19</sup> <sup>20</sup>。

どのようなケースか	理由
美術の著作物の複製物の点群データを作成する場合	著作権法第46条により美術の著作物の利用が認められるのは、美術の著作物の「原作品」が屋外の場所に恒常的に設置されているものであるため。
半屋外、地下広場など、「屋外の場所に恒常的に設置されている」ことが明確とはいえない場所にある美術の著	原作品が「屋外の場所に恒常的に設置されている」美術の著作物であるか否かが判断された裁判例が乏しく <sup>21</sup> 、また、学説上も争いがあるため <sup>22</sup> 。

<sup>19</sup> 図表 V-5 で挙げたもののほか、図表 V-4 の「著作物の種類」欄記載の種類以外の種類の著作物（言語、映画、写真の著作物等。図表 V-2 も参照。）の点群データを作成する行為には、著作権法第46条が適用されません。もっとも、前述のとおり、点群データは、通常、物体の表面に平面的に記述又は表示された文字、図形、記号、色彩等の内容まで詳細に再現するものではありません。したがって、これらの種類の著作物の点群データを作成する行為が複製若しくは翻案又は改変に該当する可能性が典型的に低いと考えられます。

<sup>20</sup> 建築物の内部構造や、建築物の内部構造ともいえるし、（同時に）屋内にある独立した美術の著作物ともいえる構造物の著作権法第46条における取扱いに関し、関真也「著作権法による建築デザインの保護とバーチャルリアリティ空間その他コンテンツ内利用—米国法の議論を参考に—」日本知財学会誌第17巻第2号29頁、36頁及び37頁（2020年）参照。

<sup>21</sup> 東京地判平成13年7月25日判時1758号137頁〔はたらくじどうしゃ〕参照。

<sup>22</sup> 加戸守行「著作権法逐条講義 六訂新版」（著作権情報センター、平成25年）344頁、作花文雄「詳解 著作権法（第5版）」（ぎょうせい、2018年）372頁及び373頁、渋谷達紀「著作権法」（中央経済社、2013年）

作物の点群データを作成する場合(例えば、美術館の前庭に設置された彫刻、百貨店の壁面ウィンドウ内の展示物等)	
屋外の場所に恒常的に設置されているとはいえない建築の著作物の点群データを作成する場合(例えば、邸宅内に設置されている五重塔、東屋等)	裁判例が見当たらず、また、学説上も争いがあるため <sup>23</sup> 。

図表 V-5：著作権法第 46 条が適用されない可能性がある主なケース

## 2-7. 付随対象著作物の利用（著作権法第 30 条の 2）

著作権法第 30 条の 2 の規定を点群データの作成及び利用という観点から整理すると、下記①から④までの全ての要件を満たす場合には、下記①で言及する付随対象著作物を、点群データの作成及び利用に伴って方法を問わず利用（ユーザその他の外部への提供又は提示を伴う場合を含みます。）できると考えられます。

- ① 一定範囲の現実環境の点群データを作成するに当たって、その対象とする現実環境全体に**付随して**、その中にある他人の著作物（**付随対象著作物**）が当該点群データの一部に含まれること
- ② 当該点群データ全体のうち当該付随対象著作物の占める割合、当該点群データにおける当該付随対象著作物の再製の精度その他の要素に照らし、**当該付随対象著作物が当該点群データ全体において軽微な構成部分となること**
- ③ 当該付随対象著作物の利用により利益を得る目的の有無、当該付随対象著作物の当該点群データ全体からの分離の困難性の程度、当該点群データ全体において当該著作物が果たす役割その他の要素に照らし**正当な範囲内において**利用すること
- ④ 当該付随対象著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし**著作権者の利益を不当に害することとはならないこと**

著作権法第 46 条と異なり、同法第 30 条の 2 は、その適用対象を一定の種類 of 著作物に限定しておらず、また、屋内と屋外、原作品と複製物といった区別もありません。したがって、同条は、同法第 46 条が適用されない著作物の点群データを適法に作成及び利用するための根拠として活用することができる可能性があります。

366 頁、中山・前掲注 15) 453 頁等参照。

<sup>23</sup> 加戸・前掲注 22) 346 頁、作花・前掲注 22) 374 頁及び 375 頁、中山・前掲注 15) 227 頁及び 228 頁等参照。

もっとも、現時点では、同法第 30 条の 2 に関する裁判例は乏しい状況です<sup>24</sup>。また、上記②から④までの要件は個別具体的な事情に応じた判断という側面が大きく、AR サービス提供者がとり得る対応についてもケースごとの判断が必要となります。AR サービス提供者が同条の適用により著作権侵害リスクを低減するためにとり得る対応としては、例えば、点群データを作成する目的を達成し得る範囲内において、抽出する特徴点の選定等に関するパラメータを調節することなどにより、他人の著作物の点群データの再現の精度<sup>25</sup>を下げることで、当該 AR サービスにおいて位置合わせを正確に実行するに際して重要性の低い構造物がロケーションに存在する場合には、その構造物の点群データを、AR サービスの提供に先立って削除することなどが考えられます。

## 2.8. 非享受目的利用（著作権法第 30 条の 4）

著作権法第 30 条の 4 によれば、「著作物の表現についての人の知覚による認識を伴うことなく当該著作物を電子計算機による情報処理の過程における利用その他の利用」に供する場合を含め、「当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合」には、その必要と認められる限度において、いずれの方法によるかを問わず、利用することができます<sup>26</sup>。

AR サービスの提供において、作成した点群データを、現実環境と照合して位置合わせを行うために使用するのみであり、ユーザの端末画面に表示するなどの方法を含めて一切外部に提供又は提示しないのであれば、「人の知覚による認識を伴うことなく当該著作物を電子計算機による情報処理の過程における利用その他の利用」に供するにすぎないものとして、複製権侵害及び翻案権侵害が否定される可能性があります。

## 3. 現実環境に対して AR コンテンツを重畳表示する際の注意点（著作権関係）

### 3-1. 問題の所在

AR サービスでは、ユーザの端末画面において、現実環境に AR コンテンツを重畳して表示することになります。このとき、当該画面上に、AR コンテンツとともに他人の著作物（点群データではなく、現実環境にある著作物そのもの）が写り込んだ場合、複製権若しくは翻

---

<sup>24</sup> 令和 2 年著作権法改正前の著作権法第 30 条の 2 が問題となった裁判例として、東京地判令和 2 年 10 月 14 日裁判所 HP 参照（令和 2 年（ワ）6862 号）参照。

<sup>25</sup> 東京地判令和 2 年 10 月 14 日前掲注 24) を参考にすれば、他人の著作物の点群データが独立して鑑賞の対象とはなり得ない程度に複製の精度を下げることで、一つの目安となり得ます。

<sup>26</sup> ただし、当該著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、著作権侵害が否定されません（著作権法第 30 条の 4 ただし書）。

案権又は同一性保持権侵害の問題が生じる可能性があります。

本ガイドラインの対象は、スマートフォン上で機能する AR サービスです。スマートフォン上で AR ソフトウェアが機能する際、スマートフォンは、カメラから入力される画像情報を点群データとリアルタイムに照合することによって位置合わせを行い、当該画像情報上の所定の位置に、サーバから取得する AR コンテンツを合成し、画面上で当該合成画像の出力及び更新を高速で繰り返すといった方法で AR サービスを提供することがあります<sup>27</sup>。このとき、スマートフォンに搭載された記憶装置において当該合成画像を（物理的な意味で）複製する場合があります、その中に他人の著作物が含まれることがあります。しかし、その場合であっても、当該合成画像が順次、瞬時に削除され、将来反復して利用することができないようなときは、他人の著作物を含む画像情報の一時的蓄積は規範的にみて著作権法上の「複製」ではなく、又は著作権法第 47 条の 4 第 1 項の「著作物の電子計算機における利用を円滑又は効率的に行うために当該電子計算機における利用に付随する利用に供することを目的とする場合」にあたり、他人の著作物を含む合成画像をスマートフォンに一時的に蓄積することに関する限り、複製権侵害は成立しないと解される可能性があると考えられます<sup>28</sup>。

しかし、「翻案」は、「複製」とは異なり、有形的な再製（固定）をすることを要しません。このため、合成画像の一時的蓄積が適法である場合、画面上に提示することについて複製権侵害の問題が別途生じることは通常ないと考えられますが、それについて翻案権侵害の問題が生じることはあり得ます。また、同一性保持権侵害についても同様です。

そこで、後述 3-2 では、現実環境に AR コンテンツを重畳して表示することが「翻案」又は「改変」に該当するのはどのような場合かについて検討します。

### 3-2. 翻案又は改変にあたるか

「翻案」とは、「既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得する

---

<sup>27</sup> このような方式は「ビデオ式シースルー型」などと呼ばれています。これに対し、カメラを通じて現実環境を提示するのではなく、ハーフミラーなどを用いて、写り込む仮想環境と透過して見える現実環境を同時にユーザに提示する方式（「光学式シースルー型」などと呼ばれます。）もあります。スマートフォン上で機能する AR サービスを対象とする本ガイドラインでは、ビデオ式シースルー型のみを念頭に置いています。光学式シースルー型の場合を含む AR に関する著作権法上の問題については、関真也「拡張現実 (AR) を巡る著作権法上の問題に関する基礎的考察」日本知財学会誌第 15 巻第 3 号 5 頁～14 頁（2019 年）を参照。

<sup>28</sup> 著作権法第 47 条の 4 第 1 項により適法と認められるためには、同項所定の目的のために「必要と認められる限度」における利用であり、かつ、「当該著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害すること」とならない場合であることが必要です。

ことのできる別の著作物を創作する行為」をいうとされています<sup>29</sup>。この点、それぞれ別個独立の著作物たり得る複数の作品は、両者の関係次第では、同時に、一体的な1つの著作物でもあると評価される場合があります<sup>30</sup>。したがって、ある著作物が、他の著作物の存在を前提に、その位置、形状等を考慮したうえで設計され、全体として新たな思想又は感情を創作的に表現するものである場合には、それら著作物の組み合わせ全体を創作することをもって「翻案」に該当すると判断される可能性があることは否定できないと考えられます。

また、「改変」についても、著作物そのものに変更が加えられていなくとも、新たな要素を付け加えることにより、当該著作物のコンセプトが感得しにくくなり、又はその印象等に変化が生じる場合には、著作物の改変に当たると判断される可能性があると考えられます<sup>31</sup>。

したがって、ロケーションに他人の著作物が存在する場合において、当該著作物の位置、形状等を考慮したうえで、当該著作物にARコンテンツを特定の位置、角度、姿勢等で付加することにより新たな思想又は感情を創作的に表現したものと受け取られる形でARコンテンツを設計及び配置する場合には、翻案権侵害及び同一性保持権侵害の問題を生じる余地があるため、注意が必要です。また、そうでなくとも、他人の著作物にARコンテンツを付加して表示することにより、当該著作物のコンセプト、印象等に変化が生じ、又は著作者の創作意図を歪めることとなるような場合には、同一性保持権（名誉声望保持権を含みます。）侵害の問題を生じる可能性があることは否定できません。

これに対し、たまたま当該著作物の近くにARコンテンツを配置した結果、ユーザの端末画面上でARコンテンツとともに当該著作物が提示されることがあるにすぎず、それによって当該著作物のコンセプト、印象等に変化が生じないような場合には、翻案権侵害及び同一性保持権侵害が成立する可能性はいずれも低いと考えられます。

なお、点群データを作成する場面（前述2）だけでなく、現実環境に対してARコンテンツを重畳表示する場面においても、前述2で検討した著作権法第46条及び第30条の2などの権利制限規定が適用され適法となる可能性があります。もっとも、これら権利制限規定が適用されたとしても、著作者人格権侵害は必ずしも否定されません（同法第50条）。したがって、ARサービスを設計するに際しては、著作者人格権侵害が成立する可能性を慎重に考慮する必要があると考えられます<sup>32</sup>。

#### 4. ARコンテンツの利用による商標権侵害の成否<sup>33</sup>

<sup>29</sup> 江差追分事件最高裁判決前掲注15)。

<sup>30</sup> ノグチ・ルーム事件決定前掲注5) 参照。

<sup>31</sup> 新梅田シティ庭園事件決定前掲注5) 参照。

<sup>32</sup> この場合の同一性保持権侵害の成否に関する考え方の1つとして、関・前掲注27) 11-12頁参照。

<sup>33</sup> ARサービスと商標の問題一般について、関真也「AR領域における商標の使用—拡張現実技術を用いた新たな使用態様を巡る現行法上の課題—」日本知財学会誌第14巻第3号28-35頁（2018年）参照。

#### 4-1. 概要

商標権は、特許庁における設定の登録により発生する権利です（商標法第 18 条第 1 項）<sup>34</sup> <sup>35</sup>。商標法における「商標」の概念を整理すると、下記図表 V-6 のとおりです（商標法第 2 条第 1 項）。

定義	人の知覚によって認識することができるもののうち、文字、図形、記号、立体的形状若しくは色彩又はこれらの結合、音その他政令で定めるもの（以下「標章」という。）であって、次に掲げるもの	
	一 業として商品を生産し、証明し、又は譲渡する者がその商品について使用をするもの 二 業として役務を提供し、又は証明する者がその役務について使用をするもの（前号に掲げるものを除く。）	
タイプ	文字商標・図形商標	文字、図形又は記号からなる商標
	立体商標	商品等の立体的形状からなる商標
	音商標	音楽、音声、自然音等からなる商標
	動き商標	文字、図形等が時間の経過に伴って変化する商標
	位置商標	文字、図形等の標章を商品等に付す位置が特定される商標
	ホログラム商標	文字、図形等がホログラフィーその他の方法により変化する商標
	色彩のみからなる商標	単色又は複数の色彩の組み合わせのみからなる商標

※ 上記複数のタイプが結合してなる標章もあります。

図表 V-6：商標の定義とタイプ

ある者が登録商標を保有する場合、第三者が、その者（商標権者）に無断で、当該登録商標と同一又は類似の商標を、当該登録商標の指定商品又は指定役務と同一又は類似の商品又は役務に使用する行為その他の商標法に定められる行為は、商標権侵害として扱われます（商標法第 25 条及び第 37 条参照）。

<sup>34</sup> 著作権が、登録等の手続を要せず、著作物の創作と同時に直ちに発生するのは異なります。

<sup>35</sup> 商標の出願及び登録に関する情報は、特許情報プラットフォーム「J-PlatPat」（<https://www.j-platpat.inpit.go.jp/>）その他のデータベースを使用して検索することができます。ただし、商標登録出願に係る情報は、出願後直ちに各種データベースに蓄積されるわけではなく、一定のタイムラグが生じるなど専門的知識、技能等を要する必要があるため、必要に応じて追跡調査を行うこと、弁理士等の専門家のアドバイスを得ることなどを検討するのが望ましいといえます。

もっとも、そのような行為であっても商標権侵害が否定される場合があります。

商標は、誰が生産、販売、提供等する商品又は役務であるか（出所）を識別する目印として機能するものです。商標法は、需要者が出所について混同することを防止することにより、商標の使用をする者の業務上の信用の維持を図り、もって産業の発達に寄与し、あわせて需要者の利益を保護することを目的として、商標を保護しています（商標法第1条）。したがって、仮に第三者が登録商標と同一又は類似の商標をその指定商品又は指定役務と同一又は類似の商品又は役務に使用しているとしても、その具体的な使用態様が、「需要者が何人かの業務に係る商品又は役務であることを認識することができる態様」でない場合には、商標権侵害は成立しないとされています（同法第26条第1項第6号）。

なお、便宜的に、以下では商品又は役務の同一性及び類似性については記載を省略します。

#### 4-2. 商標権侵害が成立しない場合

前述のとおり、AR サービスにおいて位置合わせのために利用される点群データは、通常、物体の表面に平面的に記述又は表示された文字、図形、記号、色彩等の内容まで詳細に再現するものではありません。このため、点群データの作成及び利用に関して商標法上主に問題になるのは、立体的形状を構成要素に含む登録商標が点群データの作成対象となる現実環境に存在する場合であり、かかる構成要素を含まない登録商標に係る商標権の侵害が問題となる可能性は典型的に低いと考えられます。

また、前述4-1を踏まえると、例えば、点群データがその作成対象となった現実環境に存在する立体商標（例えば、店頭に設置されるキャラクター等の立体看板等）を含んでおり、その点群データが当該立体商標と同一又は類似であったとしても、当該点群データを需要者に対して提示しない場合（需要者が知覚によって認識することができない場合）には、AR サービス提供者は「商標」（商標法第2条第1項）を「使用」（同条第3項）していないと考えられ、商標権侵害が成立しない可能性が高いと考えられます<sup>36</sup>。

さらに、仮に当該点群データを需要者に対して提示する場合であっても、当該点群データが現実環境を再現したものにとぎず、当該点群データによって当該ARサービスの提供者が誰であるか（出所）を表示するものではないと需要者に容易に理解される場合には、商標権侵害が成立しない可能性があります<sup>37</sup>。

---

<sup>36</sup> 知覚による認識が行われない態様である場合に商標の「使用」に当たらない旨判断した裁判例として、大阪地判平成29年1月19日判時2406号52頁〔バイクリフター〕参照。

<sup>37</sup> 点群データとして提示される登録商標の再現の精度、需要者に対する点群データ及びその提示の目的、仕組み等の説明の状況、当該登録商標の知名度その他様々な事情を考慮して判断することになると考えられます。



### 4.3. 商標権侵害が成立する場合

前述 4-2 とは逆に、他人の登録商標と同一又は類似の標章を、需要者の知覚による認識が可能な態様で、点群データ、AR コンテンツ等として使用する場合であって、その具体的な使用態様から判断して、当該点群データ、AR コンテンツ等に接する需要者が、それらによって AR サービスに関連して提供される商品又は役務の出所を識別する可能性があると考えられる場合には、商標権侵害が成立する可能性があると考えられます。これらの場合には、商標権者に許諾を求め、又はそのような点群データ、AR コンテンツ等を使用しないことを検討する必要があります。

### 4.4. 知名度の高い表示を使用する際の注意点

商標法とは異なり、不正競争防止法は、たとえ商標登録がされていない場合であっても、①他人の商品等表示<sup>38</sup>として需要者の間に広く認識されているもの又は②他人の著名な商品等表示と同一又は類似の商品等表示を使用等する行為のうち、一定の要件を満たすものを、それぞれ「不正競争」として禁止しています（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号及び第 2 号）。

したがって、点群データ、AR コンテンツ等として使用するものについて商標登録がされていない場合であっても、それが需要者の間に広く認識され、又は著名であると認められる可能性があり、かつ、その具体的な使用態様から判断して、当該点群データ、AR コンテンツ等に接する需要者が、それらによって AR サービスに関連して提供される商品又は役務の出所を識別する可能性があると考えられる場合には、不正競争防止法違反となる可能性があると考えられます。その場合には、当該商品等表示の主体に許諾を求め、又はそのような点群データ、AR コンテンツ等を使用しないことを検討する必要があります。

## 5. AR サービスにおける著名人の肖像等の利用

芸能人、モデル、スポーツ選手その他の著名人の氏名、肖像等（以下「肖像等」といいます。）は、商品の販売等を促進する顧客吸引力を有する場合があります。このような顧客吸引力を排他的に利用する権利は、「パブリシティ権」と呼ばれています。AR サービスにおいても、当該 AR サービス自体の利用を促進し、又は AR サービスを他の商品若しくはサービスの広告として活用することにより、当該商品等の販売等を促進しようとする場合があります<sup>39</sup>。

---

<sup>38</sup> 「商品等表示」とは、「人の業務に係る氏名、商号、商標、標章、商品の容器若しくは包装その他の商品又は営業を表示するもの」をいいます（不正競争防止法第 2 条第 1 項第 1 号）。

<sup>39</sup> 例えば、著名人が他社の商品を手を持った広告写真が雑誌に掲載されている場合において、当該写真を

パブリシティ権侵害は、以下の場合のように、専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合に成立するとされています<sup>40</sup>。

- ① 肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用する場合
- ② 商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品に付する場合
- ③ 肖像等を商品等の広告として使用する場合

AR サービスの提供に関して著名人の肖像等を利用する場合には、そのサービス全体の内容及び目的とその中での著名人の肖像等の位置付け、利用される肖像等の大きさ、精度、ユーザの知覚により認識される時間の長さ、著名人の肖像等以外のコンテンツの種類、内容及びサービス内における位置付けその他の事情を考慮して、当該肖像等の利用が「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的」としたものと判断される可能性がないかを検討する必要があります。

---

スマートフォンのカメラで捉えた時に、当該他社の商品の位置に重畳するように自社商品を AR コンテンツとして表示し、当該著名人が当該自社商品を手に持っているような画像を端末上に表示する AR サービスなどが考えられます。

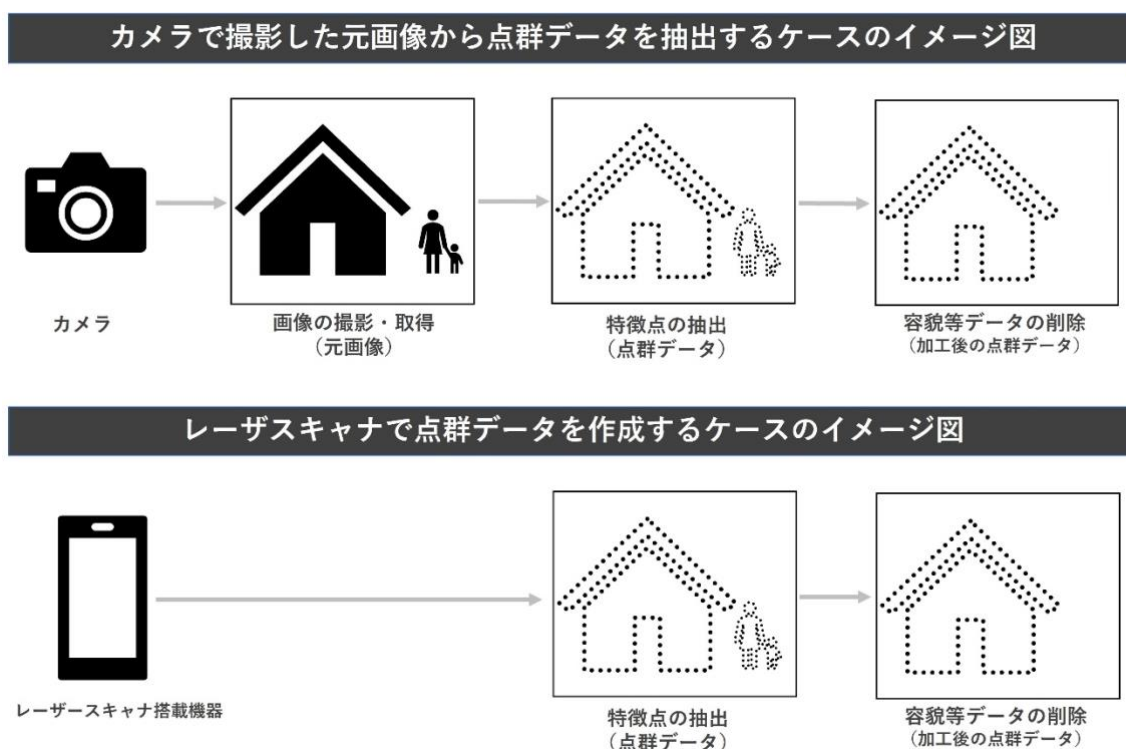
<sup>40</sup> 最判平成 24 年 2 月 2 日民集 66 卷 2 号 89 頁〔ピンク・レディー〕。

## VI. 個人情報・プライバシー・肖像権に対する配慮

### 1. 想定される場面

点群データを作成する際に、撮影又はスキャンの対象となる現実環境に存在する人物の容貌、車両のナンバープレート、表札、住居の外観、住居内の住人の様子又は洗濯物その他生活状況を推測できるような私物（以下「容貌等」と総称します。）が写り込む場合があります。これらの情報の取得その他の取扱いが個人情報保護法に違反した場合には、個人情報保護委員会による勧告、措置命令等や刑事罰等の対象となることがあります。また、これらの情報の取得又は利活用がプライバシー権、肖像権等を侵害した場合には、損害賠償請求等の対象となることがあります。

そこで、本ガイドラインでは、カメラで撮影した元画像から点群データを抽出するケース及びレーザースキャナで点群データを作成するケース（下記図表 VI-1 参照）について、個人情報、プライバシー及び肖像権に配慮した体制を整えるために参考となる情報を整理します。



図表 VI-1：点群データ作成方法のイメージ図

なお、本ガイドラインでは、容貌等を含まない現実環境の点群データを作成し、これを AR

サービスにおける位置合わせに利用することを目的とし、それ以外の目的に点群データを利用しないケースであって、点群データの作成又は抽出後速やかに容貌等を含む元画像その他特定の個人を識別することができる情報を破棄等する場合を主に想定しています<sup>41</sup>。

カメラ等を用いた画像等の取得及び利活用における個人情報、プライバシー及び肖像権への配慮に関し、先行する主なガイドライン等として次のものがあります。本ガイドラインでは、これらの先行するガイドライン等をもとに、一般的に推奨される対応を整理しています。

- 総務省「利用者視点を踏まえた ICT サービスに係る諸問題に関する研究会」第一次提言（平成 21 年 8 月）<sup>42</sup>
- 総務省「『ドローン』による撮影映像等のインターネット上での取扱いに係るガイドライン」（平成 27 年 9 月（平成 29 年 5 月最終改定））<sup>43</sup>
- 総務省「電気通信事業における個人情報保護に関するガイドライン」（平成 29 年 9 月 14 日版）<sup>44</sup>
- IoT 推進コンソーシアム・総務省・経済産業省「カメラ画像利活用ガイドブック Ver. 2.0」（平成 30 年 3 月）<sup>45</sup>
- IoT 推進コンソーシアム・総務省・経済産業省「カメラ画像利活用ガイドブック 事前告知・通知に関する参考事例集」（2019 年 5 月）<sup>46</sup>
- 個人情報保護委員会「個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン（通則編）」（平成 28 年 11 月（令和 3 年 1 月一部改正））<sup>47</sup>

---

<sup>41</sup> 主に想定するもの以外のケースとしては、例えば、容貌等を含む点群データをカタログ、パンフレット、ウェブサイトその他の広告物等に掲載するようなケースがあります。この場合には、その掲載等について本人の同意を取得し、又は本人を識別できないように加工処理をしてから掲載するなどの対応を別途検討する必要があります。また、撮影した画像に写る顔等から抽出した特徴情報を本人認証できるよう変換した符号に ID 等の識別子を割り振ることによって検索可能とし、それらをデータベースとして保存し利用するような場合には、それを構成する特徴情報は「個人データ」（個人情報保護法第 2 条第 6 項）に当たる可能性があります。この場合、その特徴情報を第三者に提供するには原則として本人の同意が必要になること（同法第 23 条）、また、一定の要件を満たす場合には「保有個人データ」（同法第 2 条第 7 項）に当たり、これに関する事項の公表等（同法第 27 条）、本人からの開示、訂正、利用停止等の請求に対応する必要があること（同法第 28 条から第 30 条まで）などに注意が必要となります。

<sup>42</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000035957.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000035957.pdf)

<sup>43</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000487746.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000487746.pdf)

<sup>44</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000507466.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000507466.pdf)

<sup>45</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000542668.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000542668.pdf)

<sup>46</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000619826.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000619826.pdf)

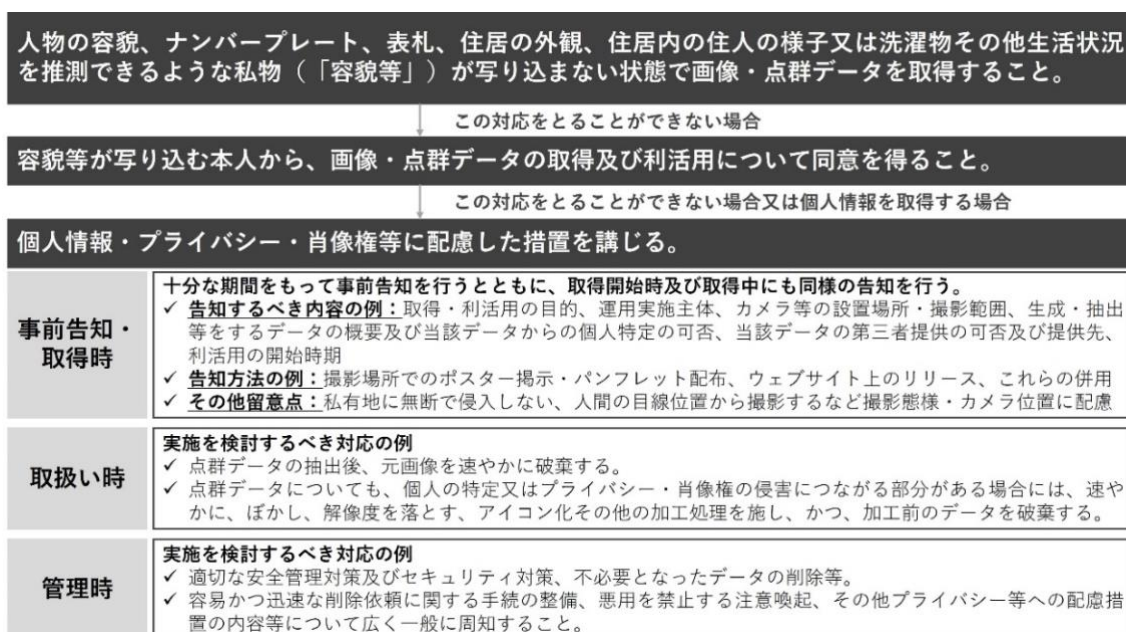
<sup>47</sup> [https://www.ppc.go.jp/files/pdf/210101\\_guidelines01.pdf](https://www.ppc.go.jp/files/pdf/210101_guidelines01.pdf)（なお、同ガイドラインについては、本ガイドライン公表時において未施行の令和 3 年 8 月一部改正版があります（[https://www.ppc.go.jp/files/pdf/210802\\_guidelines01.pdf](https://www.ppc.go.jp/files/pdf/210802_guidelines01.pdf)））。

- 総務省・経済産業省「民間事業者によるカメラ画像を利活用した公共目的の取組における配慮事項～感染症対策のユースケースの検討について～」（令和3年3月19日）<sup>48</sup>
- デジタルアーカイブ学会「肖像権ガイドライン～自主的な公開判断の指針～」（2021年4月）<sup>49</sup>
- 個人情報保護委員会「『個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン』及び『個人データの漏えい等の事案が発生した場合等の対応について』に関するQ&A」（平成29年2月16日（令和3年6月30日更新））<sup>50</sup>

## 2. 基本的な考え方

### 2-1. 全体像

個人情報、プライバシー及び肖像権に関し、点群データを作成する際に検討すべき対応の概略は下記図表 VI-2 のとおりです。



図表 VI-2：検討すべき対応の概略

まず、そもそも容貌等の取得、利用その他の取扱いをしない場合には、個人情報保護法違反、プライバシー侵害及び肖像権侵害のいずれにも当たらないと判断される可能性が高い

<sup>48</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000739118.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000739118.pdf)

<sup>49</sup> <http://digitalarchivejapan.org/wp-content/uploads/2021/04/Shozokenguideline-20210419.pdf>

<sup>50</sup> [https://www.ppc.go.jp/files/pdf/2106\\_APP1\\_QA.pdf](https://www.ppc.go.jp/files/pdf/2106_APP1_QA.pdf)

といえます。そこで、通行人その他の人物が写り込むおそれのない時間帯を選択し、容貌等が存在する場合にはそれを事前に除去し、その他対象となるロケーションに容貌等が存在しない状態を確保したうえで、撮影又はスキャンを行うという対応をとることが考えられます。

また、容貌等が写り込む本人全員から、撮影又はスキャンをすること及びこれらによって取得した情報を利活用することについて明示的な同意を得た場合には、その同意の範囲内において、プライバシー及び肖像権を侵害することなく容貌等を取得及び利活用することができます（ただし、この際に個人情報を取得等するときは、個人情報保護法に基づいて当該個人情報を取り扱わなければなりません。）。

これらの対応をとることができず、又はいずれにせよ個人情報を取得することになる場合には、個別具体的な状況に応じて前掲図表 VI-2 及び後述 2-2 から 2-4 までにおいて例示する措置等をとることを検討する必要があります。

## 2-2. 個人情報保護法への対応

### (1) 「個人情報」該当性

撮影又はスキャンによって取得した画像等の情報は、そこに写る顔等により特定の個人を識別することができる場合、「個人情報」に該当します<sup>51</sup> <sup>52</sup>。また、撮影した画像に写る顔等から抽出した特徴情報を、本人を認証することを目的とした装置やソフトウェアにより、本人を認証することができるように変換した符号は、「個人識別符号」として「個人情報」に該当します<sup>53</sup>。

したがって、カメラで撮影した元画像に特定の個人を識別することができる顔等が写っている場合、当該元画像は、後に削除等する場合であっても、それを撮影する時点で個人情報を取得することになるため、個人情報保護法に従って取り扱う必要があります。また、元画像から抽出した点群データ及びレーザスキャナで取得した点群データは、カメラで撮影した元画像よりも、特定の個人を識別したり本人認証に利用したりすることができる場合は少ないと考えられますが、それが可能な点群データに関しては、個人情報保護法に従って

---

<sup>51</sup> 個人情報保護法第2条第1項第1号。前掲注45)「カメラ画像利活用ガイドブック Ver. 2.0」10頁、前掲注50)「『個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン』及び『個人データの漏えい等の事案が発生した場合等の対応について』に関するQ&A」のQ1-11等参照。

<sup>52</sup> 「特定の個人を識別することができる」とは、「社会通念上、一般人の判断力や理解力をもって、生存する具体的な人物と情報との間に同一性を認めるに至ることができること」をいうとされています（前掲注50)「『個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン』及び『個人データの漏えい等の事案が発生した場合等の対応について』に関するQ&A」のQ1-1)。

<sup>53</sup> 個人情報保護法第2条第1項第2号及び第2項、同法施行令第1条第1号ロ、同法施行規則第2条並びに前掲注47)「個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン（通則編）」9頁等を参照。

取り扱う必要があります。

これに対し、撮影した元画像若しくはそれから抽出した点群データ又はスキャンによって作成した点群データであって、それに含まれる情報により特定の個人を識別することができないものは、本人を識別することができる情報と容易に照合することができる場合を除き<sup>54</sup>、「個人情報」に該当しません<sup>55</sup>。

## (2) 個人情報等に配慮した対応例

前述のとおり、撮影又はスキャンをして得られる画像等に特定の個人を識別することができる顔等が含まれている場合には、その撮影又はスキャンをする行為は、個人情報の取得に当たります。したがって、この場合、個人情報取扱事業者は、個人情報の利用目的をできる限り特定し（個人情報保護法第 15 条）、その利用目的の達成に必要な範囲を超えて個人情報を取り扱ってはならず（同法第 16 条）、また、その利用目的をあらかじめ公表しておくか、又は個人情報の取得後速やかに本人に通知若しくは公表しなければなりません（同法第 18 条）。さらに、個人情報取扱事業者は、偽りその他不正の手段により個人情報を取得してはなりません（同法第 17 条）。

このため、撮影又はスキャンを行うに際しては、取得する個人情報の利用目的を通知又は公表することに加えて、不正の手段による取得とならないよう、「カメラが作動中であることを掲示する等、カメラにより自身の個人情報が取得されていることを本人が容易に認識することが可能となる措置を講ずる必要」があるとされています<sup>56</sup>。

これらに関する具体的な対応として、「カメラ画像利活用ガイドブック Ver.2.0」は、①カメラ画像の内容及び利活用目的、②運用実施主体の名称及び連絡先、③カメラ画像の利活用によって生活者に生じるメリット、④カメラの設置位置及び撮影範囲、⑤カメラ画像から生成又は抽出等するデータの概要、⑥生成又は抽出等したデータからの個人特定の可否、⑦生成又は抽出等したデータの第三者提供の可否、及び提供する場合にはその提供先、⑧データ

---

<sup>54</sup> 個人情報保護法第 2 条第 1 項第 1 号。どのような場合に「他の情報と容易に照合することができ、それにより特定の個人を識別することができることとなる」に該当するかについては、前掲注 50) 『『個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン』及び『個人データの漏えい等の事案が発生した場合等の対応について』に関する Q&A』の Q1-15 及び Q1-16 等を参照。

<sup>55</sup> このほか、個人情報保護法上、「要配慮個人情報」（本人の人種、心情、社会的身分、病歴、犯罪の経歴、犯罪により害を被った事実その他本人に対する不当な差別、偏見その他の不利益が生じないようにその取扱いに特に配慮を要するものとして政令で定める記述等が含まれる個人情報）については、原則として、あらかじめ本人の同意を得ないで取得してはならないとされています（個人情報保護法第 17 条第 2 項、第 2 条第 3 項）。これらの情報が元画像又は点群データに含まれないよう、撮影時の状況については注意が必要です。

<sup>56</sup> 前掲注 50) 『『個人情報の保護に関する法律についてのガイドライン』及び『個人データの漏えい等の事案が発生した場合等の対応について』に関する Q&A』の Q1-13-3 等を参照。

利活用の開始時期等を、撮影対象場所における物理的な方法（ポスターの掲示やパンフレットの配布等）、電子的な方法（自社 HP 上でのリリース等）又はその両方を組み合わせた方法によって、十分な期間をもって事前に告知すること、その他事前告知時、取得時、取扱い時及び管理時に配慮すべきポイントを提唱しています<sup>57</sup>。

また、「カメラ画像利活用ガイドブック事前告知・通知に関する参考事例集」は、これらの事前通知等を行う際の掲示物の内容、掲示する位置・方法等の事例をまとめています<sup>58</sup>。

そのほか、AR サービス提供者が検討すべき事項の要点は、前掲図表 VI-2 で整理したとおりです。

### 2-3. プライバシー及び肖像権への配慮

プライバシー侵害の成否は、一般に、「他人にみだりに知られたいくない情報」につき、「公開する利益と公開により生じる不利益との比較衡量により」判断されると考えられており、保護対象となり得るものとして「個人の住所とともに当該個人の住居の外観の写真が公表される場合」、「屋内の様子、車両のナンバープレート及び洗濯物その他生活状況を推測できるような私物が写り込んでいる場合」などが挙げられています<sup>59</sup>。

肖像権は、一般に、「みだりにその容ぼう・姿態を撮影されない自由」のことをいい、「撮影・公開の目的・必要性、その態様等を考慮して、受忍限度を超えるような撮影・公開は、肖像権を侵害するものとして違法となる」と考えられています<sup>60</sup>。

プライバシーも肖像権も、具体的な侵害の成否は一概にはいえず、撮影及び公表等の目的、個々の画像等の内容及び写り方等によって異なるとされています。もっとも、「利用者視点を踏まえた ICT サービスに係る諸問題に関する研究会 第一次提言<sup>61</sup> 及び『ドローン』による撮影映像等のインターネット上での取扱いに係るガイドライン<sup>62</sup>」に示された考え方によれば、例えば下記図表 VI-3 記載の点に配慮すべきであると考えられます。

---

<sup>57</sup> 前掲注 45)。同ガイドブックに記載された配慮事項は、事業者に対してその対応を強制するものではなく、「カメラ画像を利活用した事業の実施にあたって、当該サービスの利用者をはじめとした生活者と適切なコミュニケーションを図り、相互理解を構築するために不可欠だと思われる要素を整理したもの」であり、「配慮事項に基づく、事業者自らによる、業界・業態に応じた利活用ルールの設置を期待するもの」と位置付けられています（同ガイドブック 18 頁）。本ガイドラインが想定する AR サービスにおいても、厳密な意味で個人情報に当たる場合に限らず、プライバシー等への配慮を通じた利用者等との相互理解を構築することも踏まえて、個別具体的に対応を検討すべきであると考えられます。

<sup>58</sup> 前掲注 46)。

<sup>59</sup> 前掲注 42)「利用者視点を踏まえた ICT サービスに係る諸問題に関する研究会 第一次提言」15 頁、前掲注 43)「『ドローン』による撮影映像等のインターネット上での取扱いに係るガイドライン」4-5 頁。

<sup>60</sup> 前掲注 42)「利用者視点を踏まえた ICT サービスに係る諸問題に関する研究会 第一次提言」15 頁、前掲注 43)「『ドローン』による撮影映像等のインターネット上での取扱いに係るガイドライン」6 頁。

<sup>61</sup> 前掲注 42) 16-19 頁参照。

<sup>62</sup> 前掲注 43) 4-9 頁参照。



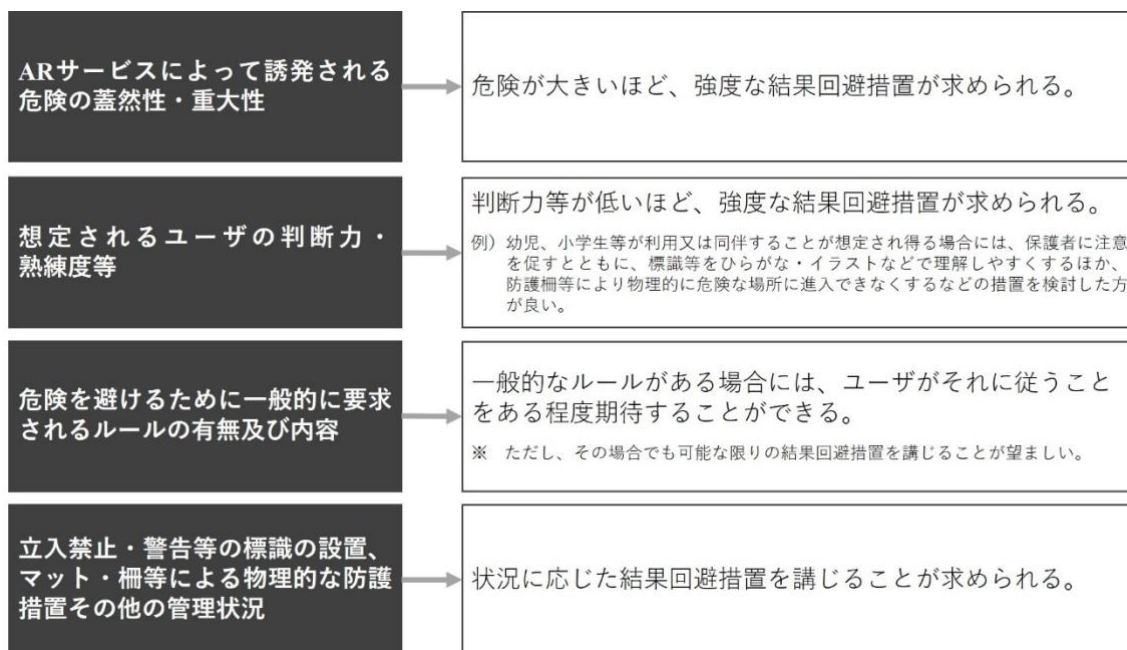
撮影態様等	<p>【適法となりやすい例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 公道からの撮影</li> <li>□ 公共の場の情景を機械的に撮影しているうちに、ごく普通の服装の人の姿が入り込んでしまった場合</li> </ul> <p>【違法となりやすい例】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 私有地にあえて無断で立ち入る場合その他公共の場でない場所における撮影</li> <li>□ 道路交通法等関係法規を遵守しなかった場合</li> <li>□ 特定の個人に焦点を当てて大写しにする場合</li> <li>□ 通常撮影・公開を許容しない写真が入り込む場合</li> </ul>
カメラ位置	人間の目線に近い位置にカメラ位置を設定して撮影するのが望ましい。
ぼかし処理等	□ 容貌等にぼかしを入れたり解像度を落として公開する場合、適法となりやすい。

図表 VI-3：プライバシー・肖像権侵害の成否を考える視点

これらの視点を含めて前掲図表 VI-2 を参考にしつつ、個別具体的な AR サービスの目的・内容、撮影態様等に応じて、個人情報、プライバシー及び肖像権への対応を総合的に検討することになると考えられます。

## VII. 安全性の確保

### 1. 基本的な考え方（結果回避措置の観点から）



図表 VII-1：結果回避措置と責任の考え方の例

AR サービスは、その内容によっては、ユーザの歩きスマホ、運転中のスマホ操作、危険な場所への移動等を誘発し、ユーザ、ロケーションオーナーその他の第三者の生命、身体、財産等に対する損害の発生に加担してしまう場合があります。

AR サービス提供者は、あるロケーションを AR サービスの実装場所として提供してもらうための契約をロケーションオーナーと締結し、又はそのロケーションにおいてユーザに AR サービスを提供する契約をユーザと締結することがあります。この場合、AR サービス提供者は、それらの契約に基づき、ロケーションオーナー及びユーザに対し、その生命、身体、財産等に危害が生じることがないよう、その安全に配慮すべき義務を負う場合があると考えられます<sup>63</sup>。

また、そのような契約関係がなくとも、AR サービス提供者は、他者の生命、身体、財産等に対する損害という結果の発生が予見可能であったにもかかわらず、その結果の発生を

<sup>63</sup> 例えば、プールを含む施設の管理運営事業者が、当該施設の利用契約に基づき、当該プールの利用者である控訴人に対し、その「施設を利用することに伴って控訴人の生命身体に危害が生じることがないよう、その安全に配慮すべき義務」を負うと判示した事例があります（名古屋高判平成 24 年 10 月 4 日判時 2177 号 63 頁〔プール逆飛込み〕）。

防止すべき措置をとらなかった場合には、その結果の発生につき過失があるものとして、その被害者に対して不法行為（民法第 709 条）に基づく損害賠償義務を負うと判断される場合があります<sup>64</sup> <sup>65</sup>。

どのような場合に責任を負うかについては、①その AR サービスの提供に内在する危険が発生する蓋然性、②それによって侵害される利益の重大さ、③そのユーザ等が危険の存在及び内容を理解する能力をどの程度備えているかなどを含めた個別具体的な事情を総合考慮して判断されますが、この判断に際し、④利用時に要求される一般的・通則的なルールの遵守の有無及び程度並びに⑤管理者による管理状況等も考慮されます（前掲図表 VII-1 に示す考え方の例を参照）<sup>66</sup>。すなわち、ユーザが遵守すべきルールの明確な説明、危険な行為について警告又は禁止する標識の設置、危険な場所への衝突又は侵入を防止するマット、柵等の物理的措置等を行うことにより、AR サービス提供者が損害賠償義務を負うと判断されるリスクを低減させることができると考えられます。

スマートフォンを用いたオンラインサービスに関する事案ではありませんが、標識等を適切に設置していたことなどを理由に施設管理者の責任を否定した事例として、スキー場雪崩事件判決（立入禁止区域周辺が一見して危険と分かる状況であったこと、事故にあったスキーヤーが熟練者であったこと、その他具体的な事案における諸事情を考慮し、スキーヤーに危険性を認識、把握させるために十分な内容及び態様で立入禁止標識を設置していたスキー場管理者の責任を否定した事例）<sup>67</sup>、プール逆飛び込み事件判決（プールについて全面的に飛び込みによる利用を禁じ、本件プール周囲に飛び込み禁止の警告板を複数設置してその旨を明示していたこと、被害者側も飛び込みが禁止されていることを知っていたこと、飛び込みが頻繁に行われているなど飛び込みが有名無実化していたなどの特段の事情がないことなどを考慮し、禁止を知らながらあえてそれに違反して飛び込むことによって生じる危害についてまで安全配慮義務を負担するものではないとし、プール管理者の責任を否定した事例）<sup>68</sup>等があります。

---

<sup>64</sup> 近江幸治「民法講義 VI 事務管理・不当利得・不法行為〔第 3 版〕」121 頁（成文堂、2018 年）、窪田充見編「新注釈民法(15) 債権(8)」338～339 頁（有斐閣、平成 29 年）〔橋本佳幸〕等参照。

<sup>65</sup> スキーヤーが雪崩に巻き込まれて死亡したことにつき、スキー場を経営し、あるいはスキー場内のリフトを管理する者の責任が問われた事案において、スキーヤーを「危険が内在する滑走面に誘導する以上、スキーヤーが、前記のとおり自身で甘受すべき程度を超えた危険に遭遇することのないよう、現実にスキーヤーの利用状況、積雪状況、滑走面の状況等を考慮のうえ、危険個所については、滑走禁止措置や進入禁止措置をとるなどしてスキーヤーの安全を確保すべき義務があるというべきであり、スキー場管理者が過失により右義務を尽くさず、スキーヤーが、本来自身において負担すべき程度を超えた危険に遭遇して負傷ないし死亡の結果が生じたような場合は、スキー場管理者には債務不履行あるいは不法行為が成立し、その損害を賠償する責任があるものと解するのが相当である」とした事例があります（長野地判平成 13 年 2 月 1 日判時 1749 号 106 頁〔スキー場雪崩〕）。

<sup>66</sup> スキー場雪崩事件判決・前掲注 65) 等参照。近江・前掲注 64) 121 頁も参照。

<sup>67</sup> 前掲注 65)。

<sup>68</sup> 前掲注 63)。

## 2. 結果回避措置（UI/UX）の例

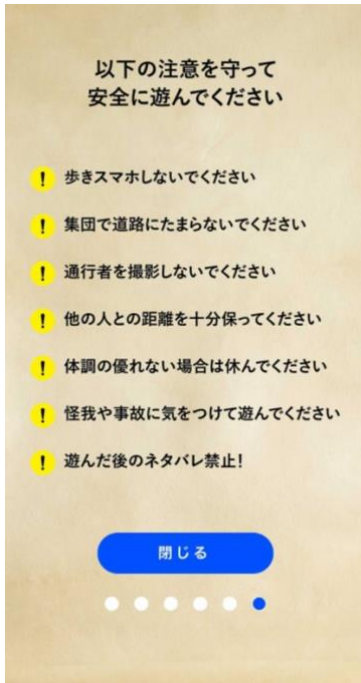
前述 1 を踏まえ、AR サービス提供者が UI/UX 等の側面においてとり得る結果回避措置の具体例を、以下のとおりまとめます（許諾が得られたものについては画像を掲載していません。）。

なお、前述 1 のとおり、結果回避措置として十分であるか否かは個別具体的な事情に応じて判断されます。したがって、以下に例示される結果回避措置を実装したからといって、常に AR サービス提供者の責任が否定されるとは限らず、また、全ての結果回避措置を実装しなければ常に責任が肯定されるわけではないことにご留意下さい。

### 2-1. 歩きスマホを抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	歩きスマホを控えるよう注意を促す表示をスマートフォン画面上に表示する。	AR ソフトウェア起動時（体験の開始時）に左記の表示をする（具体的な表示の例として後掲参考画像 1 及び 2 参照） <sup>69</sup> 。
②	交差点等の見通しの悪い場所での歩きスマホを奨励しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 危ない場所を移動しなければならないような動線設計にしない。</li> <li>・ ユーザが該当箇所に進入した時、AR ソフトウェアの画面上で「交差点付近では歩きスマホをしないでください」「交差点には入らずに立ち止まってご体験ください」といった警告ウィンドウを出し、又はキャラクターがメッセージで注意喚起する。</li> </ul>
③	歩行その他移動中に AR ソフトウェアを利用していることを検知したときに警告表示を行い、又は機能を制限する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ AR ソフトウェアの画面上で歩きスマホを控えるよう警告ウィンドウを表示する（具体的な表示の例として後掲参考画像 3 を参照）。</li> </ul>

<sup>69</sup> Niantic, Inc.が「Pokémon GO」について公表している「安全に関するよくある質問」（Niantic, Inc.）[URL: <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=web&l=ja&s=safety-security&f=safety-faqs>] も参照（最終閲覧日：2021年8月15日）。



参考画像 1 <sup>70</sup>



参考画像 2 <sup>71</sup>



参考画像 3 <sup>72</sup>

<sup>70</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「AR 謎解きゲーム 最高の“時”への招待状 in akasaka sacas」より。

<sup>71</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「サラと謎のハッカークラブ」より。

<sup>72</sup> 株式会社 NTT ドコモ・小田急電鉄株式会社「XR シティ™ SHINJUKU」より。※「XR シティ」は、株式会社 NTT ドコモの商標です。

## 2-2. 運転中その他高速移動中の操作を抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	運転中その他高速移動中の操作を控えるよう注意を促す表示をスマートフォン画面上に表示する。	AR ソフトウェア起動時（体験の開始時）に左記の表示をする。
②	スピードを検知し、一定時速以上で走っていると判断できた場合に機能を制限する（機能の制約、インセンティブの付与等）。なお、運転者でないことが確認できた場合に利用継続を可能とする場合がある。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ライブビューを非表示にする。</li> <li>・ 高速移動中に行うと有利になる機能を設けず、又は制限する。</li> <li>・ AR ソフトウェアの画面上で警告ウィンドウを表示し、運転者でないことの確認を行う。</li> </ul>

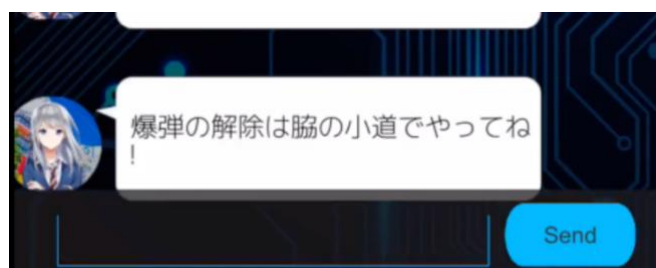
## 2-3. 車道等の危険な場所へのユーザの移動を抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	走行中の自動車、車道等への注意を促す表示をスマートフォン画面上に表示する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ AR ソフトウェア起動時（体験の開始時）に左記の表示をする。</li> <li>・ ユーザが車道又はその付近にいることを検知した場合、警告ウィンドウを表示し、又はキャラクターがメッセージで注意喚起する。</li> </ul>
②	車道等の危険な場所に進入することを促す設計を避ける（機能の制約、インセンティブの付与等）。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 車道又はその付近をチェックポイントに指定しない。</li> <li>・ 車道に進入することによって有利になる設計をしない（例えば、車道にレアアイテムを配置しない、時間制限により車道を横切った方がショートカットになる動線を避けるなど）。</li> </ul>
③	ユーザ投稿型のコンテンツにつき、車道等の危険な場所での使用を奨励しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ユーザ投稿の禁止されている場所を警告表示する。</li> <li>・ 立入禁止区域等について警告標識を設置し、又は進入を防ぐ柵等を設置する<sup>73</sup>。</li> </ul>

<sup>73</sup> キャリブレーション、位置合わせの精度その他の障害によって、本来想定していなかったにもかかわらず

## 2-4. 店舗前滞留を抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	周辺環境に気を付けるよう注意を促す表示をスマートフォン画面上に表示する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ユーザが該当箇所にいることを検知した時に、AR ソフトウェアの画面上で警告ウィンドウを表示し、又はキャラクターがメッセージで注意喚起する（具体的な表示の例として後掲参考画像 1 から 3 までを参照）。</li> </ul>
②	人の流動がある一か所に長時間留まっていけないと利用できないという設計を避ける（機能の制約、インセンティブの付与等）。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 長時間通行人の妨げにならないように注意を促す表示をする。</li> <li>・ 長時間一か所に留まる必要がある機能を設けない（例えば、一定時間同じ場所にいることによってパラメータをチャージすることができるなど）。</li> </ul>



参考画像 1 <sup>74</sup>

ず AR コンテンツが車道等の危険な場所に表示され、ユーザをそこへ誘導してしまうおそれが生じるケースもあります。こうした不測の事態による事故を予防するためには、事前に十分にテストを行い、AR コンテンツが誤って危険な場所に表示される可能性があることが確認された場合には、その危険度に応じ、AR コンテンツが車道等に表示されたとしても何らかのエラー等によるものであるため立ち入らないことなどの注意喚起を行う画面表示、標識の設置等を行うとともに、車道等への進入を物理的に防止する柵等を設置するなど、適切な結果回避措置をとることが考えられます。

<sup>74</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「サラと謎のハッカークラブ」より。



参考画像 2 <sup>75</sup>



参考画像 3 <sup>76</sup>

## 2-5. ロケーションオーナーが指定する立入禁止区域へのユーザの移動を抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	私有地その他指定された立入禁止区域へ進入及びそこでの使用を奨励しない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR ソフトウェア起動時（体験の開始時）に注意を促す表示をする。</li> <li>私有地その他の立入禁止区域への進入を促すような設計を避ける。</li> <li>立入禁止区域等について警告標識を設置し、又は進入を防ぐ柵等を設置する。</li> </ul>
②	私有地その他指定された立入禁止区域に進入しないと利用できないという設計を避ける（機能の制約、インセンティブの付与等）。	<ul style="list-style-type: none"> <li>私有地その他の立入禁止区域に進入しなければならない動線設計にしない（アイテム又はチェックスポットを配置しないなど）。</li> </ul>

## 2-6. 歩行者、自動車等に重畳表示させないための UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	歩行者の姿その他プライバシーが問題となるものに重畳表示することを避ける。	<ul style="list-style-type: none"> <li>人に向かってスマートフォンをかざさないように注意を促す表示をする。</li> </ul>
②	自動車、自転車、線路、交通標識その他事	<ul style="list-style-type: none"> <li>危険な場所を移動しなければいけな</li> </ul>

<sup>75</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「サラと謎のハッカークラブ」より。

<sup>76</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「サラと謎のハッカークラブ」より。



	故の危険があるものに重畳表示することを避ける。	いような動線設計にしない。 ・ 車道等に出ないように事前に注意を促す表示をする。
--	-------------------------	---

## 2-7. その他想定される危険な使用方法を抑制する UI/UX

	とり得る措置	UI/UX の具体例
①	他人に迷惑をかけ、又はユーザが他人に迷惑をかけることを奨励するような設計又は運営をしない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ スマートフォンその他の機材等を振り回す挙動をユーザにさせる設計をした場合、その挙動がとられたとしても問題ないようなスペース及び間隔を確保した場所で運営する。</li> <li>・ スマートフォンその他の機材等に落下防止のストラップを設ける。</li> </ul>
②	無理にプレイせず、こまめに休憩をとることを奨励した運営を行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身体に無理が生じるようなプレイができる設計をしない。</li> <li>・ 屋外周遊系ゲームの場合、一定時間ごとにキャラクターが水分補給及び休憩を促す。</li> </ul>
③	衛生に配慮した運営を行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デバイスの貸出し時その他適宜のタイミングに、消毒、除菌等の適切な措置を行う。</li> </ul>

## 3. 利用規約等による対処

AR ソフトウェア起動時又はプレイ中の画面表示その他前述 2 で示した措置のほか、一定の行為を当該 AR サービスの利用規約における禁止事項として明記し、それに違反した場合には AR サービスの提供を停止し、その他適切な措置を講じることができるようしておくことが考えられます。

また、とりわけ幼児、小学生等が AR サービスを利用することなどが想定される場合には、保護者とその監督について責任を負うべきことについて注意を促し、事故の発生を予防する措置を講じることが望ましいといえます（後掲参考画像参照）<sup>77</sup>。

<sup>77</sup> 消費者契約法によれば、利用規約が同法上の「消費者契約」（同法第 2 条第 3 項）に当たる場合、例えば、事業者の故意又は重過失によって生じた損害の賠償義務を免除する条項は、無効と判断される可能性があります（同法第 8 条参照）。その他、利用規約の具体的な内容についてはサービスの内容等に応じてご検討下さい。

対象年齢は何歳ですか？



『PSYCHO-PASS サイコパス 渋谷サイコハザード』につきましては17歳以上となります。対象年齢未満の方は、必ず対象年齢以上の方と一緒にご参加いただくようお願いいたします。なお、対象年齢未満の方の参加料支払いは不要です。対象年齢の方の人数分を必ずお支払いくださいませ。

参考画像<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> プレティア・テクノロジーズ株式会社「PSYCHO-PASS 渋谷サイコハザード」より。

## VIII. 好ましくない表現に関する注意点

### 1. 基本的な考え方

AR はアプリや Web 等を通じて広く一般に掲示されるものであり、現実世界と同様に表示するコンテンツに関しては、表現・演出で一定の注意を払う必要があると考えられます。特に AR は、演出によっては、現実を超える心身への影響を与える可能性もあり、その点を鑑みたコンテンツ開発が求められます。

また、最近では公序良俗に関わる内容だけでなく、人種差別等に関わる表現にも注意を払い、表現の開発を行う必要があります。

以下では、AR コンテンツ開発に携わる方が意識せず他者を傷つけるのを防ぐことを目的に、配慮することが望ましい表現に関して記載しています。

本ガイドラインは表現を規制するものではなく、より良いコンテンツ開発を行うための指標となります。

### 2. 注意すべき表現

#### 2-1. 特に法令に抵触するおそれがある表現

- わいせつ表現や児童ポルノに当たるもの
- 違法行為を促すもの
- 個人や法人の名誉を毀損するおそれのあるもの
- いじめや人権侵害を想起させるもの
- 人権への配慮に欠けると思われるもの
- 特定の個人や集団を排除、忌避、抑圧若しくは軽蔑するような表現又はそれらにつながるようなもの
- 景品表示法、不正競争防止法その他の広告関連法令に抵触するおそれのあるもの
- その他法令に抵触するおそれのあるもの

#### 2-2. 不快を生じさせる表現

- AR 表現上必然性のない下着や水着の写真
- 暴力や反社会的行為を肯定的に描いたコンテンツ
- 公衆に不快の念を抱かせるもの
- 男女の別なく不快の念をもたらすもの

- 病気や体質、老い等について過度にネガティブな表現
- 血液、遺体、傷口等を興味本位に取り上げた表現
- その他公共の場にふさわしくないと判断されるもの
- 宗教上の行事やしきたりを戯画化したり揶揄したりするような表現

### 2-3. 年齢による制限が推奨される表現

次のような商材を中心に取り上げる表現を行う際には、UIとして年齢確認を行い、利用者が適切な年齢であることを確認することを推奨します。

- アルコール飲料
- タバコ製品
- 公営競技（競馬、競輪、競艇、オートレース）
- パチンコ
- 出会い系サイト（インターネット異性紹介事業）、結婚紹介業
- 年齢による制限が必要なゲーム、映画、雑誌、コミックなど
- 貸金業
- 金融商品取引業、商品先物取引業

以上