

「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」について

1 趣旨

- 「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」（以下「準則」という。）は、電子商取引、情報財取引等に関する様々な法的問題点について、民法をはじめとする関係する法律がどのように適用されるのかを明らかにすることにより、取引当事者の予見可能性を高め、取引の円滑化に資することを目的として、平成14年3月に策定されたものです（策定時の名称は「電子商取引等に関する準則」）。
- 学識経験者、総務省・法務省・消費者庁・文化庁などの関係省庁、消費者、経済界などの協力を得て、経済産業省が現行法の解釈について一つの考え方を呈示することにより、電子商取引、情報財取引等をめぐる法解釈の指針として機能することを期待しています。
- 近時は、例えば、ビジネス面では、新たな事業を開始するにあたってこの準則が参照され、新たな疑問点についての質問が経済産業省に寄せられるなどしており、また、消費者相談の現場では、この準則を研修や日々の相談業務で活用しているほか、相談者の側からも準則の記載内容を踏まえた相談が持ち込まれることがあるなど、準則は着実に一般に浸透しつつある状況といえます。
- この準則は、電子商取引、情報財取引等をめぐる取引の実務、それに関する技術の動向、国際的なルール整備の状況に応じて、今後も柔軟に改訂していく予定です。

2 策定・改訂経緯

- ◆平成14年 3月 「電子商取引等に関する準則」策定
- ◆平成14年 7月 景品表示法に関する通達に関する記述の追加等2項目
- ◆平成15年 6月 インターネット・オークションに関する論点の追加等18項目
- ◆平成16年 6月 仲裁合意条項の有効性に関する論点の追加等14項目
- ◆平成18年 2月 民事訴訟法の改正に伴う論点の修正等6項目
- ◆平成19年 3月 「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」策定（改名）
越境取引に関する論点の追加等15項目
- ◆平成20年 8月 SaaS向けSLAに関する論点の追加等7項目
- ◆平成22年10月 越境取引に関する論点の修正、特定商取引法、著作権法等の改正に伴う論点の修正等23項目
- ◆平成23年 6月 ウェブサイトの利用規約の有効性に関する論点の修正、未成年者による意思表示に関する論点の修正等23項目
- ◆平成24年11月 ウェブサイトの利用規約の有効性に関する論点の修正、共同購入クーポンをめぐる法律問題に関する論点の追加等21項目
- ◆平成25年 9月 新たな裁判例の追加及び著作権法改正に伴う論点の修正等7項目

- | | | |
|--------|----|-------------------------|
| ◆平成26年 | 1月 | 第1回IT利活用ビジネスに関するルール整備WG |
| ◆ | 3月 | 第2回IT利活用ビジネスに関するルール整備WG |
| ◆ | 5月 | パブリックコメント募集 |
| ◆ | 8月 | 「電子商取引及び情報財取引等に関する準則」改訂 |

今般の準則の改訂内容

1 消費者の操作ミスによる錯誤に関する論点の修正

BtoC の電子契約においては、最終確認画面を設置するケースが多くを占めているが、近時は少ない操作回数で契約を締結させるため、最終確認画面を明示的に表示しない事例が生じている。今般の改訂では、最終確認画面を表示しない場合について電子契約法第3条ただし書の「確認を求める措置」として十分であるかに関する追記を行った。

また、確認画面の表示等の必要がない旨の「意思の表明」を消費者が行う場合について、実際の電子商取引サイトでは、ワンフレーズの短い表現のみが表示されたボタンをクリックさせることがあることに鑑みて、このような場合におけるクリックの法的効果に関する追記を行った。

(準則 i. 9 頁)

…「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。

(準則 i. 10 頁)

…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。

2 未成年者による意思表示に関する論点の修正

近年のオンラインゲーム等の普及に伴って未成年者による高額利用トラブルが増加していることを受け、未成年者のうち幼年者等の意思無能力者が申込みを行った場合には契約が無効となることを追記するとともに、未成年者が取引の相手方に対して成年者であると誤信させるために「詐術を用いた」といえるかについて、画一的な判断ができるものではなく、当該未成年者の年齢、商品・役務の性質、商品の対象者、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であることを明示する記載を行った。

(準則 i. 56 頁)

…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、契約は無効となる。

(準則 i. 61 頁)

…「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、商品・役務の性質、商品の対象者、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。

3 デジタルコンテンツに関する論点の追加

オンラインゲーム、電子出版物の提供、音楽配信、動画配信等のビジネスのように、デジタルコンテンツについては、インターネットを通じて提供されるものを中心に、近時の市場拡大が見られる。今般改訂では、情報財の取引等に関する論点の一つとしてデジタルコンテンツにおける法律上の問題点を検討することとし、この準則において「デジタルコンテンツ」が指すものを規定した上で、各論点の追加を行った。

(準則 iii. 1 頁)

…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における法律上の問題点を中心に検討する。

(準則 iii. 83 頁)

…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。

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

デジタルコンテンツを巡る法律関係について、世間一般では問題意識が薄く、誤った認識の下に著作権や著作隣接権の侵害が行われている実態があったところ、インターネットを通じてデジタルコンテンツを提供する場合の著作権等の取扱いについて基本的な理解を促すための記載を行った。

(準則 iii. 84 頁)

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（音楽・動画共有サイト、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。

音楽・動画共有サイトにアップロードされ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) 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

ストリーミング型（ユーザーが通信回線を通じて事業者の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る形態）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のに対して、ダウンロード型（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、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）のサービスにおいては、デジタ

ルコンテンツ利用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り、この継続利用が許されるのか否かが必ずしも明らかでないことに鑑みて、デジタルコンテンツ利用契約の終了形態に応じた終了後の取扱いについて検討した。

(準則 iii. 87 頁)

(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ことができると解される。

(準則 iii. 87-88 頁)

(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

…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。

…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。

(準則 iii. 88 頁)

(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。

(3) 電子出版物の再配信を行う義務

デジタルコンテンツのうち特に電子出版物については、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く、ユーザー自身が電子出版物の複製を行うことが技術的に困難である。そのため、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があった場合、ユーザーは電子出版物の再配信を受けることが必要となる。このような場合に、電子出版物配信事業者が再

配信に応ずる義務を負うか等についての記述を追加した。

(準則 iii. 93 頁)

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る、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。

(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

オンラインゲームにおいては、ユーザーは料金を支払って得たアイテムをあたかも「所有」しているような理解をすることがあるが、実際にはアイテムはゲーム内の「情報」にすぎないことから、ゲーム内アイテムには民法上の所有権は認められないことを明示した上で、事業者とユーザーとの間の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ことを記載した。

加えて、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、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ついての記述を追加した。

(準則 iii. 97 頁)

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。）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が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。