Robloxが利用規約をアップデート中

発効日：2026年4月30日
直近の更新日：2026年4月30日

今般、Robloxに対して当社が行う変更を反映させるため、当社の利用規約を、2026年4月30日を発効日として更新します。

当社が行う変更の概要を以下に示します。

利用規約

- AIツールの使用およびそのツールによるデータ利用に関する説明を明確化するなど、利用規約を簡素化しています。
  - AI機能を記載する条項は、従来、クリエーター向けに記述され「AIベースのツールに関する補足規約および免責事項」の項目に置かれていましたが、これをユーザー規約およびクリエーター規約に移行しました。
  - クリエーター解析、開発者フォーラム、および人材ハブにおいて、明確化のための文言を追加しました。
  - 当社の内容審査業務について説明するオンラインの安全性に関するセクションに、明確化のための文言を追加しました。
  - グループまたはコミュニティの所有者の役割について、明確化のための文言を追加し、当社のクリエーター規約およびユーザー規約に対して、これに関連する変更を行いました。
- プラットフォーム上の広告に関する透明性を高め、広告掲載の適格性を明確化し、Robloxがブランド広告にコンテンツをどのように利用するかについてより多くの開示を行うため、ポリシーを更新しています。
  - 利用規約およびプライバシーポリシーを変更し、バーチャル空間内における商用コンテンツの内容審査を強化するとともに、プラットフォーム上の全ユーザーに対して広告の表示を許可しています。
  - Roblox上でパーソナライズされた広告を閲覧できるユーザーと、パーソナライズされていない広告を閲覧できるユーザーを明確化する文言を追加しました。
  - RobloxがクリエーターUGCをマーケティングおよび広告に使用する権利について、簡素化および明確化を行いました。
  - 当社の知的財産ツールおよび二次的著作物についての利用方法に関して明確にしました。
- プレミアム定期購入、および拡張サービスを利用するクリエーター向けの価格設定に関する文言を明確にしています。

    - プレミアム定期購入に関する説明を更新して全定期購入に拡大し、新たに作成された独立の定期購入規約へのリンクを追加しました。
    - Roblox拡張サービス向けの条件を追加し、超過利用に関する料金について説明しています。
- 当社のAPIの使用、ならびに政府および法執行機関の要請に関する要件を説明する文言を更新しました。
    - 当局との情報共有に関する当社の慣行について説明する文言を追加しました。
    - Roblox APIに適用可能な規約を明確にする文言を追加しました。

また、これらの変更に合わせて、Roblox規約の他の部分にも変更を加えています。 時間をかけてレビューしてください。

- Subscription Terms
- Terms and Conditions for Gift Cards and Credits

明記がない限り、英語バージョンが一次文書になります。 翻訳は、分かりやすくする目的で提供されています。

はじめに
ユーザー規約
クリエーター規約
付録A（中国）
付録B（日本）
付録C（欧州連合/欧州経済領域）
付録D（ベトナム）
付録E（英国）
付録F（オーストラリア）
OSA別紙
最近の変更点の概要

▼ はじめに

> ### イメージ力と創造性がものを言うRobloxの世界へようこそ！
>
> Roblox Corporationおよび指定された子会社（以下「**Roblox**」または「**当社**」）は、Robloxウェブサイト (www.roblox.com) と関連プラットフォーム（総称して「**本プラットフォーム**」）、およびウェブサイト、アプリケーション、フォーラ

ム、コンテンツ、機能、製品、サービス（本プラットフォームと合わせて「**本サービス**」）を含むさまざまな機能とサービスを提供しており、ユーザー（以下「**ユーザー**」または「**お客様**」）がプレイ、作成、および接続できるようにしています。

本ユーザー規約に同意することにより、以下の内容にも拘束されることに同意するものとします。

- Roblox（ロブロックス）クリエーター規約は、サービスにアクセスするすべてのユーザーに適用されます。 Roblox Studio の使用、バーチャル空間と 仮想コンテンツ （以下に定義）の提供、サービス 上の音楽の使用などのアイテムを網羅しています。
- Roblox[プライバシーポリシー]は、当社がお客様について収集する情報、その情報を保護する方法、およびその情報の使用方法について説明するものです。
- Roblox[コミュニティ基準]では、ユーザーに期待される行動基準を説明し、本サービスで禁止されている行為を概説しています。
- コンテンツ成熟度ラベルは、バーチャル空間に関連するコンテンツ成熟度とコンテンツ描写に関して説明するものです。
- **米国: ユーザーを対象として**、Robloxの仲裁合意（第11条）では、あなたとRobloxとの間に紛争があった場合にどのように解決されるかの概要を説明しています。具体的には、これらのRoblox規約には、**拘束力のある個別仲裁と集団訴訟放棄が含まれています。 これは、個人として、または集団訴訟の一環として、裁判所で訴訟を起こす権利を放棄することを意味します。**

本サービスの利用を開始する前に、Roblox規約をよくお読みください。これらの条項は、お客様とRobloxとの間の法的拘束力のある契約を記載しています。 本サービスを利用することにより、お客様は、お客様の管轄区域および居住国において法定成人年齢に達したことを確認し、Roblox規約を理解し、承認し、これらに従い、これらを順守することに同意するものとします。 Roblox規約に同意しない場合は、本サービスを利用してはならないものとします。

お客様が、お客様の管轄区域または居住国において法定成人年齢に達していない場合（以下「**未成年者**」といいます）、本サービスを利用する前に、お客様の親または法的保護者がRoblox規約を読み、同意する必要があります。 未成年者に本サービスの利用を許可することにより、未成年者の親または保護者はRoblox規約の対象となり、仮想コンテンツの購入を含む本サービスにおける未成年者のすべての活動に責任を負うことに同意するものとします。

Roblox規約は変更される場合があります。 適用法で要求される範囲内で、Robloxは、合理的な通知手段により、重要なアップデートまたは変更について、合理的

な事前通知をユーザーに提供します。ただし、法的理由（Robloxが判断する）により、重要ではない変更、機能のアップデート、または変更は、通知なしに即時有効であるとみなされます。 変更は、このページ上に記載されている「最終更新日」から有効です。 最終更新日以降にサービスを継続して使用すると、そのような変更への受諾と同意とみなされます。

Roblox規約は、以下で構成されています。

- **ユーザー規約。** ユーザー規約は、本サービスにアクセスするあらゆる人に適用されます。
- **クリエーター規約。**クリエーター規約は、本サービスにアクセスするすべてのユーザーに適用されます。 これには、Roblox Studioの使用、 バーチャル空間や仮想コンテンツ の提供、（以下に定義）、 本サービスでの音楽の使用などの項目が含まれています。
- **Robloxコミュニティ基準。**Robloxコミュニティ基準はすべてのユーザーに適用され、本サービスを使用する際に許容される行動と禁止される行動の種類を概説するものです。
- **Robloxのプライバシーおよびクッキーポリシー。** Robloxのプライバシーポリシーおよびクッキーポリシーは、サービスの使用中にRobloxが収集する情報、その情報を保護する方法、およびその情報が使用される方法について概説しています。
- **補足規定。**
  - **中華人民共和国。**これらの規約は、Luobu Studioを使用する中国にいるユーザーと開発者が作成したUGCとのやり取り、および中華人民共和国での配布のためにクリエーターがLuobulesiゲームにUGCを提出することに適用されます。
  - **日本。**本規約は、日本にいるユーザーに適用されます。
  - **欧州** 本規約は、EUまたはEEAにいるユーザーに適用されます。
  - **英国** 本規約は、英国にいるユーザーに適用されます。
  - **ベトナム。** 本規約のパートAはベトナムにいるユーザーに適用されます。 本規約のパートBは、ベトナムにおけるクリエーターUGCの公開について規定するものであり、ベトナム国内外を問わず、すべてのクリエーターに適用されます。
  - **オーストラリア** 本規約は、オーストラリアにいるユーザーに適用されます。

本サービスの利用方法によっては、他の 追加規約が適用される場合があります。これらには以下が含まれますが、これらに限定されません。

- **広告統合・バーチャル空間規約。** 広告統合・バーチャル空間規約 は、 Roblox上のバーチャル空間内で統合広告を掲載するクリエーターに適用されます。
- **広告基準。** 広告基準は、Roblox上に広告を掲載する広告主および自分のバーチャル空間で第三者の広告を許可するクリエーターに適用されます。

- **広告規約。**広告規約は、ads.roblox.comのRoblox広告管理を通じてRoblox上に広告を掲載する広告主に適用されます。
- **顔データの収集に関するプライバシー通知** 顔データの収集に関するプライバシー通知は、自身のカメラの利用または個人の顔面形状を収めたファイルのアップロードを必要とするRoblox上の追加機能（年齢確認を含みます）を利用するあらゆるユーザーに適用され、お客様が本サービスを利用するときにRobloxがお客様の生体認証データをどのように収集し、使用し、共有し、保持し、破棄するかについて説明するものです。
- **DevEx規約。** DevEx規約は、 開発者エクスチェンジプログラム（「DevExプログラム」といいます）へ申し込み、採用となったすべての クリエーターに適用されます。
- **表情アニメーションのプライバシー通知。**表情アニメーションのプライバシー通知は、顔の動きをキャプチャしてアニメーション化するアニメーションキャプチャ（顔）やチャットなど、サービスでツールを有効にして使用できるようにするユーザーに適用されます。サービス利用時に収集されたデータをRobloxがどのように収集、使用、共有、保持、破棄するかについて説明します。
- **Robloxの名称とロゴガイドライン。****Robloxの名称**とロゴガイドラインは、Robloxで作成されたコンテンツを他のプラットフォームで宣伝する クリエーターまたはブランドパートナーに適用されます。
- **Roblox拡張サービス。** Roblox拡張サービス規約は、この機能を有効にして、こちらに記載されている特定のサービスについて、Robloxが初期設定している制限を超えたサービスの使用と支払いを管理するすべての クリエーターに適用されます。
- **Roblox定期購入。** Roblox定期購入規約は、Robloxを通じて定期購入を購入するユーザーまたはクリエーターに適用されます。
- **画面録画に関する追加規約。**画面録画に関する追加規約は、画面録画を有効にした状態でバーチャル空間 に入るユーザーに適用されます。

ユーザー規約

> 本ユーザー規約ならびに追加のクリエーター規約は、とりわけ「**ユーザー生成コンテンツ**」または「**UGC**」と呼ばれるものについて規定します。 UGCは、ユーザーが作成、アップロード、提出、公開、表示、生成、送信、またはサービスで利用可能にする素材、アセット、またはその他のあらゆる種類のコンテンツです。**すべてのユーザーに対しては、ユーザー規約に加え、参照により本規約に組み込まれる追加のクリエーター規約も適用されます。**

1 ▼ 定義。

ここで定義されていない大文字の単語は、Roblox（ロブロックス）用語集で定義されています。

2 ▼ ユーザーアカウント、サービスへのアクセス。

a. **アカウントの作成。** 本サービスの特定の要素や機能をご利用いただくには、Robloxアカウント（「**アカウント**」といいます）の作成が必要となります。 アカウント を作成するには、ユーザーネーム、生年月日、アカウント を認証する方法の提示を求められます。これにはパスワードが含まれる場合があります。また、アクセスされたリソースによっては、認証されたメールアドレス、認証された電話番号、政府発行の写真付き本人確認書類など、その他の情報の提示を求める場合があります。 Roblox に提供されるすべての情報が真実で正確であり、最新であることに同意します。 Robloxは、アカウントに関連してRobloxに提供された情報が正確であることを確認するための措置を講じる権利を留保します。

b. **アカウントの保護。**お客様は、ご自身のアカウントにアクセスするために使用する認証情報（例：ユーザー名およびパスワード）の機密性と安全性を維持する責任を負います。 そのような資格情報を他の人（未成年ユーザーの場合の保護者を除く）と共有または開示してはなりません。

c. **アカウント の責任と禁止事項。**お客様は、ご自身のアカウントおよび本サービスにおいて、お客様のアクセス認証情報を使用して行われたあらゆる行為について、お客様による承認の有無にかかわらず、責任を負うことを理解、承知、および同意するものとします。 自分のアカウントからサービスにアクセスできるのは、自分のアカウントからだけです。 アカウントまたはアクセス認証情報を別のユーザーに販売することは固く禁じられています。 同様に、別のユーザーのアカウントまたはアクセス認証情報の購入は固く禁じられています。 ただし、あるアカウントにおいて作成された仮想コンテンツの販売によってRobuxを獲得する権利の、有効な書面による契約に基づいた売却に伴う アカウント の譲渡は許可されています。 この例外は、当該サービス以外でのRobuxまたは仮想コンテンツの販売を許可するものではありません。

d. **アカウントの侵害**：お使いのアカウントが侵害された、安全でない、または不正使用されたと信じる理由がある場合は、Robloxサポートに連絡して直ちに

Robloxに通知する必要があります。 もし、他のユーザーからパスワードや個人情報を要求された場合は、「規約違反を報告」機能を使用して直ちに報告してください。 さらに、他のアカウントの不正使用に故意に参加したり、他のアカウントの不正使用を可能にしたりしてはなりません。

e. **アカウントの停止または終了。** お客様が本ユーザー規約またはRobloxコミュニティ基準を含むRoblox規約のいずれかに違反した場合、Robloxは、その単独の裁量により、(i) お客様のアカウント、および(ii) お客様が作成する、または作成した代替アカウントの停止または終了を含む、Robloxの本サービスを使用し、アクセスするお客様の権利を終了または停止できるものとします。 アカウントの停止または終了には、Robux、仮想空間アクセス、仮想空間内アイテム、仮想アイテムなど、サービスで取得したコンテンツへのアクセスを停止または終了させる場合があります。 また、Robloxがデジタルミレニアム著作権法（「**DMCA**」）で意図されているように、Roblox独自の裁量であなたが繰り返し侵害していると判断した場合、アカウントを終了させる場合があります。 未成年ユーザーの保護者は、Robloxサポートに連絡することで、Robloxにアカウントの終了を要求することができます。

f. **通知**および**異議申し立て。** Roblox規約の違反に基づき、または法執行機関その他の法的要請に応じて、Robloxが(i)お客様のアカウントもしくは本サービスへのアクセスを停止または終了させる場合、または(ii)本サービス上でお客様が保有するRobux、UGCその他のコンテンツを削除する場合、Robloxはお客様に通知し、異議申立ての機会を提供することがあります（「**異議申し立て**」といいます）。 異議申し立て手続きを開始するには、Robloxサポートにお問い合わせください。 関連するRobloxのポリシーとプロセスに関する詳細はこちらをご覧ください。

g. **本サービスへのアクセス。** Robloxは、独自の裁量により、法律の遵守、ユーザーの保護、またはRobloxの評判の保護を含むあらゆる理由で、ユーザーへの責任を負うことなく、通知なしに（法律で義務付けられている場合を除く）、サービス（またはその一部）をいつでも変更または停止する権利を留保します。

3 ▼ RobuxとRoblox定期購入

a. 「**Robux**」はRobloxの本サービスの公式通貨であり、仮想アイテム（以下に定義）などのコンテンツを取得したり、本サービス上の「**バーチャル空間**」と呼ばれるインタラクティブコンテンツにアクセスするために使用できます。 **Robuxは現実通貨の代わりにはならず、利息もつかず、現実通貨と同等の価値もありません。** DevEx規約に、DevExプログラムに応募し受け入れられたクリエーターに

関する別段の定めがある場合を除き、Robuxはいかなる現実通貨とも引き換えることはできず、またRobloxはユーザーのRobuxを他の価値のあるものと交換する義務を負いません。

b. **Robuxを使用する限定的ライセンス。** Robux は現実通貨と同じ価値を持ちません。 クリエーター規約の第4条に明示的に規定されている場合、または本サービスの利用に応じてRobuxに適用される適用規約に規定されている場合を除き、 お客様によるRobuxの取得または購入によって得られる権利は、(i)　サービスに関連して、(ii) 個人的な娯楽のためにのみ、(iii) Roblox規約（該当する規約を含みます）に基づきRobloxが許可する方法で、Robuxを使用するための限定的、譲渡不可、かつ取消可能なライセンスのみです。 Robuxを使用する限定ライセンスは、(i)Roblox規約に違反する、(ii)アカウントが停止または終了される、または(iii)本ユーザー規約またはサービスが終了されると、終了することがあります。

c. **Robuxの取得と使用。** Robuxは、本サービス上で、いくつかの方法で取得できます。 ユーザーは、以下のいずれかを行うことでRobuxを取得できます。 (i) RobloxからRobuxを購入するか、その他の方法で受け取る。 (ii) ユーザーの代理として別の人がRobuxを購入する。 (iii) 毎月一定額のRobuxが支給されるメンバーシップ（以下の第3条f項で詳しく説明されている「**Roblox定期購入**」）を購入する。 (iv) 他のユーザーと仮想アイテム を交換する（以下の第4条c項に記載のとおり）。(v) Robloxが新しい手段を導入した場合に、その方法を使う。 さらに、クリエーターは、クリエーター規約の第4条で詳しく説明されているRobuxを獲得できます。

Robuxおよび仮想コンテンツは、サービスを通じて行う場合、およびRobloxがRoblox規約（該当する規約を含みます）に基づいて明示的に許可する場合を除き、利用、取得、および配信のいずれも行うことができません。 そうしようとすると、Roblox規約の違反が起こり、取引が無効になり、アカウントとRobuxまたは仮想コンテンツを使用するライセンスの即時停止または終了が生じる場合があります。 Robloxは、ユーザーがRobuxまたは仮想コンテンツを販売、譲渡、購入またはその他の使用を可能にするサードパーティサービスについて、認識または責任を負いません。 ただし、有効な書面による契約に従って、あるアカウントにおいて作成された仮想コンテンツの販売からRobuxを獲得する権利に関連するアカウントの譲渡は許可されています。 この例外は、当該サービス以外でのRobuxまたは仮想コンテンツの販売を許可するものではありません。 **居住地域または州で成年年齢に達したユーザーのみが、Robuxを購入したり、本サービス**でその他の現実通貨の取引を行ったりすることができます。

d. **Robuxは返金不可です。**法律で義務付けられている場合を除き、Robuxの支払いはすべて**最終的なものであり、返金できません。**

e. **Robuxは変更になる場合があります。** Robloxは、自己の単独裁量で、いつでもRobuxを変更できるものとします。 これには、ユーザーが取得できるRobuxの数を制限するか、Robuxの購入価格を下げることが含まれます。

Roblox規約でお客様に付与された限定ライセンスを除き、RobloxはRobuxに関するすべての権利を保有し、保持します。 これには、通知、支払い、またはなんら責任を負うことなしにRobuxを使用するライセンスを変更、取り消し、終了する権利が含まれます。 Robloxは、Robuxまたはその可用性または価値について保証または保証しません。

f. **定期購入。** Robloxは、有料の定期購入（「Roblox定期購入」といいます）を通じて追加の特典へのアクセスを提供することがあります。 Roblox定期購入のご購入とご利用には、Roblox定期購入規約が適用されます。

4 ▼ 仮想コンテンツ、UGCサブスクリプション、およびRobloxでの経済活動。

a. **仮想コンテンツの取得。**お客様は、Robloxやクリエーターが提供する「**仮想アイテム**」（アバター用の衣服やデジタルアイテムを含みますがこれらに限定されません）、「**バーチャル空間内アイテム**」（ゲームパスや特殊能力を含みますがこれらに限定されません）、およびその他のコンテンツ（バーチャル空間およびプライベートなサーバーアクセスを含みますがこれらに限定されず、これらを総称して「**仮想コンテンツ**」といいます）を、本サービスでのみ取得することができます。 本サービス上での仮想コンテンツの取得は、お客様の個人的な娯楽のためであり、適用される追加条件に別段の定めがある場合を除き、(i) お客様とRoblox、(ii) お客様とクリエーターとの間に法的強制力のある契約を結ぶものではありません。 仮想コンテンツは、現実世界における同等の価値を持たず、お客様は本サービスでのいかなる取引に基づいても仮想コンテンツに対する強制力のある財産権を取得しません。

ユーザーがRobuxを支払い、マーケットプレイスまたバーチャル空間の詳細ページを通じて、またはバーチャル空間内で仮想コンテンツを取得すると、本サービスを通じてRobuxが徴収され、直ちにアカウント残高から差し引かれます。 当該移転はすべて最終的なものであり、Robloxのポリシーまたは慣行によってRobloxが許可した場合、または法律で義務付けられている場合を除き、払い戻しおよび元に戻すことはできません。

b. UGCの定期購入は、ユーザーに特定の追加特典を提供するためにクリエーターが提供する自動更新の定期購入です。 UGCの定期購入は、現実通貨（現実世界の金銭）でのみ購入できます。 UGCの定期購入に加入すると、定期購入は自動的に更新され、ユーザーが当該UGCの定期購入をキャンセルするまで、Robloxが支払いプロバイダを通じてユーザーの支払方法に応じて請求する権限を有することに同意することになります。 お客様はサブスクリプション設定ページから、いつでもUGCサブスクリプションをキャンセルすることができます。 UGC定期購入をキャンセルした場合でも、すでに支払い済みの期間は特典を利用できます。 UGC定期購入のすべての購入は最終的なものであり、 Robloxのポリシーまたは慣行によってRobloxが許可した場合、または法律で義務付けられている場合を除き、払い戻し不可かつ譲渡不可とします。

c. **仮想コンテンツとUGC定期購入の販売。**
   i. **ユーザー対象。** Robloxは、 Robloxを定期購入しているユーザーに対し、Robloxで作成した特定の仮想コンテンツを本サービスで再販売するのを（「再販売」といいます）許可しています。 ユーザーによるそのような仮想アイテムの再販売は、マーケットプレイス内でのみ行うことができます。 すべての再販売は最終的なものであり、法律で義務付けられている場合を除き、取り消すことはできません。 （仮想コンテンツを再販売する方法の詳細については、こちらをご覧ください。）
   ii. **クリエーター対象。**クリエーターは、クリエーター規約第4条およびUGCサブスクリプション利用規約に記載されている条件に従って、仮想コンテンツおよびUGCサブスクリプションを設計および販売することができます。

d. **仮想コンテンツの取引。** Robloxは、Robloxを定期購入しているユーザーが、 本サービス上で特定の仮想コンテンツを取引することを許可します（「**取引**」といいます）。 この仮想コンテンツは、他の仮想コンテンツまたはRobuxと仮想コンテンツの組み合わせで取引できます。 ユーザーがRobuxの交換を含むサービスで取引を行う場合、Robloxは手数料を得ることができます。 ただし、取引の過程でRobuxが交換されていない場合、 Robloxは、その取引について料金を受け取りません。 （Robloxの取引システムと関連する手数料の詳細については、 こちらをご覧ください。）

e. **仮想コンテンツの削除。**Robloxは、独自の裁量により、事前の通知なしに、あらゆるコンテンツ（バーチャル空間、 仮想コンテンツ、UGC定期購入およびUGCなどを含みますがこれらに限定されません）の利用を一時停止したり、本サービスおよびお客様のアカウントから削除したりする権利を有します。 Robloxは、そのような停止または削除のために発生する可能性のある損失について、ユーザーに責任を負わないものとし、Robloxは、法的に義務付けられている場合を除き、削除または停止されたコンテンツにユーザーが費やしたRobuxまたはその他の資金を払い戻す必要はありません。

f. **有料アクセス**クリエーターが提供する、有料アクセスのバーチャル空間では、バーチャル空間にアクセスするためのRobuxまたは現地通貨での一括支払いが必要になります（「有料アクセス」といいます）。 Robuxでの有料アクセスによるバーチャル空間は、 Robuxのみを使って購入でき、現地通貨の有料アクセスによるバーチャル空間は、現実通貨のみを使って購入できます。 デスクトップの有料アクセスによるバーチャル空間は、お客様の現地通貨で、または現地通貨が利用できない場合は米ドルで購入できます。 購入後48時間以内であれば、現地通貨でバーチャル空間への有料アクセスの払い戻しを請求することができます。 Robuxバーチャル空間での有料アクセスは最終的なものであり、 Robloxのポリシーまたは慣行によってRobloxが許可した場合、または法律で義務付けられている場合を除き、払い戻し不可かつ譲渡不可とします。

   i. 限定的ライセンス 有料アクセスによるバーチャル空間を購入することにより、本規約に従うバーチャル空間へのライセンスが付与されます。 Robloxは、その独自裁量によりお客様によるアクセスを取り消す権利を留保します。

g. **Robloxコマース。**本サービス上のバーチャル空間およびその他の機能によって、Robloxの外部に存在する物品のショッピング、購入、または入手が可能になる場合があります（現実通貨でコマースプロバイダーに支払いを行う機能を含め、これらを総称して「コマースプロバイダーのアクティベーション」といいます）。 定義語（英文では大文字で始まる単語）のうち、本規約で定義されていないものは、Roblox用語集で定義されています。

   i. **機器、年齢、および地域による制限** コマースプロバイダーのアクティベーションを利用するには、13歳以上で米国に居住している必要があります。また、コマースプロバイダーのアクティベーションの一部の機能は、デバイスの種類に基づく対象ユーザーのみが利用できる場合があります。

   ii. **コマースプロバイダーからの購入。**

      1. コマースプロバイダーのアクティベーションでの購入を選択した場合は（「購入」または「ショップ」ボタン、広告、「詳細はこちら」、またはその他のリンクや購入方法をクリックする場合を含みます）、購入を完了するために、第三者の小売業者、eコマースプラットフォーム、マーケットプレイス、ブランド、開発者、またはその指名を受けた者（これらを総称して「コマースプロバイダー」といい、アプリケーションまたはウェブサイトを「コマースプロバイダーのウェブサイト」といいます）が運営するアプリケーションまたはウェブサイトを使用し、それらとやり取りすることになります。 コマースプロバイダーのウェブサイトへのアクセス、利用、取引、またはその他のやり取りを選択した場合は、そのコマースプロバイダーに対し、該当する 第三者サービスを自分に提供するよう指示することになります。

2. コマースプロバイダーとの取引については、お客様が単独で責任を負うものとします。 お客様は、コマースプロバイダーウェブサイトの規約（コマースプロバイダーのアクティベーションまたはコマースプロバイダーのウェブサイトに記載されている、コマースプロバイダーが求める販売規約、規則、ポリシー、およびプライバシー通知を含み、「コマースプロバイダー規約」といいます）が、お客様とコマースプロバイダーとの取引、およびコマースプロバイダーのウェブサイト上でのお客様の全ての行動（コマースプロバイダーウェブサイトを通じて収集され処理される情報を含みます）に適用されることを理解するものとします。 コマースプロバイダーのウェブサイトを通じた取引はコマースプロバイダーによって管理されるため、Robloxは当該取引の当事者ではありません。 コマースプロバイダーのウェブサイトに関連するいかなる請求も（該当する取引を含みます）、コマースプロバイダー規約に従うものとし、適用される法律で認められる最大限の範囲において、Robloxはかかる請求について責任を負いません。 お客様、またはお客様の未成年者（該当する場合）によるコマースプロバイダーのウェブサイトの使用またはアクセス中の行為については、お客様自身が単独で責任を負うことに同意し、コマースプロバイダーのウェブサイトにアクセスまたは使用する場合は、コマースプロバイダー規約を遵守しなければならないことに同意するものとします。 本コマース規約とコマースプロバイダー規約の間に不一致または矛盾がある場合、お客様がコマースプロバイダーのウェブサイト上で行う活動または取引に関してのみ、コマースプロバイダー規約が優先するものとします。
3. 「コマース商品」とは、コマースプロバイダーのウェブサイトを通じて提供される商品、商材、またはその他の製品およびサービスであって、 Robloxの外側で楽しむことを目的としたもの（衣類、ライブイベントのチケット、フードデリバリーサービスなど）を意味します。 コマースプロバイダーのウェブサイトを通じて提供されるコマース商品は、変更されることがあり、任意の時点で全部または一部に変更、中断、使用不能または中止が生じる場合があります。 Robloxは、お客様とコマースプロバイダーとの取引について、コマース商品の性能や品質に関する問題、注文、配送に関する問題、支払い処理、または返金請求を含め、コマース商品に関するいかなる責任も負いません。 コマースプロバイダーのウェブサイト上で行われるコマース商品の配送を含むあらゆる取引については、コマースプロバイダーが単独で責任を負う当事者であることをお客様は理解し、これに同意するものとします。

iii. **税務。**Robloxは、ユニークで没入感のあるブランド体験を提供し、これによってユーザーは、バーチャル空間の中でコマースプロバイダーのブランドを探

索し、相互にやり取りできます。 Robloxは、あくまでも、ブランドとやり取りするバーチャル空間を提供するのみです。

Robloxは、マーケットプレイスまたはマーケットプレイスの促進者として機能するものではなく、コマース商品の購入、販売、または配達（「コマースプロバイダー取引」といいます）の実行には関与していません。 コマース商品に関するコマースプロバイダー取引はすべて、コマースプロバイダーのウェブサイトを通じて直接行われます。 RobloxCorporationは、直接・間接の別を問わず、これらのコマースプロバイダー取引を取り扱わず、処理せず、支払いを受領せず、領収書を収集せず、価格を決定せず、いかなる形でも統括しません。 コマース商品に関する返品、カスタマーサービス、または関連する問い合わせもしくは問題は、コマースプロバイダーに向けられ、コマースプロバイダーが責任を負うものとします。

コマースプロバイダーは自社のコマースプロバイダーのウェブサイトを管理し、Robloxから独立して運営するものです。 この独立性には、販売の実行（決済処理サービス、価格設定、注文の受付、返品または交換の受付または支援など）、在庫の管理、パーソナライズされたブランディング、顧客サービス、配送、およびコマース商品の配達が含まれますが、これらに限定されません。 すべてのコマースプロバイダー取引は、コマースプロバイダーとユーザーの間で直接処理されます。

コマースプロバイダーは、本コマース規約に基づくコマース商品の販売およびコマースプロバイダーとの取引に関連するすべての売上税、使用税、付加価値税、消費税および類似の税金（「諸税」といいます）の納付に単独で責任を負います。

iv. **仮想アイテム。** すべてのコマースプロバイダーのアクティベーションが、デジタルツインやその他のデジタルアイテムを提供するわけではありません。 コマースプロバイダーのアクティベーションにおいて、コマースプロバイダーのウェブサイトでの購入にデジタルツインまたはその他のデジタルアイテムが付属すると記載されている場合、そのデジタルツインまたはアイテムは仮想コンテンツとなります。 お客様が、該当する仮想コンテンツの利用資格を付与されるか、利用資格を交換する手段を付与されるのは、お客様がコマースプロバイダーのウェブサイトを通じて、コマースプロバイダーのアクティベーションで広告されたそれぞれの対象コマース商品を購入し、その購入が正常に完了したことをコマースプロバイダーが確認した場合のみとなります。 Robloxは、コマースプロバイダーのウェブサイトを通じた注文が解約または取り消された場合、コマースプロバイダー規約もしくは本コマース規約

に従わない行為があった場合、またはRoblox利用規約に定めるその他の事由があった場合、該当する仮想コンテンツの利用資格を拒否または仮想コンテンツを削除できるものとします。 コマースプロバイダーのアクチベーションを通じて提供される仮想コンテンツは、変更されることがあり、任意の時点で全部または一部に変更、中断、使用不能または中止が生じる場合があります。 別段の記載がない限り、付与される仮想コンテンツは最大で1個です。 対象となる同じコマース商品を複数買った場合でも、同じ 仮想コンテンツを複数得ることにはなりません。

v. **コマースプロバイダーのアクチベーションは変更される場合があります。** 当社は、独自の裁量により、任意の時点でコマースプロバイダーのアクティベーションの全部または一部を変更、一時停止、アクセス不能、または中止できるものとします。 Robloxは、その独自裁量で本規約を変更できるものとします。

vi. **保証の否認。**コマースプロバイダーのアクチベーション、コマースプロバイダーのウェブサイト、およびコマースプロバイダーのウェブサイトを通じて購入可能な、またはコマースプロバイダーから入手可能なコマース商品に関して、適用可能な法律で許容される最大限の範囲において、お客様は、明示的か黙示的か、法定か否かを問わず、あらゆる種類または性質の保証（商品性、特定目的への適合性、および満足のいく品質に関する黙示的保証を含みますがこれらに限定されません）をRobloxが明示的に否認することを理解し、同意するものとします。 お客様は、コマースプロバイダーが、コマースプロバイダーのウェブサイト上で購入された、またはコマースプロバイダーによって提供されたコマース商品の取引および配送に責任を負う当事者であり、Robloxがかかるコマース商品の設計、製造、提供、および配送に関与しないことを理解し、同意するものとします。

vii. **責任の制限。**適用される法律が許容する最大限の範囲において、Robloxは、いかなる場合においても、契約、不法行為、厳格責任、法令、またはその他のコモンローもしくは衡平法上の理論に起因するか否かを問わず、コマースプロバイダーのアクティベーション、コマースプロバイダーのウェブサイト、コマース商品、および本コマース規約に起因または関連するいかなる種類の損失、損害、または棄損についても（直接的、間接的、特別、付随的、懲戒的、結果的、またはその他の無形の損失を含みます）お客様に責任を負わないものとします。

5 ▼ 支払いと払い戻し。

a. **一般規定。** 居住する法域または州において成年年齢に達したユーザーのみが、本サービス上で、Robux、Roblox定期購入、またはUGC定期購入の購入などの金銭取引を行うことができます。
b. **ユーザーの責任。** Robux、Roblox定期購入、またはUGC定期購入を購入する際、お客様（または該当する場合はお客様の保護者）は、選択した支払い方法を利用する権利を有し、かつ該当する取引を完了するのに十分な残高が当該支払い方法にあることを表明し保証するものとします。 さらに、適用される追加規約を読み、これに拘束されることに同意し、サービスで金融取引に関連して提供する情報（選択した支払い方法の提供を含むがこれに限定されない）は、その金融取引について該当する支払いサービスプロバイダーが概説しているプライバシーポリシーの対象となることに同意します。
    i. 誰かが、支払い方法を含むお客様のアカウントに許可なくアクセスまたは使用したと思われる場合は、速やかにRobloxサポートに連絡し、Robloxに通知してください。 Robloxは、決済の不正利用が行われた場合に当該アカウントを停止する権利、またはアカウントによるRobuxの購入、取引、および／もしくは仮想コンテンツやUGCサブスクリプションの購入を制限する権利を留保します。 （後述の「不正な取引」を参照してください。）
c. **不正な取引。**お客様が承認していない本サービスに関連するクレジット／デビットカード、PayPal、またはGoogle Playアカウントからの課金に気づいた場合は、直ちにRobloxサポートに連絡してください。 お客様の許可なく請求が行われた場合は、すぐにRobloxに伝えてください。 当社は、お客様の懸念事項を把握し、迅速に対応することを目指しています。 課金について支払い処理業者に直接異議を申し立てた場合、 Robloxは、支払いプロバイダの異議申し立てのプロセスによる禁止事項により、Robloxが提供できる払い戻しを含め、支援において制限される可能性があります。 RobloxおよびユーザーをUnauthorized行為やその他の危害から保護するために、Robloxは、不正な課金を行うアカウントを停止する権利、またはアカウントがRobuxを購入したり、取引に従事したり、仮想コンテンツを購入したりすることを制限する権利を留保します。 Robloxは、お客様に対して、Robloxの決定事項の見直しを求める機会を提供することがあります。 異議申し立てプロセスの詳細については、上記の本ユーザー規約の第2条を参照してください。
d. **価格と税金。**Robux、Roblox定期購入、UGC定期購入、または有料アクセスを現地通貨でRobloxからお買い上げの場合、お支払いいただく価格は、購入時に表示された価格に、お客様の購入に対してRobloxが賦課する、該当するすべての売上税または使用税、付加価値税（「VAT」）または物品サービス税（「GST」）を加えたものとなります（「購入価格」といいます）。 米国および カナダの購入者の場合、表示価格に該当する売上税が外税表示され、加算されます。RobloxがVATまたはGSTの目的で登録されているその他の国の購入者の場合、購入時に別

途指定がない限り、購入価格には、その地域の適用税率で適用可能なVATまたはGSTが含まれます。

6 ▼ 知的財産とUGC。

a. **RobloxのIP。**インターフェース、グラフィック（ クリエーター規約の第2条で定義されている Roblox定番アバターと変更済み定番アバターを含みますがこれらに限定されません）、商標、デザイン、情報、アートワーク、データ、コード、製品、ソフトウェア、および本サービスのその他のすべての要素（その権利およびその派生物を含み、「**Roblox知的財産**」または「**Roblox IP**」といいます）は、法律およびRoblox規約によって保護されています。 すべての RobloxのIPは、RobloxとRobloxのライセンサーの財産です。 RobloxのIPには、クリエーター規約に基づきクリエーターがRobloxにライセンスしたUGCがすべて含まれます。 Roblox規約と適用される追加規約で許可されている場合を除き、各インスタンスで所有者から個別の許可を取得しない限り、サービスに含まれるRobloxのIPを使用することはできません。 Robloxは、Roblox規約または追加規約で付与されていないRobloxのIPに対するすべての権利を留保します。

b. **UGC。** 本サービスには、本サービス上でUGCを作成、アップロード、送信、公開、表示、生成、送信、またはその他の方法で利用可能にする（「**公開**」する、といいます）ことを可能にするさまざまなフォーラム、機能、ソフトウェア、およびその他のインタラクティブ機能が含まれています。 これらの機能の詳細については、クリエーター規約の第2条もご覧ください。

本サービス上に公開されるあらゆるUGCは、Roblox規約（Roblox コミュニティ基準を含みます）に準拠しなければならず、違法、詐欺的、欺瞞的、わいせつな、脅迫、名誉毀損、プライバシー侵害、知的財産権侵害、その他第三者に損害を与える、または不快な内容であってはならず、ソフトウェアウイルス、営利目的の勧誘、チェーンメール、大量メール送信、またはいかなる形態の「スパム」であってはならず、これらを含んでもなりません。

Robloxのプライバシーポリシーまたは適用可能な追加規約に別段の記載がある場合を除き、(i) お客様は、自身が公開するUGCが非機密情報かつ非専有情報とみなされることに同意し、(ii) お客様は、Robloxに対して、本サービス（機械学習および関連モデルのトレーニングに関連するものを含みますがこれに限定されません）の運営、提供、宣伝、または改善に関連するあらゆるビジネス目的のために、本サービス上の当該UGCおよび関連する対話データを、あらゆる媒体にお

いて全世界でホスト、使用、コピー、複製、修正、変更、公開、翻訳、実行、派生物の作成、配布、公衆への伝達、および公の場での上演、公の場での表示（視聴者に対して直接行う場合を含みます）をする非独占的、ロイヤリティ不要、無期限、取り消し不能、かつ完全にサブライセンス可能な権利を付与するものとしますが、Robloxは、Robloxのプライバシーポリシーに従って提供された個人情報のみを共有するものとします。

お客様は、(i) UGCを公開する際に、UGC内のすべての権利を所有するか、そうでなければ管理するか、(ii)UGCは正確で詐欺または不正ではない、および(iii)UGCは、これらの規約、適用される法律、または知的財産、プライバシー、公表を含む第三者の権利に違反せず、またいかなる人や組織も傷つけないことを表明し、保証します。 お客様が本サービス上で、または本サービスを通じて公開または利用可能にしたUGCについて、お客様は、特定の状況において、本サービスの他のユーザーによって当該UGCがコピーまたは使用されず、 本サービスの内外で議論されないことをRobloxが保証できないことを理解するものとします。 そのような使用のためにUGCを送信する権利がない場合、そのような公開には、責任を負う場合があります。 Robloxは、お客様または第三者が公開したUGCについて、責任を負いません。 Robloxは、本サービスにおけるUGCを監視、修正、アクセスの無効化、または削除する権利を有しますが、義務はありません。また、これらの権利は、お客様または第三者に対する通知または責任なしに、いつでも行使することができます。

c. **バーチャル空間内のUGC。**一部のバーチャル空間では、そのバーチャル空間のユーザーがバーチャル空間内でUGCを公開することができます。 バーチャル空間内で別途UGCを公開するユーザーは、Robloxおよび該当するバーチャル空間のクリエーターの双方に対し、あらゆる方法または媒体においていかなる義務（個人または当事者に対するロイヤリティまたはその他の報酬の支払い義務を含むがこれに限定されません）も負うことなくUGCを使用および利用する（機械学習および関連モデルのトレーニング、開発および使用に関連することを含みますがこれに限定されません）ための、全世界を対象とする、無期限の、ロイヤリティ不要の、かつ取り消し不能な権利および非独占的ライセンスを付与するものとします。 そのようなユーザーが変更済み定番アバター（クリエーター規約の第2条で定義）を作成した場合、ユーザーは、変更済み定番アバターに対するすべての権利、タイル、および利益をRobloxに譲渡します。Robloxは、ユーザーとクリエーターの両方に、ロイヤルティまたはその他の補償を支払う義務を含む義務（Roblox規約で別途規定されているものを除く）なしでサービスで変更済み定番アバターを使用し、活用するための非独占的ライセンスを付与します。
d. **著作権侵害/デジタルミレニアム著作権法（DMCA）。**

i. **通知。**当社は、他者の知的財産権を尊重し、お客様にも同様のことを求めます。 お客様が著作権者または著作権者の代理人であり、サービス上のコンテンツがご自身の著作権を侵害しているとお考えの場合、copyright_agent@roblox.com宛に電子メールか、Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403宛に郵送で、当社の著作権代理人にDMCAに基づく通知をお送りいただけます。 電話で（888）858-2569に連絡することもできます。 著作権所有者が13歳未満の場合、DMCA通知は、親、保護者またはその他の成人の代理人によって提出される必要があります。 通知には、以下の情報を含める必要があります。

- 著作権または侵害されているその他の権利の所有者を代理して行動する権限を与えられた者の電子署名または物理的署名。
- 侵害されたと主張する著作権で保護された作品またはその他の知的財産権の内容。
- 著作権を侵害しているとあなたが主張する素材の内容とその場所；
- あなたの住所、電話番号、およびEメールアドレス；
- 当該素材の使用が著作権所有者、その代理人、または法律により認められていないと誠実に確信しているというあなたの陳述；および
- あなたの通知に記載されている上記の情報が正確であるということ、また、違反者は偽証罪により罰せられるという条件で、あなたが当該著作権または知的財産権の所有者、あるいは当該著作権または知的財産権所有者の代理人であるということについてのあなたの陳述。

お客様は、このセクションの要件をすべて遵守しなかった場合、DMCA通知が有効でなくなる可能性があることを認めます。 17 U.S.Cをご覧ください。 詳細は、セクション512（c）（3）をご覧ください。 当社は、提供される連絡先情報を含むDMCA通知のコピーを、報告されたコンテンツの責任を有する個人に送信する場合があります。

ii. **異議申請。**DMCA通知の結果としてコンテンツが削除または無効化されたものの、当該コンテンツが権利を侵害していない、または当該コンテンツ内の素材を公開および使用するための適切な許可を著作権者もしくは著作権所有者の代理人から、または法律に従って得ているとお考えの場合は、copyright_agent@roblox.com宛に電子メールか、Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403宛に郵送で、当社の著作権代理人に異議申請をご提出いただけます。 13歳未満のユーザーに代わって提出される反対の通知は、親、保護者、またはその他の成人の代理人によって提出される必要があります。 社の著作権代理人が反対通知を受け取った場合、当社は、お客様が提供する連絡先情報を含む反対通知のコピーをその当事者に通知し、10営業日以内に削除

したコンテンツを交換するか、無効化を停止できることを通知します。 当著作権者がコンテンツの提供者に対して裁判所命令を求める訴訟を提起しない限り、削除されたコンテンツは、当社の独自の裁量で、反対通知の受領後10～14営業日以上後以内に置き換えられ、またはそれへのアクセスが復元される可能性があります。

e. **商標権侵害。**お客様が商標権者または商標権者の代理人であり、サービス上のコンテンツが登録商標を侵害しているとお考えの場合、trademark_agent@roblox.com宛に電子メールか、Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403宛に郵送で、当社の商標権代理人に商標権侵害通知をお送りください。 当社に連絡する場合は、通知で以下の情報を提供してください。

- 商標所有者の代理人の電子署名または実際の署名；
- 侵害されたと主張する商標権の説明（商標が登録されている国、および該当する場合は登録番号を含みます）
- 侵害であると主張する内容、およびその所在。
- あなたの住所、電話番号、およびEメールアドレス；
- それらのコンテンツの使用が商標権所有者、その代理人、または法律によって許可されていないことを誠実に信じているというあなたによる声明。
- 通知の上記情報が正確であり、偽証罪に問われることを承知の上で、あなたが商標の所有者であるか、商標権の所有者を代理して行動する権限を与えられていることを示すあなたによる声明。

Robloxは、ユーザーと商標権の保有者との間の紛争を仲介する立場にはないことに注意してください。 ただし、当社は知的財産権を真剣に受け止め、有効な商標侵害通知を受領すると、商標侵害に関与するコンテンツを調査し、削除できます。 なお、商標権侵害報告を行えるのは、登録商標の所有者またはその代理人のみであり、登録出願中の商標では不十分であることにご注意ください。

f. **常習的侵害者に関するポリシー。**知的財産に関するRobloxのポリシーは以下のとおりです。(i)第三者の知的財産権を侵害しているとRobloxが認識しているコンテンツ、または有効な著作権所有者またはその代理人によって提出された有効なDMCA通知で特定されたコンテンツについては、削除するかそのアクセスを無効にします。(ii)適切な状況では、第三者の著作権またはその他の知的財産権を繰り返し侵害しているか、著しく侵害しているユーザーのアカウントを停止または終了させ、本サービスへのアクセスをブロックします。

g. **フィードバック。**お客様が本サービスに関して提供するフィードバック、コメント、または提案（総称して「フィードバック」といいます）は、完全に任意のものです。お客様はここに、当該フィードバックに対する無期限、取り消し不

能、ロイヤリティ不要、全額支払い済みの、全世界を対象とするライセンスを当社に付与するものとします。当社は、お客様に対していかなる責任も負うことなく、当社が適切と考えるフィードバックを自由に使用することができます。

7 ▼ オンラインの安全性。

Robloxは、ポジティブで、安全、かつ互いに尊重しあうオンライン環境の育成と促進に尽力しています。 これを実現するため、当社は専門の安全対策チームを活用し、外部パートナーと連携した上で、本サービスの潜在的な悪用を検知、防止、軽減、および抑制するよう設計されたシステムを開発しています。 当社では、人による内容審査と自動システムを組み合わせてコンテンツおよび行動を分析・監視し、権利侵害、有害・違法コンテンツ、不適切な行為、ならびに参照によりユーザー規約に組み込まれている当社のコミュニティ基準へのその他の違反行為を検出しています。 本サービス上で、当社のコミュニティ基準に違反していると思われるコンテンツや素材を発見した場合は、Robloxサポートまでご連絡いただき、「ユーザーの安全に関する懸念」のヘルプカテゴリを選択して、該当する ユーザーと状況を直ちにご報告ください。

a. **コミュニティ基準。**ユーザーを安全に保つために、Robloxは、ユーザーがサービスでどのように行動すべきか、 サービスでどのような行動が許可され、許可されないかを概説するために、特定のコミュニティ基準を作成しました。 本規約に組み込まれている本コミュニティ基準は、こちらに掲載されています。 コミュニティ基準の違反は、Roblox規約の違反とみなされ、アカウントの停止または終了につながる可能性があります。 Robloxコミュニティの安全性をさらに高めるため、Robloxは、法令もしくは規制により開示が義務付けられていると誠実に判断した場合、個人への危害を防止するため、またはRobloxの権利および財産を保護するために必要であると誠実に判断した場合、お客様のコンテンツを第三者に開示することがあります。
b. **保護者コントロール。**Robloxコミュニティは、あらゆる年齢層のユーザーで構成されています。 当社は、すべての人にとって安全で楽しい環境を推進すべく尽力しています。 このコミュニティを育成するために、当社は、ユーザーとその親/保護者に多数の安全機能とコントロールを提供します。 これらの機能に関する詳細情報は、こちらでご確認いただけます。
c. **コンテンツ成熟度ラベル。** Robloxは「コンテンツ成熟度ラベル」を採用し、ユーザーがやり取りするバーチャル空間について十分な情報を得た上で判断を下

せるようにするとともに、見たくないコンテンツに遭遇する可能性を低減するようにしています。 当社のコンテンツ成熟度ラベル（極少、軽度、中程度、R指定）およびコンテンツ記述子はバーチャル空間のページに表示され、年齢層および地域のコンテンツポリシーに基づいてユーザーにバーチャル空間を推奨するために使用されます。 コンテンツ成熟度ラベルが付与されていない未評価のバーチャル空間は、13歳未満のユーザーが検索したりプレイしたりすることはできません。

d. **コミュニケーション機能。** Robloxは、パーティチャット、バーチャル空間でのチャット、ダイレクトチャット、ボイスチャット、およびStudioでのチーム制作など、ユーザーがコミュニケーションを取るための様々な方法を提供しています（総称して「**コミュニケーション機能**」といいます）。 コミュニケーション機能を使う前に、年齢チェックを完了することが必要な場合があります。 Robloxは、コミュニティ基準に違反している可能性のある行為を特定するために設計された様々な自動化システムを使用しており、これには以下が含まれます。(a) 伏字処理済みのテキストチャットでは、伏字処理フィルタとキーワードリストを使用して、違反しているコミュニケーションを認識し、ユーザーがそれらに晒されるのを防止します。
(b) ボイスチャットでは、自動音声認識と自社開発のAIモデルを組み合わせて、違反している文言を分類・検出します。

▼ AI機能

1. Robloxは、人工知能（「**AI**」といいます）を利用する特定のオプション機能および創作ツールを提供しています。これらは本サービスの一部として利用することができ、これには、クリエーター規約のAI技術およびAIツールセクションに記載されているクリエーター向けAIツールも含まれ、これらを総称して「**AI機能**」といいます。 一部のAI機能では、テキストやその他の素材を処理用の入力（「**プロンプト**」といいます）として送信でき、そのプロンプトに基づいてAIが生成した応答（「**出力**」といいます）が返されます。
2. **AI機能に関する責任。** AI機能の利用およびそれとのやり取り、送信するすべてのプロンプト、ならびに出力の利用について、責任を負うのはユーザーであり、Robloxではありません。 AI機能を利用することにより、ユーザーは、AI機能にプロンプトを送信するために必要なすべての権利、ライセンス、および許可、ならびにRobloxがお客様にAI機能を提供し、本利用規約で許可されているその他の方法でプロンプトを使用するために必要なすべてのライセンスをRobloxに付与することを表明し保証するものとします。 ユーザーとRobloxの間において、かつ

適用可能な法律で認められる範囲内で、プロンプトおよび出力においてユーザーが保有する権利、所有権、および利益はユーザーが留保するものとします。

3. **ライセンス。** ユーザーは、Robloxに対し、本サービス（モデルのトレーニングに関連するものを含みますがそれらに限定されません）の運営、提供、または改良に関連するあらゆるビジネス目的のために、プロンプト、出力、および本サービス内での自身のやり取りのデータに関するその他の情報を使用する非独占的、ロイヤリティ不要、無期限、取消不能、かつ完全にサブライセンス可能な権利およびライセンスを付与するものとします。 明確化すると、上記は、バーチャル空間およびアバターアセットデータを含む、モデルのトレーニングに関してユーザーが設定したデータ共有に関する設定には影響を与えません。
4. **禁止対象の利用。** AI機能を利用するとき、ユーザーは、以下のいずれかに該当する目的でAIにアクセスせず、AIを利用せず、他者がAIにアクセスしたり利用したりするのを許可しないものとします。
    1. 違法、有害、差別的または虐待的な活動を促進、助長、または行うこと。これには、他者の特性、社会的行動、または個人情報に基づいて他者を利用することも含まれます。
    2. 適用可能な法律、Roblox規約または コミュニティ基準に違反したり、これらに対する違反につながりかねない行為をすること。
    3. 他者の社会的行動や個人情報に基づき、有害、不公平、または不利な扱いをもたらす方法で他者を評価、分類、採点、または格付けを行うこと。
    4. センシティブな、機密扱いの、または個人を特定できる情報を含んだプロンプトを送信すること。
    5. 他人の個人情報やその他のプライベートまたはセンシティブな情報を取得したり推論すること。
    6. 何らかの方法で、意図的に他者を欺く、または誤解させる行為。これには、出力が人間によって作成されたと思わせたり、AI機能を用いて、危害を及ぼす可能性のある方法で他者の行動を操作したりすることが含まれます。
    7. 専門家の助言を求めること。これには、医療、心理、財務、または法律に関する助言を含みますがこれらに限定されません。
    8. 出力から、その出所またはメタデータタグを削除、変更、または無効化すること。
    9. 個人に重大な影響を及ぼす自動化された意思決定を行うこと。
    10. 以下を例とする何らかの方法でAI機能に悪影響を及ぼすこと。
        1. AI機能の改変、複製、貸与、販売、または配布
        2. AI機能のリバースエンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブル
        3. AI機能を使用して、Robloxまたはその提供するサービスと競合するモデルまたはサービスを開発すること。
        4. AI機能（安全またはプライバシーに関するフィルター、制御またはメカニズ

ムを含みます）を妨害またはその他の方法で損なうこと。

5. **免責。** AI機能、およびその基盤となるAI技術は絶え間なく進化しています。 AI機能を利用することで、ユーザーは以下を理解し、その旨同意するものとします。
    1. 出力は機械が生成したものであり、信頼性が低く、不完全であることがあり、またはエラー、誤り、偏り、もしくはRobloxの見解と矛盾する不快な内容を含む可能性があります。
    2. 出力を使用または共有する前に、その正確性、合法性、および使用目的に適しているかどうかなどを評価し、検証する必要があります。
    3. 出力を使用することで危害、負傷、死亡、またはその他の損失が生じるおそれがある決定、システム、またはアプリケーションについては、出力に信頼を置くべきではありません。
    4. 出力、およびAI機能によって生成されたその他のコンテンツの利用、ならびにそれらに関連して行うあらゆる行為については、 Robloxではなく、お客様が単独で責任を負うものとします。

9 ▼ クリエーター解析。

クリエーター解析は、クリエータハブ内にある一連のツールであり、クリエーターに対し、自身のバーチャル空間のパフォーマンス、ユーザーエンゲージメント、定着率、および収益化に関する分析データを提供します。 クリエーター解析を利用することで、自分のバーチャル空間に関連するデータが、他のデータと集計された分析結果を計算するために処理されるのを承知したことになります。 ユーザーは、以下について同意するものとします。(a) クリエーター解析から取得したすべてのベンチマーク情報を機密として保持し、当該情報を自分の バーチャル空間のパフォーマンス評価にのみ使用すること。 (b) ベンチマーク情報を公に共有、販売、公表、または流布しないこと。

10 ▼ サービスのライセンスと制限。

a. **本サービス**へのライセンス。本ユーザー規約またはRoblox規約をお客様が遵守することを条件として、Robloxは、個人的な娯楽目的で、また本サービスのみに関連して、お客様が所有または管理するデバイスで 本サービスを使用するための非独占的、限定的、取り消し可能、譲渡不可のライセンスを付与します。これ

には、また本サービスに関連する場合に限り、Robloxが本サービスの一部としてダウンロードできるようにするソフトウェアをオブジェクトコード形式でのみダウンロードして使用する権利が含まれます。

b. **使用制限**Roblox規約または追加規約に定められたその他の制限を守ることに加え、ユーザーは以下のいずれも行ってはなりません。(a) 本サービスの何らかの部分を賃貸、貸与、販売、再配布、またはサブライセンス付与すること。(b) 本サービスまたは関連技術もしくは本サービスに実装された技術の複製、修正、配布、公の場での実演または表示、リバースエンジニアリング、逆アセンブル、修正、またはその派生物を作成すること。(c)本サービスまたは本サービスに関連するテクノロジーを保護するために設計された技術的手段を回避すること。(d)機械学習モデルまたは人工知能のトレーニング、開発、または使用に関連して仮想コンテンツを使用する目的で、何らかの手段によって本サービスにアクセスすること。(e)本サービスのソースコードの全部または一部のリバースエンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、デコード、もしくは改変を行い、またはその他の方法でこれらを取得またはアクセスしようとすること（ただし、本サービスに含まれるコードの一部がオープンソースとしてリリースされており、当該コードを管理するオープンソースライセンスがリバースエンジニアリング、コピー、その他の変更を明示的に許可している場合はこの限りではありません）。(f)本サービスを使用して、悪意のある、または攻撃的なコンテンツ（Robloxの独自裁量での定義による）または本Roblox規約、追加規約、ガイドライン、またはポリシーに違反するコンテンツを作成すること。(g)本サービス（またはその一部もしくはそこに含まれる技術）を、いかなる方法であれ、他者の知的財産権またはその他の権利を侵害、不正利用、または抵触するような方法で使用すること、または適用される法律に違反する方法で使用すること。

11 ▼ 第三者サービス。

a. **第三者サービス。**本サービスの一部には、第三者（Roblox以外の人物または会社）のコンテンツ、ツール、またはその他の素材（バーチャル空間を含みますが、これに限定されず、これらを「**第三者サービス**」といいます）が存在し、またはこれらが提供される場合があります。 第9条に記載されているとおり、Robloxは、第三者がユーザーの情報をどのように収集、使用、保管するかを含みますがこれに限定されない、第三者サービスに対する管理をするものでも責任を負うものでもありません。 お客様は、サービスおよび拡張的に、第三者サービスの使用が、Robloxによって制御されないプライバシーポリシーなどの手数料、規約、および/またはポリシーをお客様に与える可能性があることを理解し

ます。 サービスと統合された第三者サービスの使用により、お客様は、手数料を支払うこと、およびそれらの第三者サービスが提示する規約、条件、およびポリシーに従うことに同意します。

b. **免責事項。** お客様は、サービスを使用することにより、次のような第三者サービスにアクセスできる可能性があることを理解します。(i)不快または不快とみなされる可能性がある、(ii)あからさまな言語を含むと識別される可能性がある、(iii)不快な素材へのリンクまたは参照を含む可能性がある、iv）侵害コンテンツを含む場合がある、（v）適切にまたは意図されたように機能しない場合、ウイルス、マルウェア、またはその他の有害なコードを含む場合がある、および/または（vi）すべての国または言語で利用できない場合がある。 お客様は、 本サービスを自己責任で利用することに同意するものとします。 ユーザーは、Robloxが当該第三者サービスのコンテンツ、正確性、完全性、利用可能性、適時性、有効性、著作権、コンプライアンス、合法性、良識、品質などの点を調査または評価する責任を負わないことを承知し、その旨同意するものとします。 第三者サービスについて、Robloxは保証も推奨も行いません。 さらに、あなたは、Robloxがそのような第三者サービスに関連して、あなたに対していかなる責任および債務も負わないことに同意するものとします。この責任および債務には、あなたが当該第三者サービスを利用した結果被る可能性のある損失に関するものも含みます。

c. **通知。**

   i. **Apple。** ユーザーがiOSデバイスでRobloxモバイルアプリケーション（「**アプリ**」といいます）を使用している場合、ユーザーは本条の条件も承知し、同意するものとします。 Roblox規約は、Appleではなく、ユーザーとRobloxの間でのみ締結され、Appleはサービスおよびサービスのコンテンツに対して責任を負いません。 Appleは、本サービスに関し、メンテナンスを行いサービスをサポートする一切の義務を負いません。 サービスが適用される保証を満たさない場合、ユーザーはAppleに通知し、Appleはアプリの適用される購入価格をユーザーに払い戻します。 また、法律で許容される最大限の範囲で、Appleは本サービスに関しその他の一切の保証義務を負いません。 Appleは、サービスまたはユーザーのサービスの利用に関連するユーザーまたは第三者による申し立てに対処する責任を負いません。これには、(a) 製造物責任の申し立て、(b) サービスが適用される法的または規制上の要件を満たしていないという申し立ておよび（c）消費者保護または同様の法律に基づいて生じる申し立てが含まれます。 Appleは、サービスまたはユーザーによるアプリの使用が第三者の知的財産権を侵害するという第三者の申し立ての捜査、防御、和解、および訴追取下げに対して責任を負いません。 ユーザーは、サービスを使用する場合、適用される第三者の規約を遵守することに同意します。 AppleとAppleの子会社は、Roblox規約の第三者受益者であり、ユーザーがRoblox規約に同意

した場合、Appleは、第三者の受益者としてユーザーに対してRoblox規約を実施する権利（および権利を受諾したものとみなされます）を持ちます。 ユーザーは、(a) ユーザーが米国の政府の禁輸の対象となる国に居住しておらず、米国政府によって 「テロリスト支援」国家とされている国に居住しておらず、(b) ユーザーが米国 政府の取引禁止対象者リストに記載されていないことを表明し、保証するものとします。

ii. **Autodesk。** Roblox Studioには、Autodesk, Inc. が開発したAutodesk® FBX®コードが含まれています。All rights reserved. このコードは「現状有姿」で提供され、Autodesk, Inc. は、商品性の黙示保証、特定の目的への適合性、または第三者の権利の非侵害を含む、明示または黙示を問わず、あらゆる保証を否認します。 Autodesk, Inc.は、いかなる場合も、その原因にかかわらず、またいかなる賠償責任の理論の場合でも、また同コードから何らかの形で生じる契約、厳格責任、または不法行為（怠慢等を含む）かにかかわらず、一切の直接損害、間接損害、付随損害、特別損害、懲罰的損害賠償、または結果損害（代替財又はサービスの調達、利用・データ・利益の喪失、又は営業妨害を含むがこれらに限られない）について、責任を負いません。

iii. **PlayStation。** この条項は、Sony PlayStation®デバイスから本サービスにアクセスするユーザーに適用されます。 Purchase and use of items are subject to the Network Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you by Sony Interactive Entertainment America. Roblox規約はユーザーとRobloxとの間のみで締結されるものであり、Sony Computer Entertainment, Inc.、Sony Computer Entertainment America LLC、およびSony Computer Entertainment Europe Ltd.と締結されるものではありません。 Computer Entertainment Europe Ltd.（これらを総称して「SCE」といいます）と締結されるものではありません。 本サービスについて責任を負うのは、RobloxであってSCEではありません。 ユーザーに対しては、本サービスを利用するための限定的なライセンスが付与されますが、この利用は、ユーザーが所有または管理する「本システム」（PlayStation、PlayStation 2、PlayStation 3、PlayStation 4、PlayStation Portable (PSP)、PlayStation Vita (PS Vita)、およびPlayStation Vita TV (PS Vita TV)を含み、これらのすべてのイテレーションおよびサーバーエミュレーションを含みます）、またはその他のシステムであって、これに対してSCEもしくはその関連会社が運営する独自のオンラインネットワークにより本サービスが配信され、本システムおよびその他のデバイスからアクセス可能なもので行われる場合に限定されます。 各SCE会社は、Roblox規約の第三者たる受益者です。

12 ▼ バーチャル空間ルールおよび紛争解決（ユーザーとクリエーターとの間、またはクリエーター間）

ユーザーがクリエーターのUGC（バーチャル空間またはその他の仮想コンテンツを含みます）について問題を認識した場合、ユーザーはまず、そのUGCのクリエーターに直接連絡して問題を解決するものとします。

a. **バーチャル空間ルールの違反。** Robloxは、クリエーターがバーチャル空間およびバーチャル空間内でのユーザーの行動を規定するカスタムルール（以下「バーチャル空間ルール」といいます）を定めることを許可しています。 バーチャル空間ルールを定め、適用し、管理するのは、バーチャル空間のクリエーターであって、Robloxではありません。 そのため、バーチャル空間ルールの違反は、バーチャル空間のクリエーターに対してのみ直接報告でき、バーチャル空間のクリエーターのみが取り扱うことができます。 これらをRobloxの不正利用報告システムを通じて報告することはできません。

   バーチャル空間には、(i) ユーザーがバーチャル空間ルールを遵守していることを監視し、(ii) バーチャル空間ルールに違反したユーザーをモデレーションするための独自のシステムが今後備わります。 モデレーションによって、違反したユーザーが一時的または恒久的にバーチャル空間にアクセスすることが禁止されたり、そのバーチャル空間で取得された仮想コンテンツが失われることがあります。 このようなモデレーションはすべてクリエーターがバーチャル空間に代わって行うものであり、Robloxはこのようなクリエーターの措置について責任を負いません。

b. **紛争解決**　ユーザーがクリエーターのUGC（バーチャル空間、バーチャル空間ルール、またはその他の仮想コンテンツを含みます）について問題を認識した場合、ユーザーはまず、そのUGCのクリエーターに直接連絡して問題を解決しなければなりません。 クリエーターとユーザー間の紛争に関する追加情報はこちらを参照してください。

c. **Robloxへの**エスカレーション。 Robloxは、バーチャル空間ルールに基づくクリエーターの措置やモデレーション、ユーザーとクリエーターとの間、またはクリエーター間の問題の解決について責任を負いませんが、すべての人が本サービスを楽しめるようにしたいと考えています。 したがって、Robloxは、ユーザーとクリエーター間、またはクリエーター間の問題に介入して、それらの解決を支援する権利（義務ではありませんが）を持っています。 このような問題をRobloxにエスカレートする前に、ユーザーは、まずクリエーターとの間で解決するために、真の懸命な努力をすることが必要です。 このような試行が失敗した場合、ユーザーはRobloxサポートフォームに記入して、Robloxのカスタマーサー

ビスチームに問題をエスカレーションすることができます。 Robloxがユーザーとクリエーター間、またはクリエーター間の紛争に介入または措置を講じることを選択した場合、ユーザーとクリエーターは、Robloxの決定（クリエーターからRobuxを差し引いてユーザーにRobuxを付与することが含まれる）を最終とすることに同意し、クリエーターとユーザーはその決定を受け入れます。 ユーザーとクリエーターは、そのようなすべての問題を解決するためにRobloxと適宜協力することに同意し、そうしない場合は、Roblox規約に違反します。

13 ▼ 紛争解決（ユーザーとRoblox間）、仲裁合意、

Roblox規約に別段の定めがある場合を除き、お客様は、Roblox規約または本サービスに起因または関連して生じる、Robloxとの間のいかなる紛争、請求、または論争についても、（「**紛争**」といいます）は、以下の通りに定める「強制的非公式紛争解決手続き」（「**MIDR**」といいます）に従い、解決されることに同意するものとします。

米国向け 居住者限定：MIDRプロセスが完了したが、紛争が未解決のままである場合、お客様は、そのような紛争が訴訟ではなく、拘束力のある仲裁（以下に概説）を通じて決定されることに同意します。 この契約は、紛争に関連する法的理論、および紛争がRoblox、その子会社、関連会社または親会社、またはサービスに関連するサプライヤーまたはサービスプロバイダー、またはその役員、取締役、従業員、代理人、または後継者かどうかに関係なく適用されます。 **お客様は、以下の仲裁条項が適用される紛争について、裁判官または陪審員に訴訟を提起する権利を放棄していることを認め、同意します。**

a. **強制的非公式紛争解決。**当社は、当社とお客様との間において紛争が生じないことを願っております。 ただし、万一紛争が生じた場合には、誠実かつ非公式な紛争解決努力が、迅速かつ低コストで双方に有益な結果をもたらすことが多いことを双方が認識し、これに合意するものとします。 したがって、当社は、我々のいずれかが、以下の第11条a.viに定める場合を除き、仲裁を開始または裁判所で請求を提起する前に、以下のMIDRプロセスに従事することに、それぞれ同意します。
   i. 通知。 MIDRプロセスを開始するには、紛争当事者は、最初に相手方に書面による通知をする必要があります。
      - **Roblox**に通知を行うには、書面通知を配達証明付き米国郵便またはFederal Express（または国際的な同等サービス）で、以下を記載の上、**Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403**に送

付する必要があります。 郵送またはFederal Express（または国際的な同等サービス）で、(a)ユーザーのフルネーム、 Robloxユーザー名、およびユーザーのRobloxアカウントに関連する電子メールまたは請求先、(b)ユーザーが弁護士によって代表されている場合、ユーザーの弁護士の氏名と連絡先、（c）ユーザーの紛争の簡単な説明と要求された解決、および（d）紛争を解決する以前の試行を追跡するためにRobloxサポートが提供するチケットまたはケース番号（ある場合）を提供します。

- **ユーザー**に**通知**するにあたり、Robloxは、ユーザーから提供された電子メールアドレスまたは請求先住所（提供されていない場合は、 Robloxの本サービスのメッセージシステムを通じて）に書面を送付します。その通知には、(a)Robloxの弁護士の名前および連絡先情報、および(b)Robloxが認識している紛争内容および要請する解決方法の簡単な説明などを記載します。

ii. プロセス。 その後、両当事者は、MIDRプロセスに従事します。 MIDRプロセスは、紛争を誠実に非公式に解決するために、書面による協議（または、いずれかの当事者が要請した場合、電話会議またはビデオ会議）を必要とします。 いずれかの当事者が弁護士によって代表されている場合、その弁護士は参加できます。

iii. 機密性。 任意の当事者、その代理人、従業員、弁護士が、MIDRプロセスの過程で行われたすべてのオファー、約束、実施、および声明は、機密であり、その後の法的手続ではいかなる目的に対しても認められません。ただし、そうでなければ許容または発見可能な証拠は、MIDRプロセスで使用された結果として、許容または発見できないものにすることはできません。

iv. タイミング。 MIDRプロセスは、両当事者間で延長が相互に合意されていない限り、上記のサブセクションiで説明された書面通知の受領から60日以内に発生します。 ただし、当事者が緊急時に差止命令の救済（例えば、仮差止または一時禁止命令）を求めている場合、その救済に関するMIDRプロセスは、当事者間で延長が相互に合意されていない限り、上記i項に記載された書面による通知の受領から3営業日以内に発生します。 当事者が、本セクションに記載されている非公式の紛争解決プロセスに従事している間、出訴期限の法令が適用されます。

v. MIDRは、仲裁または訴訟の必須の前提条件です。 MIDRプロセスに参加した後、紛争を解決できなかった場合、いずれかの当事者が仲裁（または、請求が仲裁合意（以下に定義）の例外に該当する場合、訴訟）を開始できます。 ただし、このセクションに記載されているMIDRプロセスに従事していない場合、MIDRプロセスが発生するまで、紛争は仲裁に提出されず、裁判所に申し立てることはできません。 ユーザーとRobloxは、最初にMIDRの対象ではない紛争が以下に該当することを理解し、同意します。

- 仲裁プロバイダーに受け入れられないものとし、連邦民事訴訟規則11（b）

では些末とみなされ、さらに、仲裁人は、第11条aに違反して些末な請求を提起する当事者に仲裁手数料および/または費用を割り当てることができます。
- 裁判所に申し立てられた場合、却下されるものとします。

vi. 例外。 紛争が特許、著作権、商標、または営業秘密権の侵害を提起する請求を含む場合、ユーザーとRobloxは、このセクションに記載されているMIDRプロセスに参加する必要はありません。

b. **仲裁合意。 以下は、米国に適用されます。 ユーザーのみ。**当社とお客様の間に紛争があり、上記a項に記載のMIDRプロセスで解決できない場合は、このサブセクションでは、その紛争を解決するためのプロセスについて詳しく説明します。 **このセクションを注意深くお読みください。重要です。**

i. 仲裁合意と集団訴訟の放棄。 **Roblox規約**に別段の定めがある場合を除き、**ユーザー**と **Roblox**は、MIDRで解決できない紛争を、裁判所ではなく、本規定に定める拘束力のある個別仲裁により解決することに合意します。 ユーザーおよびRobloxは、陪審員裁判を受ける権利を放棄することに合意し、**ユーザー**および**Roblox**が互いに対して請求を行う場合、個人としての立場に限るものとし、集団訴訟または集団仲裁と称されるものにおける原告または集団構成員として請求を行わないことに同意します。

本仲裁合意および集団訴訟放棄条項（「**仲裁合意**」といいます）は、米国在住のすべてのユーザーに適用され、下記に定める場合を除き、紛争の性質にかかわらず、すべての紛争に適用されます。このことは、(a) 紛争に関連する法的理論、(b)紛争が発生した時期、(c)紛争の当事者がRoblox、Robloxの子会社、関連会社もしくは親会社、または本サービスに関連するサプライヤーもしくはサービスプロバイダー（役員、取締役、従業員、代理人、後継者を含む）との間で生じたか否かを問いません。

ii. 連邦仲裁法。解釈および執行。 本仲裁合意 には、連邦仲裁法が適用されます。（合衆国法典第9巻 §1以下）（全ての点においてその手続き規定を含め、「**FAA**」といいます） これは、FAAが、とりわけ、本仲裁合意の解釈と執行、ならびに集団訴訟の放棄を含むがこれに限定されないすべての条項を規定することを意味します。 州仲裁法は、いかなる点においても規定していません。 さらに、ユーザーとRobloxは、Roblox規約が州間取引を含む取引を証拠とし、可能な限り最大限に連邦法に準拠し、解釈されることに同意します。

iii. 一般的に仲裁で解決。救済が可能です。 仲裁には裁判官または陪審員はなく、仲裁の裁定の裁判所審査は、FAAに基づいて制限されています。 ただし、仲裁人は、裁判所と同じ損害賠償と救済（差止命令および宣言的救済、法定損害賠償を含む）を個別に付与することができ、裁判所がそうするように、

Roblox規約に従わなければなりません。 疑念を避けるために、仲裁人は、法律で認められ、個々の請求によって保証された場合、公的差止命令の救済を付与できます。

iv. 仲裁手続と規則。 Roblox規約で変更された場合を除き、仲裁は、FedArbの迅速仲裁規則および多人数型仲裁手続ADR-MDLのフレームワーク（該当する場合）に従って、FedArbによって管理されます。 特に、多人数型仲裁手続フレームワークADR-MDLは、共通の事実または法律問題を共有する5人以上の仲裁要求が提出され、それらの要求を提出する当事者の弁護士が同人物または連携している場合に適用されます。 ユーザーは、 https://www.fedarb.com/または1-650-328-9500に電話をかけることで、詳細を確認できます。

法律で義務付けられている場合出ない限り、または両当事者が書面で互いに合意しない限り、口頭弁論を含む仲裁聴聞は、ビデオ会議を通じて行われます。 仲裁審問が直接行われる場合、ユーザーにとって便利な場所ならば、カリフォルニア州サンマテオ郡、またはユーザーが居住する郡または管轄区で開催されます。

仲裁の結論として、仲裁人は、仲裁人の決定が基づいている所見と結論を説明する書面による決定を発行します。

適用法に別段の定めがない限り、仲裁手続およびそれに関連するすべての記録（仲裁手続に関連して作成または作成された文書、ならびに聴聞、決定、仲裁裁定）は、機密であり、仲裁裁定の裁判所による確認を取得するために必要な場合を除き、第三者に開示されません。

v. 仲裁の開始。 上記のMIDRプロセスを遵守し、仲裁の開始を希望する当事者は、仲裁の要求とユーザー規約の写しをFedArb（https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm）宛に提出する必要があります。

vi. 料金と費用。 Roblox規約と仲裁合意に従って仲裁を開始する場合、FedArbの提出手数料の最初の50ドルを支払う必要があります。 第11条（a）（v）および本項に別途規定されている場合を除き、お客様は、提出手数料以外の仲裁のためのその他の料金を支払う義務はありません。FedArbが請求するその他のすべての料金または費用は、 Robloxが支払うものとします。 さらに、提出手数料の一部を支払うことができないとFedArbが判断した場合、Robloxはその部分も支払うものとします。

そうでない限り、ユーザーは、独自の費用と弁護士費用を負担します。仲裁人によって命令された場合を除き、 Robloxは、そのような費用または弁護士費

用を支払うことはありません。

仲裁人が、請求の内容または求められた救済が軽微であるか、不適切な目的のために提起されたと判断した場合、当事者は、仲裁人が、敗訴当事者に、すべての仲裁費用、合理的な弁護士費用と費用を弁済するよう命じることができることに同意します。 さらに、法律が優勢当事者に弁護士費用または費用の裁定を認可する場合、仲裁人は、その法律に従って弁護士費用または費用を付与できます。

当事者は、適用される規則または料金表に基づく料金の金額または時期をFedArbが変更する裁量権を有することに同意します。さらに、支払い期限の時期または金額の変更に異議を唱えないことに同意します。ただし、そのような変更がいずれの当事者に対しても手数料を増加させないことを条件とします。

vii. 委任、解釈。 連邦、州、地方裁判所または機関ではなく、仲裁人が、以下を含むRoblox規約の解釈、適用性、執行可能性、または形成に起因または関連するすべての紛争を解決するために法律で許可されている範囲で、独占的権限を有するものとします。それは、Roblox規約の全部または一部が無効または無効でありうるという主張を含むがこれに限られません。ただし、お客様が同意したRoblox規約の特定のバージョンに関する紛争が発生した場合、裁判所は、仲裁の開始前にその特定の質問を決定します。 本仲裁合意は、広く解釈されることを意図しており、Roblox規約の終了後も存続します。

viii. 可分性。 本仲裁合意のいずれかの規定が法的拘束力がないと判断された場合、その規定は切り離され、残りの仲裁合意は引き続き完全な効力を持ち、有効とされます。 裁判所が、適用される法律が特定の請求に関して本仲裁合意の施行を排除していると判断した場合、その請求は仲裁から切り離されなければならず、残りの請求は拘束力のある仲裁を通じて解決されます。

ix. オプトアウト。 お客様は、サービスに初めてサインアップしてから30日以内にRobloxに書面による通知を送ることで、仲裁合意を完全にオプトアウトし、当社との間で紛争を訴訟することができます。 その後、Robloxがそれらの変更の通知を提供してから30日以内に書面による通知を送信することにより、仲裁合意の重大な変更をオプトアウトできます（適用される法律により長い期間が要求されている場合を除く）。 いずれの場合も、オプトアウトするために、ユーザーは、配達証明付き郵便でRoblox Corporation、Legal Department、3150 S. Delaware St.、San Mateo、CA 94403に書面による「仲裁オプトアウト通知」を記載した通知を送信する必要があります。 94403に書面による「仲裁オプトアウト通知」を記載した通知を送信する必要があります。 有効化するには、オプトアウト通知は、オプトアウトを希望するユーザー

（またはそのユーザーの保護者）からRobloxに送信される必要があり、(a)ユーザーのフルネーム、 Robloxユーザーネームおよびメールアドレス、(b) ユーザーが仲裁合意からオプトアウトすることを希望していること、または該当する場合、仲裁合意への重要な変更からオプトアウトすることを希望していることの明確な発言、および(c)ユーザーの署名（ユーザーが未成年者である場合は、ユーザーの保護者の署名）を含める必要があります。 重大な変更をオプトアウトする場合、通知にも、ユーザーがオプトアウトしたい特定の重要な変更を特定する必要があります。 オプトアウト通知は、仲裁合意にのみ適用されます。Roblox規約の他のすべての部分は、引き続きユーザーとRobloxに適用されます。 さらに、オプトアウト通知は、仲裁合意の以前の合意を取り消したりする効果はありません。 仲裁合意の重要な変更をオプトアウトすることにより、お客様は、お客様が同意した仲裁合意の最終バージョンの言語に従って、紛争を仲裁することに同意します。

x. 例外。 仲裁合意は、以下の例外の対象となります。
   - ユーザーとRobloxは、申し立ての集団全体の和解に参加する権利を保持します。
   - 仲裁合意は、米国の居住者ではないユーザー、またはサービスに初めてサインアップしてから30日以内に仲裁合意全体から適切にオプトアウトするユーザー（上記ix項に従って）には適用されません。
   - 紛争が少額訴訟裁判所の管轄内にある場合、ユーザーまたはRobloxは、（MIDRプロセスに従事した後）ユーザーの居住地の少額訴訟裁判所、またはカリフォルニア州、サンマテオ郡の上級裁判所に紛争を提起することを選択できます。
   - 紛争が特許、著作権、商標、または営業秘密権の侵害を提起する請求を含む場合、ユーザーまたはRobloxは、第15条に定める連邦裁判所または州裁判所に申し立てを訴えることができます。

c. **紛争の提起時期。** ユーザーおよびRobloxは、本サービスに起因または関連するいかなる訴訟根拠についても、当該訴訟根拠が発生してから1年以内に訴訟手続を開始しなければ、その訴訟根拠は永久に消滅することに合意します。

14 ▼ 準拠法、管轄区、裁判所。

a. 本書で別途規定されている場合を除き、Roblox規約は、法の抵触の原則に関係なく、カリフォルニア州法に準拠しています。

b. 少額訴訟の訴訟を除き、上記第11条で概説されている仲裁合意の対象ではない紛争（仲裁合意が何らかの理由で法的拘束力がないと判断された場合を含む）

は、カリフォルニア州サンマテオ郡の連邦裁判所または州裁判所でのみ訴訟提起され、ユーザーとRobloxは、欧州連合の一般データ保護規則で別途規定されている場合を除き、そのような目的のためにそれらの裁判所における管轄権に同意します。

15 ▼ 免責事項、保証なし。

a. **UGCに関する免責事項。**適用される法律が義務付ける場合を除き、Robloxは、ユーザー、クリエーター、その他の人が本サービス上で公開またはその他の方法で利用可能にしたUGCについて、責任を負うものではなく、また、Robloxが当該UGCを審査、承認、編集、または管理する義務を負うものではありません。 ただし、Robloxは、いつでも、通知なくして、ユーザーに対する義務なしに、RobloxがRoblox規約に違反している、またはその他の方法で異議があると思われるUGCの可用性を削除、編集、ブロック、または停止できます。 ユーザーは、サービスを利用する際、ユーザーUGCをさまざまなソースから参照し、 UGCが不正確、不快、または好ましくない可能性があることを理解しています。 ユーザーは、UGCに関してユーザーがRobloxに対して持っている、または持っている可能性のある法的または衡平な権利または救済を放棄することに同意し、放棄します。 UGCがRoblox規約に違反しているとされることをユーザーまたはコンテンツ所有者から通知された場合、Robloxは調査を行い、UGCを削除するかそのアクセスを無効にするかを決定することができます（Robloxは予告なしにいつでも行うことができます）。 Robloxの目標は、利用規約およびコミュニティ基準を徹底するために、業界をリードするサービス上の内容審査および伏字処理を実施することですが、そのようなシステムはどれも完璧ではなく、 Robloxは、Robloxの利用規約またはコミュニティ基準に違反するコンテンツにユーザーが遭遇しないことを保証することはできません。

b. **コンテンツ分類表示。**バーチャル空間のコンテンツ成熟度ラベルまたは説明文は、Robloxに報告された追加情報またはクリエーターによるバーチャル空間への変更などに基づいて、随時変更される場合があります。 ユーザーは、自己の単独責任において、バーチャル空間でのコンテンツ成熟度ラベルおよび説明文を確認し、そのような変更が行われているかどうかを判断するものとします。 Robloxは、コンテンツ成熟度ラベルの正確性を保証しません。 ユーザーは、コンテンツ成熟度ラベルまたは説明文の正確性、完全性、有効性、および品質についてRobloxが責任を負わないことを承知し、その旨同意するものとします。

c. **現状有姿。**本サービス、および本サービスを通じて提供されるすべての素材とコンテンツは、明示または黙示を問わず、いかなる種類の保証もなく（その違反

が契約解除の理由になるものも含みます）、「現状のまま」かつ「入手可能な範囲」で提供されます。 適用可能な法律で認められる最大限の範囲で、RobloxおよびRobloxの役員、取締役、従業員、コンサルタント、関連会社、投資家、ビジネスパートナー、子会社、代理店（以下、「**関連当事者**」といいます）は、明示的か黙示的かを問わず、本サービスおよび本サービスを通じて利用可能となるすべての素材とコンテンツに関連するあらゆる種類の保証を否認します。これには以下が含まれます。(A)商品性、特定目的への適合性、所有権、平穏享有権、または非侵害、および(B)取引過程、使用、または取引から生じる保証。 関連当事者は、本サービス、本サービスのいずれかの部分、および本サービスを通じて提供される素材およびコンテンツ（コンテンツの翻訳物を含みますが、これに限定されません）が、中断されないこと、安全であること、またはエラー、ウイルス、その他の有害な要素がないことを保証するものではなく、また、それらの問題が修正されることを保証するものでもありません。

d. **責任の否認。** ユーザーがRobloxから得た口頭または書面を問わず、サービスを通じて利用可能な資料またはコンテンツから得たアドバイスまたは情報は、Robloxの規約に明示されていない提携当事者またはRobloxに関して、いかなる保証もするものではありません。 ユーザーは、本サービスの利用またはアクセス、本サービス上での他のユーザーとのやり取り、および本サービスを通じて利用可能となる素材やコンテンツに起因して生じ得るいかなる損害についても、すべてのリスクを負うものとします。 これらの制限は、適用される法律で許可されている最大範囲に適用されます。

16 ▼ 責任の制限。

適用法で許可されている最大限の範囲で、いかなる場合でも、Robloxおよび関連当事者は、間接的、偶発的、特別、結果的または懲罰的な損害についてユーザーに責任を負わず、（利益の損失、のれん、その他の無形の損失を含む保証、契約、不法行為（過失を含む）、法令、その他の法的理論に基づくかどうか、およびRobloxが損害の可能性を通知されているかどうかに関わらず、サービス、サービス上の資料またはコンテンツへのアクセスまたは使用不能に起因または関連して生じるものを含む。

適用される法律で許可されている最大限の範囲で、ユーザーは、サービスの一部またはRoblox規約に基づくサービスの使用または使用不能に起因または関連するすべての請求に対するRobloxおよび関連当事者のユーザーに対する総責任（契約、不法行為、その他の方法のいずれかにかかわらず）は、1,000ドルに制限されます

（仲裁セクションに記載されている場合、またはクリエーター規約で別途規定されている場合を除く）。

17 ▼ 補償。

お客様は、サービスの利用に責任があることに同意し、合理的な弁護士費用と費用を含む、すべての請求、責任、損害、損失、経費から、 Robloxと関連当事者を擁護し、補償することにさらに同意します。それらの補償は、(a)サービスへのアクセス、使用、または申し立てられた使用、(b)Roblox規約の一部、Roblox規約で言及されている表明、保証、または合意、または適用される法律または規則に違反すること、(c) 知的財産権、パブリシティまたはプライバシー権、財産権、秘密保持義務を含む第三者の権利の実際のまたは申し立てられた違反、または（d）お客様と第三者との間の紛争または問題から由来する、またはこれらに関連します。Robloxは、Roblox自身の費用で、お客様による補償の対象となる問題の独占的な防御と管理（当該事項に関するお客様の補償義務を制限することなく）を行う権利を留保します。この場合、お客様はその申し立てのRobloxの防御に協力することに同意します。

18 ▼ カリフォルニア州居住者への通知。

a. **苦情。**カリフォルニア州民法第1789.3条に基づき、カリフォルニア州居住者である場合、カリフォルニア州消費者サービス部門の苦情サポートユニットに、1625 N. MarketBlvd.、 Suite S-202、 Sacramento、 CA 95834宛に書面で、または（800）952-5210に電話で、本サービスに関する苦情を解決したり、本サービスの利用に関する詳細情報を取得したりできます。

b. **未成年者。**お客様が18歳未満のカリフォルニア州居住者である場合、本サービスに公開している特定の個人コンテンツを削除するようRobloxに要求することができ、Robloxは、法律で許可または要求されている範囲で、そのような要求を遵守します。 そのようなコンテンツには個人情報が含まれる場合がありますが、サービスにアップロードした（a）匿名情報または（b）UGCは含まれません（提供に対する対価を受け取ったためです）。 そのようなリクエストを行うには、Robloxサポートにご連絡ください。 Robloxが検索できるように、要求には、ユーザー名と削除したいコンテンツの具体的な説明を含める必要があります。Robloxは、郵便、電話、FAXでのリクエストを受け入れず、お客様が不完全な情

報を提供した場合、応答できない場合があります。 要求は、お客様が投稿した情報が完全に削除されることを保証するものではなく、そのような要求を行った場合でも、法律が削除を必要または許可しない状況が発生する場合があります。

19 ▼ 雑則。

a. **一般。**本ユーザー規約は、すべてのRoblox規約とともに、本サービスとお客様による使用に関して、お客様とRobloxとの間の完全な合意を構成します。 お客様は、法律の運用により、またはRobloxの事前の書面による同意なしに、これらのRoblox規約または本契約に基づく権利のいずれかを譲渡することはできません。 この契約は、Robloxおよびお客様のそれぞれの後継者および譲受人を拘束し、その利益のために効力を生じます。 この契約は、Robloxおよびお客様のそれぞれの後継者および譲受人を拘束し、その利益のために効力を生じます。 これらのRoblox規約の一部が無効または執行不能であると判断された場合、執行不能な部分は、可能な限り最大限有効とされ（法的に何らかの影響を与えられない場合、Roblox規約から切り離されます）、残りの部分は、引き続き完全な効力を持ちます。 Roblox規約のいかなるものも、第三者（セクション9.c.で言及されているAppleを除く）に権利または利益を与えるとみなされません。

b. **終了、存続。**本ユーザー規約または適用される追加規約が終了した場合、Robloxとユーザーの相互の権利と義務は、終了後も存続する性質を有するRoblox規約または追加規約の第6、8、9、10、11、13、14、15などは、終了後も存続します。

c. **放棄。**ユーザーまたはRobloxのいずれかによるRoblox規約のいかなる部分の放棄も、Roblox規約のそのような部分またはその他の部分の継続的またはさらなる放棄とみなされ、RobloxまたはユーザーがRoblox規約の権利または一部を主張しなかったことは、そのような権利または一部の放棄とはみなされず、またはその他の方法でそのような権利または一部の放棄とはなりません。

d. **解釈。**本Roblox規約のセクションヘッダーは、便宜上のものであり、本Roblox規約の解釈に影響しません。 Robloxが本Roblox規約に基づいて決定を下すことが許可されているすべての場合、その決定は、独自の裁量で完全にRobloxに帰属します。 Roblox規約は、適用法で別途禁止または要求される範囲を除き、適用されることを意味します。 文脈が別途指示しない限り、Roblox規約で「含む」、または類似の単語が見出された場合、それは「含むがこれに限定されない」を意味し、Roblox規約で「または」という単語が見出された場合、それは「および/または」を意味します。

e. **法律の遵守。**サービスを使用する場合、お客様は、適用されるすべての法律を

遵守することに同意します。 ユーザーは、禁止されている国または個人にサービスを直接または間接的に輸出、再輸出、または譲渡してはなりません（またはサービスの使用を許可してはなりません）。 ユーザーは、(i) ユーザーが米国の政府の禁輸の対象となる国に居住しておらず、 米国政府によって「テロリスト支援」国家とされている国に居住しておらず、(ii) ユーザーが米国 政府の取引禁止対象者リストに記載されていないことを表明し、保証するものとします。

f. **オンライン通信への同意。**サービスを利用することにより、お客様は、プライバシーポリシー（参照によりこれらのユーザー規約に組み込まれ、サービスを使用することにより読んだものとみなされる）に記載されているRobloxからの特定の電子通信を受信することに同意したことになります。 さらに、お客様は、Robloxが電子的手段でお客様に送信する通知、合意、開示、その他のメッセージは、書面でなければならないそのような通信が法的要件を満たすことに同意します。 適用法で許可されている範囲で、本サービスを介して電子的に取引、合意、または同意するときは、紙面に署名しているかのようにあなたを拘束する電子署名であることを意図していることに同意します。

g. **調査、法執行機関との協力。**Robloxは、これらの規約違反の疑いまたは実際の違反を調査し、訴追する権利を留保します。 Robloxは、法律、規制、法的手続き、または政府の要求を満たすために、必要に応じてまたは適切な情報を開示することがあります。

h. **一般的な言語。**Roblox規約のいずれかが、規約の英語版と他の言語バージョンとの間に矛盾または齟齬がある場合、多言語で利用可能になっている範囲において、英語版が統治し、優先します。

20 ▼ 連絡先情報。

本サービスは、3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403にあるRoblox Corporationによって提供されます。 Robloxにお問い合わせいただくには、そのアドレスにメッセージを送信するか、Robloxサポートフォームに記入するか、またはRoblox（（888）858-2569）までお電話ください。 カリフォルニア州居住者である場合、上記のアドレスにメールアドレスを含む要求を送信することにより、 Roblox規約を電子メールで送信させることができます。

▼ クリエーター規約

クリエーターはRobloxコミュニティの中心であり、当社は本サービス上でUGCを

作成および公開するためのルールとガイドライン、および本サービス上でUGCまたはその他のRobloxのIPもしくはコンテンツを使用するためのルールとガイドラインを定めるために、以下の規約（「**クリエーター規約**」）を作成しました。 本クリエーター規約は、Robloxのすべてのユーザーに適用されます。

本クリエーター規約に加え、クリエーターは、本サービスのクリエーターおよびユーザーの立場から、ユーザー規約、および該当する場合は追加規約（Robloxの広告基準、広告統合・バーチャル空間規約、顔データの収集に関するプライバシー通知、およびDevEx規約など）も守らなければなりません。

クリエーターがRoblox上のバーチャル空間で広告を掲載する場合、広告統合・バーチャル空間規約が適用されます。

なお、補足規定は以下に適用されますのでご注意ください。(i) Luobu Studioを利用するクリエーターが本サービス上で公開したUGCとユーザーとの間のやり取り、および中華人民共和国（付録A参照）での配布を目的としたクリエーターによるUGCのLuobulesi Gameへの提出、(ii)日本のユーザー（付録B参照）、(iii) EU/EEA（以下、総称して「ヨーロッパ」といいます）のユーザー（付録C参照）、(iv)ベトナムのユーザー（付録D参照）、(v)英国のユーザー（付録E参照）、および (vi) オーストラリアのユーザー（付録F参照）。

1 ▼ 定義。

本規約で定義されていない大文字の用語は、ユーザー規約またはRoblox（ロブロックス）用語集に記載されている意味を有します。

2 ▼ 知的財産。

a. **Robloxの本サービス、所有権、ライセンス。**
   i. Robloxの知的財産（IP）。 Robloxの知的財産の所有権を概説する規約は、ユーザー規約の第6.a.条に記載されています。
   ii. Roblox Studio。 Robloxは、クリエーターに、サービス上の仮想空間と3D仮想コンテンツ（ユーザー規約で最初に定義されている「UGC」と総称）を作成、開発、修正、運用、公開することを可能にする無料ソフトウェアツール（「**Studio**」）を提供します。 Robloxは、Studioのすべての権利とそこに含ま

れるすべての要素を所有および管理します。 クリエーターが本 クリエーター規約を遵守することを条件として、Robloxはクリエーターに対し、本サービス上において、クリエーターのUGCを作成、開発、修正、アップロード、および公開することのみを目的としてスタジオを利用することができる、非独占的、限定的、取消可能、サブライセンス不可、かつ譲渡不可のライセンス（「**スタジオライセンス**」といいます）を付与します。 クリエーターは、本クリエーター規約と一致する方法でのみStudioを使用できます。

iii. Roblox拡張サービス。 Robloxは、特定のサービスに対してRobloxが初期設定した制限を超えたサービスの使用と支払いを管理する方法を、クリエーターに提供しています。 初期設定された制限をクリエーターが超過し、拡張サービスに登録していない場合、クリエーターは、 Robloxに対し、すでに発生した超過利用分に相当する金額のRobuxを自分のRobux残高から差し引くことを許可するものとします。 Robloxは、そのような差し引き高をお客様に通知します。 未払い金額をカバーするだけのRobux残高が不足している場合、 Robloxは、未払い金額が返済されるまで、(a) Robuxの支出を一時停止し、(b) 初期設定された制限を超過したバーチャル空間を非公開に設定できるものとします。 初期設定された制限を超えるサービスを継続して利用した場合、クリエーターが上記の未払金回収権限を承諾したものとみなされます。 拡張サービスについての詳細は、こちらを参照してください。

iv. Robloxテンプレート。 「**テンプレート**」はRoblox（通常はスタジオ経由）によって提供され、クリエイターが UGCをより簡単に作成するための出発点として機能します。 Robloxは、すべてのテンプレートとそこに含まれるすべての要素のすべての権利を所有または管理し、 Studioライセンスに従って、クリエーターにテンプレートを使用可能にさせます。 クリエーターは、本クリエーター規約と一致する方法でのみテンプレートを使用できます。 テンプレートを使用しても、そのテンプレートへの所有権はクリエーターに与えられません。

v. Roblox定番アバター。 Robloxは、(a) 6つのパーツ（一般に「R6」アバターとして知られている）のみで構成されたモデルに由来するアバターを含む、特定のモデルを作成し、すべてを所有し、クリエーターに サービス上でのみ使用できるようにします。(b) わずか15個のパーツから構成されたモデルに由来するアバター（「R15」アバター）と、(c) 以下のサブセクション2.bに従い、Robloxによって開発された以下のボディフォームに基づく、または派生したもの（Robloxの独自の裁量で決定される）は、Robloxによって随時改訂され、以下のリンクで詳しく説明されています。

- Robloxボーイ：https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy

- Robloxガール：https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girlおよび https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl
- Roblox男性：https://www.roblox.com/bundles/238/Man
- Roblox女性：https://www.roblox.com/bundles/239/Woman

（総称して「**定番アバター**」）。

以下の第2.b項 でクリエーターがRobloxに付与する権利に従い、Robloxはクリエーターに対し、(a)そのような定番アバターを 本サービス上でのみアバターとして使用する権利、(b)そのような定番アバター（それぞれ「**変更済み定番アバター**」）をサービス上で使用する目的でのみ、または本クリエーター規約で許可されている目的で変更済み定番アバターを変更、カスタマイズ、および修正する権利、(c)本サービス上でのみ、クリエーターのUGCを定番アバターおよび変更済み定番アバターに適用する非独占的な権利を付与します。

Robloxはさらに、各変更済み定番アバターのクリエーターに、サービス上でのみ、本クリエーター規約で許可されているように、そのような変更されたクラシックアバターを使用するための限定的、非独占的、取消可能、譲渡不可のライセンスを付与します。 Robloxは、定番アバターと変更済み定番アバターを組み込んだ派生作品を作成する独占的権利を含め、ここで明示的に付与されていない変更済み定番アバターのすべての権利を留保します。

クリエーターは、プレゼントされたり補償目的で与えられたされたアクセス（ライセンスまたは販売を含む）のいずれかの場合、オフ サービスの物理的またはデジタル商品、映画、テレビ番組、演劇、書籍、その他の出版物に関連して、定番アバターまたは変更済み定番アバター（その一部を含む）を使用することはできません。 クリエーターは、定番アバターまたは変更済み定番アバターをそのように使用しないことを表明し、保証します。

vi. ビルダーフォントファミリー Robloxは、本サービス上でUGCを作成、開発、修正、アップロード、および公開するために、ビルダーフォントファミリーを提供しており、そのすべての権利を所有します。 ビルダーフォントの利用には、ビルダーフォントライセンス が適用され、これを遵守することが条件となっています。 クリエーターは、本クリエーター規約に合致する方法でのみビルダーフォントを使用することができます。
vii. その他のRobloxコンテンツ。 Robloxは、自己の単独裁量により、 本サービス上で、または本サービスを通じて、その他のコンテンツ（「**その他のRobloxコンテンツ**」といいます）を作成、開発、および提供できるものとします。 クリエイターが本クリエーター規約を遵守することを条件として、Robloxはクリエーターに対し、サービス上でのみ、クリエーターのUGCに関連して、かかる

その他のRobloxコンテンツを使用するための非独占的、限定的、取り消し可能、譲渡不可のライセンス（「**その他のコンテンツライセンス**」といいます）を付与します。 クリエーターは、クリエーターによるその他のRobloxコンテンツの使用に対する支払いまたは補償（それに対する変更または改善を含む）にはなりません。

viii. Robloxの商標。 クリエーターが、「Roblox」、「Blox」、およびRobloxに類似する名称（Robloxの独自の裁量で決定されます）を、バーチャル空間のタイトル、ユーザーネーム、表示名、またはコミュニティ名に使用することを禁じます。 前述の制限およびクリエーターが「Robloxの名称とロゴガイドライン」を遵守することを条件として、Robloxは、登録済みか未登録かを問わず、仮想コンテンツの作成に関連するものを含め、本サービスの作成者のバーチャル空間内でのみ使用する非独占的、個人的、限定的、取り消し可能、譲渡不可のRoblox商標を使用するライセンスを、クリエーターに付与します（「**Roblox商標ライセンス**」といいます）。 Robloxの商標のクリエーターによる使用から生じるすべてののれんは、 Robloxにのみ適用されます。 クリエーターによるRobloxの本サービス以外での Roblox商標の使用（クリエイターのバーチャル空間のタイトルに含まれる商標を含みます）は、「Robloxの名称とロゴガイドライン」に定められた場合にのみ許可されます。

2022年6月22日以前に公開されたバーチャル空間について：クリエーターがクリエーター規約、Robloxの名称とロゴに関するガイドライン、およびその他のすべての Roblox規約を継続して遵守する場合は、上記にかかわらず、2022年6月22日以前にサービスにバーチャル空間を公開し、かつそのバーチャル空間に「Roblox」、「Blox」、または類似の名称を含むタイトルが存在する場合、そのクリエーターは、当該名称を継続して使用することができ、該当する場合、当該バーチャル空間に関連付けられたクリエーターのユーザーネームまたはコミュニティ名も継続して使用することができます。 そのような仮想空間の各クリエーターに対して、Robloxは、仮想空間のタイトル（題名）に関連する使用にもRoblox商標ライセンスの適用範囲を広げます。

ix. ライセンスの終了。 Robloxは、Studioライセンス、テンプレートライセンス、その他のRobloxコンテンツライセンス、およびRoblox商標ライセンスをいつでも、いかなる理由でも終了または変更する権利を留保します。

b. **ユーザー生成コンテンツ（UGC）。**

i. UGCの所有権。 変更済み定番アバターを除き、クリエーターとRoblox、クリエーターとユーザーとの間では、本クリエーター規約（および適用される追加規約）でクリエーターが付与する権利とライセンスを条件として、クリエーターとRoblox、クリエーターとユーザーとの間では、クリエーターがこれま

でに作成した、または作成予定のUGC（単独でまたは他者と）で保持し、サービス上で公開または利用可能にするすべての著作権を保持します（そこに含まれる可能性のあるUGC以外のRobloxの知的財産を除く）。

ii. UGCへのRobloxライセンス。 特定の機能に適用される追加規約で本規定に反する規定があった場合はそれを制限することなく、本サービスの使用およびクリエーターがRobuxを獲得する可能性の対価として、クリエーターは、Robloxに対し、クリエーターが本サービス上で、またはそれを通じて公開または提供する、UGCおよび本サービス上の対話データ（かかるUGCの作成および修正に関するStudio内での入力および出力を含みます）の全部または一部（これに取り込まれ、またはこれに関する商標、およびその基礎となるソースコードとスクリプトを含みます）をホスト、保存、転送、翻訳、実行、ローカライズ、公開、公の場での表示、公の場での上演（デジタル音声伝送によるもの、および視聴者に対して直接行う場合を含みます）、複製（映像との時間的同期を含みます）、修正、変更、派生物の作成、強化、頒布、および本サービスに関連するあらゆる事業目的（本サービスまたはRobloxの運営、提供、公開、または改善に関する目的、ならびに機械学習および関連するモデルのトレーニング、開発および使用に関する目的を含みます）での使用を行うことのできる、無期限の、全世界を対象とする、非独占的な、ロイヤリティ不要の権利およびライセンス（他のユーザーおよびクリエーターを含むがこれらに限定されない、あらゆる個人または団体に対してサブライセンスする権利を含みます）を付与します。

上記にかかわらず、クリエーターは、サービスのオンまたはオフを問わず、クリエーターのUGCを定番アバターまたは変更済み定番アバターに適用する独占的、世界的、取消不能、永久、完全に有料、サブライセンス可能な権利をRobloxに付与します。ただし、Robloxのサービスオフ権は、クリエーターがデザインしたシャツ、パンツ、Tシャツ（そこに含まれる可能性のあるRobloxの知的財産を除く）、（b）クリエーターが所有または管理する商標、または（iii）クリエーターがサービス上で公開した時点前に、サービス外で公開したクリエーターが所有または管理する著作物を特に除外します。

本契約で付与された権利およびライセンスに従い、クリエーターが変更済み定番アバターに関する権利、権限、または利権を有しているか、または取得している限りにおいて、クリエーターはここに、かかる権利、権限、利権のすべてをRobloxに取り消し不能に譲渡するものとします。 本譲渡には、当該クリエーターが有するライセンスに関する権利を含む、その知的財産権およびその他の所有権のすべてが含まれます。 また、本Roblox規約の以前のバージョンで開発された変更済み定番アバターの権利も含まれます。 前述の規定

にかかわらず、Robloxは、独自の裁量により、定番アバターまたは変更済み定番アバター（またはその派生品。これらすべてはRobloxが独自の裁量で決定します）とは似ていない状態になるよう定番アバターまたは変更済み定番アバターをカスタマイズしたクリエーターに対し、そのようにカスタマイズされた定番アバターまたは変更済み定番アバターに関するすべての権利、権原および利益を付与することを許可する場合があります。ただし、クリエーターが、本項で規定される永続的、全世界的、非独占的、かつロイヤリティフリーの権利およびライセンスをRobloxに付与することを条件とします。

クリエーターは、GDPRに基づく忘れられる権利、またはその他のプライバシー法に基づく同等の権利をクリエーターが行使した場合でも、本規約で許可されているとおり、本サービス またはRobloxの宣伝およびマーケティングに関連して、現在知られている、または今後開発されるあらゆるメディアや配信チャネルで、UGCを利用できるようにすることに同意します（本条の前述のすべての項目を総称して「**UGCライセンス**」といいます）。

RobloxがクリエーターのUGC（変更済み定番アバターを除く）を使用して 本サービスまたはRobloxをマーケティングおよび宣伝する権利（「**補助的使用**」といいます）には、そのようなUGCを使用して、本サービスまたはRobloxをプロモーション、マーケティングまたは宣伝することも含まれます。 また、Robloxは、クリエーターのUGCを本サービスの宣伝のために非商業的および教育的な用途で使用することができます（Robloxは、その使用が非商業的なものかどうかを合理的に判断します）。 Robuxを獲得できる可能性がある以外、Robloxはクリエーターにいかなる理由でも帰属や対価を与える必要はなく、クリエーターが本条でRoblox に付与するライセンスの使用や、付与された権利の行使は義務付けられていません。

クリエーターは、いつでも、かつクリエーターの裁量で、バーチャル空間内の一部またはすべてのコンテンツを削除または更新する権利を保持します（そしてクリエーターは、法律で要求された場合には、そのようなコンテンツを削除または更新するものとします）。ただし、かかる更新または削除が行われたかどうか、また、本クリエーター規約の終了またはクリエーターのアカウントの終了または停止があったかどうかにかかわらず、(i)バーチャル空間の削除により不可能になった場合を除き、ユーザーによって有効に購入またはその他の方法で有効に取得され、クリエーターによって作成された仮想コンテンツは、本サービス規約およびポリシーに従って、無期限に（または、UGC定期購入の場合は、購入されたサブスクリプション期間の間）、当該ユーザーによってアクセスおよび使用され続けることができます。(ii)ライセンスに従って、またはその他の方法で本Roblox規約に従ってすでにRobloxによ

って使用されている、または補助的使用の一部としてすでにRobloxによって使用されているUGCまたはその他のコンテンツを使用するRobloxの権利は、永続的に継続するものとします。

Robloxがクリエーターの UGCについてサブライセンスを付与する権利に加え、クリエーターは、あるUGCを本サービスに公開する際、当該UGCを他のクリエーターと直接共有するかどうかを尋ねられることがあります。 クリエーターは、この権利を付与することを要求されませんが、クリエーターがこの権利を付与することに同意した場合、他のユーザーは、クリエーターに対してさらなる義務を負うことなく、クリエーターのUGCを使用して、本サービス上で自らの体験やその他のUGCを作成できるものとします。

クリエーターの仮想コンテンツがユーザーに販売またはその他の方法で提供された場合、クリエーターは、本契約でRobloxに付与された権利に従い、仮想コンテンツがクリエーターからユーザーに販売または提供されたかどうかにかかわらず、Robloxは、仮想コンテンツがサービス上でアクセスできなくなったとしても、ユーザーが当該仮想コンテンツに無期限にアクセスおよび使用することを許可できることに同意します（Roblox規約に従って、また、その条件として）。

本UGCライセンスに基づくRobloxの権利は、クリエーターが本 クリエーター規約またはRoblox規約のいずれかに違反したことにより、クリエーターのアカウントが終了した場合でも明示的に存続するものとします。

iii. オーディエンス間での権利。 クリエーターがクリエーター規約で付与する権利は、オーディエンスベースで提供されるものであり、 クリエーターがサービス上で利用可能にしたRobloxのサービスを通じてサードパーティーのサービスで利用したUGCについて、第三者サービスの所有者や運営者がクリエーターや他の人に対して別途責任を負うことはないことを意味します。
iv. UGCをサービスに公開する権限。 クリエーターは、クリエーターが当該UGCのすべての部分の所有者でない場合、または権利を付与する完全な権限を有していない場合、本サービス上でUGCを公開またはその他の方法で利用可能にしてはなりません。 本クリエーター規約第9条に基づくクリエーターの義務（およびRoblox規約に定めるその他のすべての義務）を制限することなく、クリエーターは、クリエーターが本サービス上でUGCを公開または利用可能にした結果、いかなる者に対しても支払うべきすべての金額を支払うことに同意するものとします。
v. UGCの可用性の停止。 Robloxは、UGCまたはその他のコンテンツが法律、知的財産権または原則、本サービスに関連するガイドラインまたはポリシーに違

反する場合、またはRobloxが独自の判断で、ユーザー、本サービス、またはRobloxに損害を与えるかまたは与える恐れがあると判断した場合、予告なしにいつでも、永久を含む任意の期間で、本サービス上のUGCまたはその他のコンテンツの提供を中断または削除できるものとします。 Robloxは、本規約に基づきUGCを一時停止することで、クリエーターに対していかなる義務も負うことはありません。

vi. UGCの使用に関する制限。 上記に定めるUGCクリエーターの所有権（変更済み定番アバター、および仮想コンテンツとその他のUGCを定番アバターと変更済み定番アバターに適用する権利を除く）にかかわらず、また本書に定めるその他の制約を制限することなく、クリエーターは、いかなる場合にも、クリエーターのUGCを（本サービスの内外を含む、いかなる媒体または形式においても）以下のような方法で使用しないものとします。 (a) 攻撃的、中傷的、性的に露骨、またはその他の好ましくない方法（いずれの場合もRobloxが独自の裁量で決定します）で使用すること。(b) Robloxに関する虚偽、中傷、名誉毀損、誹謗に関連して、または (c) クリエーターがRobloxと提携していることや、Robloxがクリエーターまたは該当UGCの使用を推奨していると示唆または暗示するような方法を使ったり、そのような意図がある場合。

vii. 侵害とDMCA。 Robloxは、創造性を育み、クリエーターを含む他者の知的財産権を尊重します。 本サービス（UGCを含みます）上のコンテンツが自身の著作権または商標を侵害していると考える著作権所有者、または著作権所有者もしくは商標所有者の代理人（著作権所有者もしくは商標所有者、またはその代理人である他のクリエーターを含み、総称して「権利者」といいます）は、ユーザー規約の第6.d条に概説される報告プロセスに従って通知を提出することができます。 Roblox規約で言及されているように、Robloxは、適切な状況において、Robloxが独自の判断でDMCAで規定されている侵害を繰り返していると判断したユーザー（またはクリエーター）のアカウントを停止することができます。

viii. 知的財産ツール Robloxでは、権利者がRobloxプラットフォーム上で自身の知的財産を検出および管理できる知的財産ツール群を提供しています。 権利者が、自身の知的財産がお客様のバーチャル空間に使用されていると考える場合、権利者は、お客様のバーチャル空間に含まれるコンテンツについて主張するか、お客様のバーチャル空間の削除を要求するかを選択できます。 権利者がお客様のバーチャル空間に含まれるコンテンツを主張する場合、権利者は、一定の利益と引き換えに、お客様のバーチャル空間をプラットフォームに残すことを許可することになります。 まず、権利者は、お客様のバーチャル空間に帰属するRubux収益の分け前を受け取ります。これには、バーチャルコンテンツ、広告、およびエンゲージメントに基づく支払いによって獲得したRobuxの分け前が含まれます。 第二に、権利者は、お客様のバーチャル空間

を監視することができ、その場合、権利者は、お客様のバーチャル空間に関して集計されたエンゲージメントデータを受け取ることがあります。第三に、権利者は、追加のコンテンツ基準を遵守するための合理的な措置を講じるよう、お客様に求めることができます。 権利者がお客様のバーチャル空間に含まれるコンテンツを主張した場合であって、お客様が、自身のバーチャル空間が誤って特定されたと考える場合、または主張されたコンテンツをすでに削除した場合、お客様には、当該主張に対して異議を申し立てたり、解決を求めたりするための限られた期間が与えられます。 権利者がお客様のバーチャル空間内のコンテンツについて主張した場合、異議申し立てまたは解決依頼に関する追加情報および指示をご提供します。 権利保有者がお客様のバーチャル空間内に存在するコンテンツについて主張している期間中（紛争または不服申立のプロセス中を含みます）、お客様は、お客様のバーチャル空間内に権利保有者の知的財産が存在することから生じる請求について、権利保有者に対して法的措置を取らないことに同意します。 クリエーターは、自らが主張するバーチャル空間、特に権利保有者の知的財産に基づく派生的要素と、将来権利保有者が制作する作品との間に類似性が生じた場合でも、権利保有者が一切の責任を負わないことに同意するものとします。

3 ▼ グループとコミュニティ。

a. **定義。**
   1. 「コミュニティ」とは、クリエーターとユーザーがバーチャル空間について話し合ったり、問題を報告したり、より強いつながりを築いたりするための場です。 コミュニティで販売されているマーケットプレイスアイテムは、そのコミュニティのストアタブに表示されています。
   2. 「グループ」は、 コミュニティの一種であり、複数のクリエーターがユーザーコンテンツを共同で制作し、DevExプログラムへの参加を通じて収益を得ようとする場合も含まれます。
   3. **グループまたはコミュニティの機能。** グループやコミュニティを作成、またはこれに参加することで、メンバーをグループやコミュニティに招待したり、グループやコミュニティへの参加依頼を検討するといった追加機能を利用できるます。 グループやコミュニティの作成は、 コミュニティの作成方法 またはクリエーターハブのグループページ に記載されている手順に従って行うことができます。
b. **権利と権限。**グループ に参加することにより、各クリエーターは、所有者（所有者については、時とともに変更する可能性あり）に対し、自身の代理となっ

て次を行う唯一かつ排他的な権限を付与するものとします。すなわち (i) 本クリエーター規約に定める、または所有者とRobloxの間で締結されたその他の契約に従って、グループ によって作成されたUGCの使用をRobloxに許可すること、および (ii) 本サービス上で、または本サービスを通じてグループ が行った活動または販売したUGCの支払いを受けること。 グループ メンバーは、 Robloxがグループ に代わって所有者に支払った金額について、Robloxに対して持ちうる請求権を放棄します。また、グループ メンバーは、当該支払いの回収を グループ 所有者からのみ求めることに同意するものとします。 コミュニティの所有者に付与された権限は、グループ メンバー間で別途合意することにより変更することができるものとします。 法律で定められている場合を除き、グループ 所有者とグループメンバーとの間の会計義務は、グループ 間の書面による合意に基づいてのみ発生し、Robloxは当該合意に拘束されません。

c. **所有者の責任。** グループやコミュニティの 所有者は、本サービスのユーザーが就任できる、非公式かつ自発的な立場です。 所有者になると、以下に同意したことになります。
   1. グループまたはコミュニティ内で健全かつ安全な環境を維持する責任を担うこと
   2. グループまたはコミュニティが、 コミュニティ基準を遵守して運営されるようにすること
   3. Robloxの代理として行動する権限があると表明しないこと
d. グループ の所有者は、適用可能な制限に従い、自身のグループ のメンバーに役割を割り当てたり、獲得済みRobuxの分配を管理したりできます。 詳細は、グループガイドライン を参照してください。
e. **所有者になったことによる影響。** Robloxは、所有者による行為について一切の責任を負わず、本ユーザー規約の違反を含め、理由の如何や有無を問わず、ユーザーが所有者であることを取り消すか、または制限する権利を留保します。 さらに、ユーザーが所有者としての責任を果たさなかった場合、 Robloxが以下の措置のいずれか、または複数を講じることがあります。(a) 警告を発すること。(b) そのユーザー、グループまたはコミュニティからコンテンツを削除すること。 (c) グループまたはコミュニティを制限状態にすること。 (d) 新しい 所有者を任命すること。 (e) そのユーザーのアカウントを解除または停止すること。

4 ▼ Robloxクリエーターの経済。

a. **Robux。**
   i. Robuxへのライセンス。 本サービスに関連してRobuxを使用するクリエーター

のライセンスは、ユーザー規約第3条に定めるものです。

ii. Robuxの獲得。 Robloxは、クリエーターが、本サービスで作成した特定のUGC（仮想コンテンツおよびエクスペリエンスへのアクセスを含みます）を販売または収益化することにより、Robux（「獲得済みRobux」といいます）を獲得できるようにしています。 獲得済みRobuxには、Roblox利用規約（Robloxコミュニティ基準が含まれます）に完全に準拠して、本サービスで（単独またはグループ で）作成した仮想コンテンツまたはその他のUGCの直接販売またはその他の収益化（クリエーター報酬など）から本サービスを通じて獲得したRobux、または指定されたプロモーションキャンペーンでRobloxから授与されたRobuxのみが含まれます。 これには、以下から獲得したRobuxが含まれますが、これに限定されません。

1. マーケットプレイス またはクリエーターストアでの登録から得られた収益
2. クリエーター報酬
3. バーチャル空間内でのバーチャル製品の購入
4. パブリッシャープログラムにおける広告収入
5. アフィリエイトの販売手数料

お客様が作成した、規約に準拠した仮想コンテンツの収益化以外の方法で取得したRobux（メンバーシッププランや紹介ボーナスから取得した Robux、Robuxやギフトカードの購入、またはお客様が作成していない仮想商品の取引や販売など）は、獲得済みRobuxとはみなされません。 これには、以下から取得したRobuxも含まれますが、これらに限定されません。

1. ギフトカードの引き換え、またはRobuxの直接購入（別のRobloxユーザーの代理としてRobuxを購入した場合を含みます）。
2. Roblox定期購入の一環としての、毎月のRobux付与
3. バーチャル製品の交換または転売
4. テンプレートのバーチャル空間用に販売されたパスで、正当なユーザー訪問がないもの
5. 違反するコンテンツであって、修正されたもの

Robuxが獲得済みRobuxであるかどうかの判断は、Robloxの裁量のみに委ねられるものとします。

UGCの収益化に関する詳細は、こちらの開発者用ガイドをお読みください。

b. **UGCの販売。** Robloxは、クリエーターが (i) バーチャル空間へのアクセス、(ii) コンテンツ、(iii) その他の本サービス上で作成したUGCを、以下の条件で販売する

ことを認めています。

i. Robux割り当て役割: 本サービスにおけるすべての UGC（2D仮想アイテム（「**定番の衣装**」とも呼ばれます） を除きます）の販売には、3つの役割が関係してきます。 各役割は、該当する販売から生成されたRobuxの一部を受け取る権利があります（「**Robux割り当て**」といいます）。

- クリエーター：クリエーターとは、販売されているUGCを作成したユーザーまたはグループ をいいます。
- 売主または販売者：販売者となるのは、(i) クリエーター（クリエーターが作成も行ったバーチャル空間 でアイテムが販売される場合）、 (ii) 本サービス上の別のクリエーター（クリエーターが作成していないバーチャル空間でアイテムが販売されている場合）、または (iii) Roblox（アイテムが マーケットプレイスで販売されている場合）です。

- プラットフォーム：プラットフォームは常に Robloxです。

  上記のRobux割り当ては、ズボン、シャツ、Tシャツからなる定番の衣装の販売には適用されません。 マーケットプレイスで販売されている定番の衣装については、Robux分配額は、クリエーターとプラットフォーム間で分割されます。

ii. Robloxの割り当ての変更。 Robloxは、クリエーターに通知した上で、いつでも（合理的な方法で）、(a)Robux配分を変更する、および/または(b)Robux配分の特定の要素を販売関係者がカスタマイズできる機能を導入することができるものとします。

iii. サービス販売に対するクリエーターの責任。 クリエーターは、Robloxがクリエーターに代わって、バーチャル空間、コンテンツ、または クリエーターが作成したその他のUGCを本サービス上で他のユーザーが楽しめるようにすることができることを認めます。 バーチャル空間の詳細ページを通じて ユーザーに販売するコンテンツまたはその他のUGCの付与については、クリエーターがその責任を単独で負うものとします。クリエーターが本サービスを通じてユーザーにUGCを販売したことに伴いRobuxを受け取った場合、取引はクリエーターと ユーザーの間で行われるものであり、Robloxは本サービスの提供を通じてこの取引を単に円滑にしているに過ぎません。 紛争に関連して、クリエーターがRobuxを受け取ったUGCについて、RobloxがRobuxまたは現実世界のお金をユーザー（もしくは別のクリエーター）に返す場合、Robloxは当該クリエーターから同額のRobuxを徴収するか、または支払いを拒否する権利を留保します。

iv. 地域別価格設定。 地域別価格設定により、クリエーターは、複数のユーザー

が存在する複数の地域を横断する形で、特定のバーチャル空間内アイテム または仮想アイテム を利用しやすくできます（「地域別価格設定」といいます）。 仮想アイテム またはバーチャル空間内アイテム の初期設定価格は、クリエーターがその単独責任で設定するものとし、これらの価格を地域別に設定することもできます。

クリエーターが地域別価格設定を有効にした場合、クリエーターが最初に設定した仮想アイテムまたはバーチャル空間内アイテムの価格は、対象となる地域間で調整されます。 対象となる地域向けの地域別価格は初期設定価格に対する割合であり、地域別価格はクリエーターが決定します（「地域別価格」といいます）。 地域別価格の算出方法（随時変更される場合があります）は、各地域の経済動向と購買力平価に基づいています。 クリエーターが個々の地域別価格を直接調整することはできませんが、初期設定価格はいつでも変更することができます。 初期設定価格が変更された場合、該当する地域別価格が、該当するすべての対象地域で更新されます。 地域別価格設定は、クリエーターハブの中でいつでも無効化できます。

Robloxは、クリエーターの一部または全員向けのバーチャル空間内アイテム または仮想アイテム の一部または全部について、一切の責任を負うことなく地域別価格設定をいつでも一時停止または中止できるものとします。 Roblox は、地域別価格設定を「現状のまま」提供するものであり、その正確性、可用性、および収益への影響に関する明示的または黙示的な保証をすべて否認します。

v. ランダム 仮想アイテム 。 ユーザーの所在地に応じて、クリエーター は、ユーザーが「ランダムな」 仮想アイテム （Robuxまたはその他の方法で）（それぞれ「**ランダム仮想アイテム** 」といいます）を取得できるバーチャル空間を提供することを選択できます。 クリエーターがユーザーにランダム仮想アイテムを受け取る機会を提供する場合はクリエーターは、ユーザーがランダム仮想アイテム を取得する取引を行う前に、利用可能な各ランダム仮想アイテム の取得確率をすべてユーザーに知らせる必要があります。
一例として、クリエーターのバーチャル空間 により、ユーザーが泉にビー玉を投げ入れることでランダム仮想アイテム を受け取ることができる場合、クリエーターは、 ユーザーが泉にビー玉を投げる前に、ユーザーが各種類の ランダム仮想アイテム を受け取る確率を開示しなければなりません。

c. **開発者エクスチェンジプログラム。** Robloxでは、こちら（「DevEx規約」）で公開されているDevExプログラムに記載されている特定の基準を満たし、条件を受け入れる特定のクリエーターが、開発者エクスチェンジプログラム（「**DevExプログラム**」）に参加することを許可しています。 クリエーターは誰でも本サー

ビスを利用して、コーディングを学び、友達と楽しむための体験やアイテムを作成し、さらにはRobuxを得ることができますが、成功したクリエーターのみが、DevExによりお金を得るための高い要件（DevEx規約に記載）を満たすことができます。 このレベルの成功に到達するには、通常、多くの時間、労力、スキル、および戦略が必要です。 それでも、お金を得られる保証はありません。 Robloxが独自の裁量で定めた特定の要件、ポリシー、および制限に従うことを条件に、DevExプログラムに参加するクリエーターは、Robloxが独自の裁量で決定した金額（為替レートおよび**DevEx規約**の一般的な要件、ポリシー、および制限）で、獲得したRobuxを現実世界のお金による支払いで交換することができます。

d. **クリエーター報酬。** 「クリエーター報酬」とは、Robloxでの特定のやり取りや購入に基づいてRobux（「ペイアウト報酬」といいます）を獲得できるインセンティブプログラムです。 ユーザーがペイアウト特典フレームワークで定義された特定の行為（「対象行為」といいます）を行った場合、お客様へのペイアウト特典は、ペイアウト特典フレームワークに従って行われますが、 Robloxはいつでも、その単独の裁量で、ペイアウト特典を変更または終了できるものとし、そのような終了または変更によりいかなるクリエーターにも義務を負わないものとします。 クリエーター報酬の対象になるためには、Roblox利用規約を常にかつ完全に遵守する必要があります。当該利用規約には、Robloxコミュニティ基準が含まれます。 当社は、次のような不正または詐欺的と思われる行為が確認された場合、確認および調査を行い、お客様についてクリエーター報酬を停止する権利を留保します。(a) 複数のアカウントを開設したり、異なるメールアドレスや電話番号を使用し、またはボットを使ってペイアウト特典を得ようとする行為。(b) Robloxや他の人物になりすましたり、個人または団体との提携関係を偽って紹介報酬を得ようとする行為。(c) 既存のプレイヤーに別のアカウントへの登録を促してユーザーを獲得しようとする行為。(d) 不当に高い（これは、Robloxの独自の裁量で決定します）チャージバックの割合を有すること。(e) Roblox規約やプログラムポリシーに違反する行為。 クリエーター報酬プログラムに関する詳細は、こちらに掲載されている場合があります。

e. **インセンティブ**：Robloxは、その時々において、インセンティブ報酬を提供することがあります。 詳細は、こちらに掲載しています。

f. **免責事項。**ユーザーが楽しんだり、時間を費やす仮想空間またはUGCの開発は難しく、長時間かかるかもしれません。 Robloxは、クリエーターのエクスペリエンスまたはUGCが多くの視聴者を獲得することに成功すること、またはクリエーターがエクスペリエンスの開発、広告、運営に費やす時間、努力、経費が経済的に成功することを約束しません。

5 ▼ 開発者フォーラムと人材ハブ。

1. **開発者フォーラム。** 開発者フォーラムは、Robloxの開発に関する公式のディスカッションおよびサポートフォーラムであり、クリエーターとのコミュニケーションやクリエーターからのフィードバックを受け取るための主要な手段であり、URLはdevforum.roblox.comです。
2. **人材ハブ。** 人材ハブは、Robloxのバーチャル空間での共同作業に向けた人材をクリエーターが投稿、検索および確保できるサービスです。 クリエーターは、プロジェクトの掲載内容に応じて、Robux、米ドル、またはプロジェクトから得られた収益の一定割合で報酬を受け取ることができます。 Robloxがクリエーターやプロジェクトの掲載内容を審査することはありません。また、特定のプロジェクトや報酬の取り決めを推奨することはなく、作業の質、サービスの対価の支払い、または人材ハブ上で開始された契約から生じる紛争の解決について、一切の責任を負いません。
    1. Robloxが人材ハブに求人を掲載したり、人材ハブで業務を自ら行ったり、個人やチームを雇用して人材ハブに掲載された業務を行わせたりすることはありません。また、いかなる場合においても、Robloxと、人材ハブに参加するクリエーターとの間に、雇用関係、代理関係、または合弁事業関係が生じることはありません。
    2. Robloxが、求人情報を掲載するクリエーターの代理として雇用や起用に関する決定を行うことはなく、また、人材ハブを利用するクリエーターからそのような権限を委任されているわけでもありません。
    3. Robloxは、クリエーターが締結するいかなる契約の当事者でもなく、人材ハブ上またはそれを通じて行われるサービスの提供、報酬、または調達について、監督、指示、監視、および管理を行うものではありません。

6 ▼ AI技術とAIツール。

1. ユーザー規約の第8条に記載されているAI機能の一環として、当社は、クリエーターに対し、特定のツールおよびAPI（以下「AIツール」といいます）を提供しています。これらは、本サービス上でバーチャル空間やコンテンツを作成する過程において、AI技術を利用、操作、または組み込むことを可能にするものです。 AIツールは、第三者サービスである場合があります。 クリエーターは、Robloxが独自の裁量により、特定の年齢層のユーザーに関して、クリエーターに

よるAIツールの利用を制限する場合があることを理解するものとします。 AIツールを利用することにより、クリエーターは、ユーザー規約の第8条、および以下の条件に同意したことになります。

2. **クリエーターの責任。** AIツールまたはAI技術が取り込まれたその他の第三者サービスを利用することを選択したクリエーターは、以下を行うものとします。
    1. 以下を厳守してAIツールおよびその他のAI技術を利用すること。
        1. 適用可能なすべての法律
        2. Roblox規約およびコミュニティ基準
        3. 第三者サービスの、適用可能なすべての条件およびポリシー
    2. 自分のバーチャル空間におけるAIの利用、またはユーザーによるAIの利用について、ユーザーに対し明確な情報開示を行うこと。これには、以下の事項、および適用可能な法律で義務付けられるその他の情報開示が含まれます。
        1. AIは人間ではないこと。
        2. AIによる出力は人工的に生成されたものであり、人間の見解や助言を表したものではなく、不正確な場合があること。
        3. 該当する場合、ユーザーは、そのようなやり取りの開始前または開始時に、AIベースのチャットボットまたはバーチャルエージェントとやり取りを行っていること。
    3. 該当する料金の支払いに責任を負い、第三者サービスが定める利用規約、条件、およびポリシーを遵守すること。
3. **禁止対象の利用。** 利用規約の第8条に定める禁止対象の利用に加え、AIツール、またはAI技術を取り入れたその他の第三者サービスを利用するクリエーターは、以下の行為を行ってはなりません。
    1. ユーザーに、AI出力が人間によるものと思い込ませること。
    2. ユーザーとの直接的なやり取りにおいて、そのやり取りや状況からAIシステムとやり取りしているとユーザーが直ちに分からない場合は、いかなるAIも使用しないこと。

7 ▼ Roblox API。

Robloxのアプリケーション・プログラミング・インターフェース（以下「**API**」といいます）は、ユーザーのバーチャル空間やアプリケーション（以下「**APIクライアント**」といいます）をより充実させるために設計されています。 Robloxがクリエーターの APIクライアントにおける所有権を取得することはありません。 当社のAPIを利用しても、当社のAPIおよび当社のAPIを通じてアクセスされるコンテンツに関する権利をクリエーターが取得することはありません。

[203d] クリエーターは、Robloxが、品質の確保、Roblox規約の遵守状況の確認、および当社の製品やサービスの改善を目的として、APIの利用状況を監視する場合があることに同意するものとします。 この監視には、例えばRobloxまたはそのユーザーに影響を及ぼす可能性のあるセキュリティ上の問題を特定するため、 Robloxがクリエーターのapiクライアントにアクセスし、これを使用することが含まれる場合があります。

Robloxは、クリエーターがRoblox規約に違反していると合理的に判断した場合、クリエーターまたはクリエーターのAPIクライアントによるAPIへのアクセスを、事前の通知なしに停止することがあります。 クリエーターは、以下も守るものとします。

- Robloxによる監視活動を妨害しないこと。
- APIへのアクセス方法は、そのAPIのドキュメントに記載されているものに限定し、APIの利用時に、自身の本人確認情報やAPIクライアントを特定する情報を偽ったり、隠したりしないこと。
- エンドユーザーに対し、適用可能な法律、規制、およびRoblox規約を遵守するよう求め、また、エンドユーザーがこれらに違反することを故意に助長しないこと。
- 自身のAPIクライアントによって収集されたユーザー情報（個人情報を含む）を、不正なアクセスや使用から保護するために、商取引上合理的な努力を払うこと。また、適用可能な法律で義務付けられる範囲内で、当該情報の不正なアクセスまたは使用があった場合に速やかにユーザーに報告すること。
- 第三者に利用させるためにAPIをサブライセンスしないこと。

8 ▼ Robloxの音楽。

a. **ライセンスされた音楽。** Robloxは、サウンド録音とそこに含まれる音楽作品、およびサウンドエフェクト（「**ライセンスされた音楽**」といいます）を、クリエーターがクリエイターのバーチャル空間その他のUGCで使用できるようにすることがあります。 クリエーターによるライセンス音楽の使用は、以下の事項に従います。

   i. ライセンス。 Robloxは、クリエーターに対し、以下を付与しjます。(i)非独占的、一身専属的、限定的、取り消し可能、譲渡不可の、ライセンスされた音楽を、本サービスによってのみ、かつRobloxがライセンスされた音楽を提供している期間中に限りバーチャル空間またはその他のUGC（以下「**ライセンスされた音楽付きUGC**」といいます）に同期するためのライセンス。(ii)本サービ

ス上でのみ、かつRobloxがライセンスされた音楽を提供している期間中に限り、ライセンスされた音楽つきUGCを再生、視聴、および操作する権利。 クリエーターが仮想空間またはその他のUGCで使用したライセンス音楽について、クリエーターは帰属表示を行う必要はありませんが、クリエーターの判断により、帰属表示を行うことができます。 例えば、Robloxがライセンス音楽の所有者をAPM Musicと特定した場合、クリエーターはライセンス音楽が「APM Music の厚意により」として提供されていることをメッセージで伝えることができます。

ii. ライセンスの失効（喪失）。 ライセンス音楽は、 Robloxが第三者からライセンスを取得しているため、クリエーターの ライセンス音楽を使用する権利は、Robloxの独自の裁量で、クリエーターに対する責任なく、いつでも、いかなる理由でも、いかなる理由でも取り消すことができます。 Robloxがクリエーターのライセンス音楽を使用する権利を（何らかの理由で）取り消した場合、クリエーターは、(a) クリエーターの仮想空間またはその他のUGCからライセンス音楽を直ちに削除し、(b) 本サービスにおける当該ライセンス音楽のすべての使用を停止することに同意します。 Robloxは、ライセンス音楽の使用権を取り消す前に、クリエーターに事前通知を提供しようとしますが、Robloxは、事前通知なしにそうする権利を留保します。 Robloxはさらに、独自の裁量で、クリエーターに対する責任なしに、いつでもサービスから仮想空間またはその他のライセンス音楽つきUGCを削除する権利を留保します。 また、Robloxは下記の場合においてライセンスされた音楽の全部または一部に対するクリエーターの権利を（通知の有無にかかわらず）クリエーターに対するいかなる責任も負うことなく取り消すことができます。(w)Robloxが、ライセンスされた音楽のクリエーターによる使用がRoblox規約、ガイドライン、またはポリシーに違反する可能性があると判断した場合、(x)Robloxが、当該のライセンスされた音楽が本サービスまたはRobloxの評判を損なう可能性があると判断した場合、(y)Robloxが、著作権所有者または管理者によって本サービスからライセンスされた音楽の使用を削除するよう要求された場合、または(z)ライセンスされた音楽が本サービスでの配布に利用できなくなった場合。

iii. 250トラック制限。 前述にかかわらず、クリエーターは、ライセンス音楽を使用してエクスペリエンス またはその他のUGC内のストリーミングサービスまたは音楽ライブラリを作成することはできません。また、クリエーターは、ライセンス音楽の特定のトラックを聴くためにユーザーに料金を請求することはできません。 クリエーターは、1つのエクスペリエンス またはライセンス音楽を使用したその他のUGCにおいて、最大で250曲のライセンス音楽を配置、再生させる権利を有し、再生させてきたものとします。 クリエーターは、バーチャル空間またはその他のUGCにおけるライセンス音楽の既存のトラック（曲目）を、いつでも新しいトラックに置き換えることができます。ただ

し、当該バーチャル空間またはライセンスされた音楽つきUGCにおけるトラックの数が、一度に250件を超えないことが条件となります。

iv. ライセンスされた音楽の同期。 クリエーターは、ライセンス音楽をエクスペリエンスに同期させることができます。 前述の制限なしに、クリエーターは、ライセンス音楽のトラックの一部またはライセンス音楽のサンプル部分を使用できます。

v. サービスでの使用。 クリエーターは、本サービスでのみライセンス音楽を使用できます。 クリエーターは、本サービス以外の場所で使用するために、ライセンス音楽をエクスポート、抽出、ダウンロード、またはその他誰かがエクスポート、抽出、ダウンロードする方法を提供しないことに同意します。

b. **クリエーター**によって作成または所有されている音楽。以下は、 クリエーター（またはクリエーターがそのような音楽作品で共同作業を行った他の人）によって作成または所有されている、 クリエーターが本サービスで使用するために公開（または公開を試みる）音楽作品（「**音楽作品**」といいます）に適用されます。

i. 唯一の作曲家としての クリエーター。 クリエーターが本サービスで公開する音楽作品の唯一の作曲家および/または作家であり、クリエーターが音楽作品を代表する演奏権団体（「**PRO**」）と提携している場合、クリエーターは、クリエーターが本クリエーター規約を通じてRobloxに付与するロイヤリティフリーライセンスを書面でクリエーターのPROに通知する必要があります。 クリエーターは、クリエーターのPROの報告義務を遵守する責任があります。

ii. 非独占的な作曲家としての クリエーター。 もしクリエーターが、本サービス上でクリエーターが公開する音楽作品の唯一の作曲家および／または作家ではなく、クリエーター（および／または共同作曲家または共同執筆者）が音楽作品を代表するPROと提携している場合、クリエーターは、すべての共同作曲家および／または共同執筆者もそれぞれのPROに書面で通知し、クリエーターが本サービス上で音楽作品を公開し使用することを共同作曲家または共同執筆者が承認したことを書面で証明しなければならない責任を負っています。

iii. 音楽パブリッシャーへの委任。 クリエーターが音楽出版社に音楽作品へのクリエーターの権利を委任している場合、クリエーターは、本クリエーター規約に概説されているロイヤリティフリーライセンスを付与するために、当該音楽出版社の書面による同意または協力を取得する必要があります。

iv. レコードラベル。 クリエーターがレコードレーベルと契約しているレコーディングアーティストである場合、クリエーターは、クリエーターによる本サービスの使用が、クリエーターのレコードレーベルに対する義務を遵守することを確認する責任があります。 クリエーターが音楽作品を書いたり、録音を行ったとしても、クリエーターがRobloxで使用させる権利を持っていること

を意味するものではありません。

v. サウンド録音。 クリエーターが録音物に関する権利を有するものの、当該録音物または当該録音物に具現化された基礎となる音楽著作物をライセンスする権限を有していない場合、クリエーターは、当該録音物を本サービス上でアップロードまたはその他の方法で利用できるようにしてはなりません。

vi. 表明と保証。 クリエーターが録音物または音楽作品をアップロード、同期、またはその他の方法で利用する場合、クリエーターは、以下の事項を表明し保証するものとします。(a) クリエーターが、本サービス上で録音物または音楽作品をアップロード、同期、およびその他の方法で利用するために必要なすべての権利を保有していること。 (b) クリエーターが、本サービスにアップロードされた録音物または音楽作品に関する全世界の権利を完全に所有し、管理していること。 (c) 当該録音物および音楽作品が、完全にオリジナルであり、本サービス上での当該録音物および音楽作品の公開、アップロード、頒布、および利用が、第三者の権利を侵害しないこと。この権利には、商標権、著作権、またはその他の知的財産権（PRO、レコードレーベル、音楽出版社、組合またはギルドを含みますが、これらに限定されません）を含みますが、これらに限定されません。

vii. 決済、支払い。 クリエーターは、本サービス上でのオリジナルの録音物および／または音楽作品の使用および同期に関連して発生する可能性のあるあらゆる性質の決済および支払いに対して単独で責任を負います。これには、すべての配布権、録音権、公演権、シンクロ権、および／または第三者が請求する可能性のあるその他の権利が含まれますが、これらに限定されません。また、クリエーターは、本サービスにおける録音物および／または音楽著作物の公開、アップロード、配布、同期、およびその他の使用に関連して、適用される組合および／またはギルド協定の規則に従って、組合新規使用料または再使用料を支払う責任を単独で負うものとします。

9 ▼ 使用の制限。

ユーザー規約（ユーザー規約第8.b.項を含む）またはRoblox規約に定めるその他の制限に加え、クリエーターは、本条に定めるものを含め、本クリエーター規約に違反する行為を一切行わないものとします。 クリエーターは、自身のバーチャル空間に適用可能なすべての法律を遵守するものとします。これには、ルートボックス、ダークパターン、または依存性をもたらす可能性のあるその他の機能に関する法律が含まれますが、これらに限定されません。

クリエーターは、バーチャル空間ルールを策定することができます。 バーチャル空間ルールは任意であり、そのバーチャル空間の クリエーターの裁量によって施行され、執行されます。 バーチャル空間ルールは、Roblox利用規約、Robloxコミュニティ基準、またはその他のRoblox規約を補足することはあっても、決してこれに反してはならないものとします。 バーチャル空間ルール（およびそれに違反した場合の措置）は、必ず、バーチャル空間内に明確かつ目立つように掲示してください。 バーチャル空間ルールについての追加説明はこちらを参照してください。

ユーザーの大部分がRoblox規約に著しく違反しているバーチャル空間、グループ、またはコミュニティを当社が発見し、違反行為を制限するための合理的な措置をクリエーター、グループ、またはコミュニティの所有者がとらない場合、Robloxは独自の裁量でそのバーチャル空間、グループ、またはコミュニティの内容審査を行う権利を留保します。 Robloxは、クリエーター、またはグループ もしくはコミュニティの所有者がバーチャル空間ルール、またはグループ もしくはコミュニティの適用または管理においてRoblox規約に違反していると独自の裁量で判断した場合、Robloxは、その独自の裁量で該当するクリエーター、グループ もしくはコミュニティの所有者の内容審査を行う権利を留保します。

Robloxは、すべてのクリエーターが独自のアイデアを開発することを望んでいます。 クリエーターは、コンテンツ作成者から書面による明示的な許可または書面によるライセンスを受けていない限り、他人のアイテム、コンテンツ、または UGC をコピーまたは修正し、クリエーター自身のコンテンツとして公開してはなりません。 Robloxは、コンテンツの不適切なコピーに対して、 クリエーターのアカウントの停止または終了を含むいかなる措置も講じる権利を有するものとします。

10 ▼ 紛争。

a. **クリエーターとRobloxとの間。** クリエイターとRoblox間の紛争は、ユーザー規約の第11条に従って処理するものとします。
b. **クリエーターとユーザー間、またはクリエーター間。**
   i. UGCの問題。 クリエーターは、自己のバーチャル空間、仮想コンテンツおよび本サービス上で公開されたその他のUGCに関するユーザーからの苦情を含むすべての問題（バーチャル空間ルールの違反を含みます）を、迅速かつプロフェッショナルな方法で処理する責任を負います。
   ii. Robuxの返還。 クリエーターが仮想空間、仮想コンテンツ、またはその他のUGCに関連して獲得済みRobuxを取得し、その仮想空間、仮想コンテンツまたはその他のUGCに関するユーザーの苦情に基づき、RobloxがRobuxをユーザー

に返還した場合、Robloxは当該クリエーターから相当額の獲得済みRobuxを控除または留保する権利を持ちます。

iii. クリエーターまたはユーザーとの紛争。 クリエーターが他のクリエーターまたはユーザーと紛争を起こした場合、訴訟を開始する前に、クリエーターは、最初に認定された調停者または調停サービスとの仲介に従事し、紛争を友好的に解決する必要があります。 かかる調停要件は、ユーザー規約第６条に基づき提出された知的財産権削除報告書に関する紛争には適用されません。 Robloxは、独自の裁量で、クリエーター間、またはクリエーターとユーザー間の紛争を解決する権利を留保します。 かかる解決法では、クリエーターのアカウントの停止、および/または法律で許可されているその他の措置（民事罰または刑事罰の回復を含むがこれに限定されない）が発生する場合があります。

iv. Robloxへのエスカレーション。 本条に定める条件にかかわらず、ユーザーは、ユーザー規約第10.c.条に定めるとおり、クリエーターとの紛争をRobloxにエスカレーションすることができます。 Robloxがユーザーとクリエーターとの間（またはクリエーター間）の紛争に対処することを選択した場合、ユーザーおよびクリエーターはそれぞれ、(i) Robloxの決定（クリエーターからRobuxを控除し、ユーザーにRobuxをクレジットすることを含みます）が最終決定となること、および(ii) 最終決定を受け入れることに同意するものとします。 クリエーターはさらに、Robloxと適時に連携してかかる問題を解決することに同意し、それを怠った場合は本クリエーター規約の違反となることを承知するものとします。

11 ▼ 表明と保証。

クリエーターは、クリエーターのUGCに責任を持ち、以下のことを表明し保証します： (a) クリエーターは、2.b.ii.項の権利およびライセンスをRobloxに付与するためのクリエーターおよび所有者であるか、必要な権利および許可を持っている、(b) クリエーターのUGCおよび本クリエーター規約に記載されたクリエーターのUGCの使用は、(i) 第三者の権利を侵害、違反または不正利用すること、(ii) 他者のプライバシー権、パブリシティ権またはその他の財産権を中傷、中傷、名誉毀損または侵害しないこと、およびすることはありません； (iii) Robloxが第三者からライセンスを取得し、補償金を支払い、または帰属を提供する必要がある場合、(iv) クリエーターと第三者の間の契約違反につながる場合、または (v) Robloxが法律または規制に違反する原因となる場合、および（c）クリエーターは、クリエーターによる本サービスの使用に際し、適用される法律、規則、規制、Roblox規約（本クリエー

ター規約を含むがこれに限定されない）を遵守します。

12 ▼ 補償。

クリエーターは、クリエーターによる本サービスの使用に責任を有し、以下のいずれかに起因または関連するあらゆる請求、責任、損害、損失、費用を含む合理的な弁護士費用と費用を含む、Robloxと関連当事者を防御し、補償することに同意します。(a) クリエーターによる本サービスへのアクセス、使用、または申し立てられた使用、(b) クリエーターによる(i)本クリエーター規約を含むRoblox規約の一部、(ii)本クリエーター規約で言及されている表明、保証、または合意、または(iii)適用される法律または規制に違反すること。(c) クリエーターによる、知的財産権、パブリシティ権、プライバシー権、財産権、または守秘義務を含む第三者の権利の侵害、または (d) クリエーターと第三者との間の紛争または問題。 Roblox は、Roblox自身の費用で、クリエーターによる補償の対象となる問題の独占的な防御と管理（当該事項に関するクリエーターの補償義務を制限することなく）を行う権利を留保します。この場合、クリエーターはその申し立てのRobloxの防御に協力することに同意します。

13 ▼ 責任の制限。

いかなる場合においても、**関連当事者** は、間接損害、付随的損害、特別損害、結果的損害、および懲罰的損害（逸失利益、取引上の信頼の喪失、またはその他の無形の損失を含みます）について、クリエーターに対して一切責任を負いません。このことは、その責任の根拠が保証、契約、不法行為（過失を含む）、制定法、またはその他の法理論であるか否かを問わず、また、ROBLOX が損害の可能性を知らされていたか否かを問わないものとします。
すべての請求（保証に基づく請求を含む）または訴訟の根拠について、 提携会社がクリエーターに対して負う賠償責任額の合計は、（i）クリエーターがROBLOXに請求を通知した時点の前の12か月間にRobloxが本契約に基づきクリエーターに支払った、または支払うべき合計金額、または（ii）クリエーターがROBLOXに請求を通知した時点の前の12か月間にROBLOXがクリエーターに何も支払わなかった場合は、1000ドルに限定されます。

14 ▼ プライバシー。

a. **お客様のデータ。**お客様がクリエーターとして本サービスを通じてRobloxに提供するデータは、参照することにより本規約に組み込まれるRobloxプライバシーポリシーの対象となります。 さらに、バーチャル空間またはUGCを作成するために本サービスで使用するツールまたはソフトウェアによっては、 追加規約（Robloxの顔データの収集に関するプライバシー通知およびRobloxの表情アニメーションに関するプライバシーポリシーを含みますが、これに限定されない）が適用される場合があります。

b. **バーチャル空間のデータ。** クリエーターが作成した各バーチャル空間について、Robloxプライバシーポリシーの規定に従った上で、クリエーターおよびRobloxは、当該バーチャル空間に関連する、または当該バーチャル空間に関連して取得したデータを、バーチャル空間をサポートするため、およびビジネス分析のため、それぞれの正当な事業目的のために使用する権利を有するものとします。この事業目的の例としては、(i)バーチャル空間の改善および開発、(ii)適用される法律（法執行機関の要請を含む）の遵守、(iii)バーチャル空間のセキュリティ確保、および (iv) 不正行為の防止またはリスク軽減が含まれます。 クリエーターは、本クリエーター規約に明示的に定める場合を除き、クリエーターがユーザーデータを第三者に使用または開示しないことに同意します。

c. **ユーザーの個人情報。** クリエーターがユーザーの個人情報（「**ユーザーの個人識別情報**」といいます）を受け取った場合、その範囲において、クリエーターは以下の目的でユーザーの個人識別情報を使用しないものとします。(i)第三者にサービスを提供するため、(ii)本サービスまたは第三者のウェブサイトやプラットフォーム全体で個々のユーザー、デバイス、ブラウザに関するセグメント、プロフィール、または類似の記録を構築、構築支援、追跡、または補足するため、(iii)個々のデバイスまたはブラウザの動作をセグメント、プロフィール、または類似の記録に関連付ける、またはユーザーのデータに基づいてそのような記録を補足するため、(iv)ユーザーのデータをユーザーのその他の個人情報に関連付けるため、(v)適用されるプライバシー法を含む適用法に違反する不正な目的、または許可されていない目的。 さらにクリエーターは、以下のいずれも行ってはなりません。(x) あるユーザーの個人識別情報を他のユーザーにさらすおそれのあるツールを構築したり、リリースしたりすること。(y) 何らかのユーザーの個人識別情報について、販売、開示、共有、賃貸、リース、シンジケーション、改変、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、貸与、またはその他の改変を行うこと。ただし、上記は、特定の機能に適用可能な追加規約に従ってクリエーターがRobloxサービスを使用することを制限するものではありません。

d. **カリフォルニア州消費者プライバシー法**　クリエーターは、ユーザーに帰属する「**個人情報**」（2018年カリフォルニア州消費者プライバシー法（その後の改正内容も含みます）により定義される用語）を故意に販売しないものとし、Robloxおよびクリエーターは、その管理下にあるか保有する当該個人情報を第三者による不正アクセスから保護するために、あらゆる合理的な措置を講じており、今後もこれを継続するものとします。

15 ▼ 雑則。

a. **コンテンツ分類表示。**本サービスでは、バーチャル空間に関するコンテンツ成熟度ラベルおよびその他の説明文が表示されます。詳細は、コンテンツ分類表示に掲載されているとおりであり、この内容は参照により本書に組み込まれます。 クリエーターは、Robloxに提出する成人向けおよびコンプライアンスに関する質問票において、正確、完全、かつ最新の情報を提供することを表明し、保証します。 Robloxは、自身の単独裁量によりコンテンツラベルおよび説明文を随時変更できるものとします。 Robloxは、当該ガイドラインおよび説明文の正確性を保証いたしません。 クリエーターは、コンテンツ成熟度ラベルまたは説明文の正確性、完全性、有効性、および品質についてRobloxが責任を負わないことを承知し、その旨に同意するものとします。 さらにクリエーターは、特定のレーティングを得る権利が自らに無いことを承知するものとします。 本書およびコンテンツ分類表示のいずれの規定も、クリエーターのバーチャル空間の内容を管理または指示することを意図するものではなく、当該内容は、クリエーターが単独で責任を負うものとします。
b. **現状有姿。**本サービスは、「現状有姿」で提供され、ユーザー規約第13条は、参照により本契約に組み込まれています。
c. **存続。**終了後も存続する本クリエーター規約のいかなる部分も、第2b、6、7、8、9、10、11、12aを含むものとします。

▼ 付録A（中国）

1 ▼ 中国UGCの購入

1. **中国UGC。** 時折、中華人民共和国（本Roblox規約の目的上、香港特別行政区お

よびマカオ特別行政区、台湾を除き、これを「中華人民共和国（PRC）」といいます）のLuobu Studioを使用するクリエーター（以下「中国のクリエイター」）によって作成されたコンテンツ（バーチャル空間、 仮想アイテム および バーチャル空間内アイテム を含み、中国UGC」といいます）が、本サービスでユーザーが購入できる場合があります。 そのような中国UGCは、プラットフォーム上で特に識別されます。 中国UGCは、中国クリエーター自身ではなく、Robloxがプラットフォームと サービスで公開しています。 その結果、ユーザーが中国UGCを購入または取得する場合、ユーザーが他のUGCを購入する場合と異なる側面があります。 さらに、Robloxはすべての中国 UGCに関して「クリエーター」とみなされますが（Robloxは仮想アイテム を提供します）、Robloxは、ユーザーが中国UGCの購入に関して問題または懸念がある場合、ユーザーはまず該当する中国クリエーターに連絡して、誠実に問題の解決を試みるように特別な契約上の取り決めをしています。 ユーザーが中国クリエーターとの間でそのような苦情や問題を解決できない場合、ユーザーはRobloxサポートにエスカレーションすることができます。 ユーザーは、苦情または問題を解決するためにRobloxが措置を講じた場合、Robloxの決定が最終的なものであり、その決定を遵守することにユーザーは同意します。

2 ▼ LUOBULESIゲームでのクリエーターUGC

1. **クリエーターの中国UGCをLuobulesi Gameで配信するオプション。**時折、クリエーターに対して、Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited（「中国パブリッシャー」といいます）が中華人民共和国（PRC）で公開および運営するプラットフォームおよび 本サービスのバージョン（「Luobulesi Game」といいます）のプレイヤー（以下「中国プレイヤー」といいます）に、クリエイターのバーチャル空間および仮想コンテンツを提供する機会が与えられる場合があります。 Luobulesiゲームでクリエーターの仮想空間と仮想コンテンツを公開することは、完全にクリエーターの選択であり、クリエーターはそうする義務を負いません。 クリエーターが中国プレイヤーの利用を可能にすることを選択したエクスペリエンスと 仮想コンテンツ（「クリエーターの中国UGC」）は、以下の「クリエーターの中国UGCサブセクションのレビュー」に従って、レビューの対象となります。 Luobulesiゲームで利用可能になった範囲で、クリエーターの中国UGCは、中国パブリッシャーが公開したものとみなされます。 中国プレイヤーがクリエーターの中国UGCを購入する場合、クリエーターは、以下のクリエーターの中国UGCの獲得Robuxのサブセクションに従って、 RobloxからRobuxを獲得する資格があります。 ただし、中国プレイヤーによるクリエーターの中国

UGCの購入は、クリエーターと当該中国プレイヤーとの間のいかなる形態の契約関係も確立しません。むしろ、あなたの中国UGCは、本中国パブリッシャーによって中国プレイヤーにサブライセンスされます。 クリエーター規約の第2条（b）および第4条は、「クリエーターズチャイナ UGCのライセンス」および「クリエーターズチャイナ UGCのためのRobuxの獲得」の項と矛盾する範囲において、クリエーターズチャイナ UGCに適用されないものとします。

2. **Luobulesi Game上でクリエーターの中国UGCを配信するための要件。クリエーターの中国UGCをLuobulesi Gameで中国のプレイヤーに提供するには、クリエーター は（中華人民共和国（PRC） の法律および規制で義務付けられているように）中国パブリッシャーに実名確認済みのアカウントを登録し、Luobulesi GameへのUGC提出規約（「中国ゲームUGC提出規約」といいます）に同意している必要があります。**
3. **クリエーターの中国UGCの提出。** クリエーターは、中国ゲームUGC提出規約に従って、本サービスを使用してクリエーターの中国UGCを中国パブリッシャーに提出し、Luobulesi Gameに含めるよう検討を依頼できます。 クリエーターの中国UGCを含めるためのすべての提出物は、Roblox、そのライセンシーおよび中国パブリッシャー（以下、「**審査対象者**」）の審査プロセス、中国UGC要件、および審査対象者が運営するフォーラムで規定されているポリシーに従うものとします。
4. **クリエーターの中国UGCのライセンス。** クリエーターは、クリエーターが中国UGCで保持できるすべての著作権を保持します。 クリエーターは、Robloxに対して、クリエーターの中国UGCに関して、その全部または一部を以下のように、複数のレベルを通じて任意の個人または法人（中国パブリッシャーを含むが、これに限定されない）にサブライセンスする権限を有する、永久的、取消不能、世界的、非排他的、ロイヤルティフリーな譲渡可能ライセンスを付与し、これに同意しています：
    a. クリエーターがGDPRに基づく忘れられる権利または他のプライバシーに基づく同等の権利を行使した場合であっても、本サービスまたはRobloxまたはLuobulesiゲームの宣伝およびマーケティングに関連して、現在知られているか今後開発されるあらゆるメディアまたは流通経路において、本 サービスまたはLuobulesiゲーム、あらゆるUGCおよび本サービスまたはLuobulesiゲームに関する有形物について宣伝またはマーケティングするために、クリエーターの中国のUGCおよび関連ユーザー名を用いること。 また、Robloxは、本サービスまたはLuobulesiゲームの宣伝のために、クリエーターの中国UGCを非商業的かつ教育的な用途で使用することができます（Robloxは、その使用が非商業的かどうかを合理的に判断します）。
5. **オーディエンス間での権利。**クリエーターが本Roblox規約で付与するすべての権利は、スルー・トゥ・ザ・オーディエンス方式で提供されます。つまり、

Roblox、そのライセンシー、中国パブリッシャー、および第三者サービスのオーナーまたはオペレーターは、クリエーターがサービスまたはLuobulesiゲームを通じて当該第三者サービス上で利用可能とするUGCについて、クリエーターまたはその他の第三者に対して別途責任を負わないものとします。

6. **UGCの要件。**クリエーターによる本Roblox規約の遵守（クリエーター規約の第5条および第8条を含みますがこれらに限定されません）に加えて、クリエイターが提出する中国のUGCの各アイテムは、 中華人民共和国（PRC）の法律および規制、および中国のUGC提出チェックリストドキュメント（「**中国UGC要件**」といいます）に準拠する必要があります。
7. **クリエーターの中国UGCの審査。**中国パブリッシャーが独自の裁量でクリエーターの中国UGCを中国のプレイヤーに配布してLuobulesi Gameで公開するかどうかを決定する前に、レビュー実施主体は必要に応じてUGCを審査、フィルタリング、変更できるものとします。 レビュー実施主体のレビュー及び出版に関する中国出版社の決定は、最終とする。
8. **クリエーターの中国UGCを配信する義務の否定。**疑義を避けるために付言すると、Robloxおよびそのライセンシーは、 中国パブリッシャーがLuobulesi Game上でクリエーターの中国UGCを配布することを許可する義務を負わず、また、中国パブリッシャーは、Luobulesi Game上でクリエーターの中国UGCを公開する義務を負いません。
9. **クリエイターの中国UGCの再フィルタリング。**適用される法律、規制、中国 UGC要件、ルール、ポリシー、またはその他の理由に変更があった場合、レビュー実施主体は、(a)Luobulesi Gameで公開されたクリエーターの中国UGCを変更またはフィルタリングすること、もしくは (b)Luobulesi Gameにおけるクリエーターの中国UGCの全部または一部の配布および公開をいつでも停止または終了すること、またはこれらの両方を行う絶対的な裁量権を有します。 レビュー実施主体は、本条に従って取られた措置に関連して クリエーターに連絡することができ、クリエーターには、クリエーターの中国UGCを是正または修正し、公表のために再提供する機会が与えられる場合があります。
10. **クリエイターの中国UGC に対してRobuxを獲得する。**クリエーターは、中国のプレイヤーがLuobulesi Gameでクリエーターの中国UGCを購入すると、RobloxからRobuxを獲得できます。 本Robuxは、DevEx規約に従って計算されるものとします。
11. **グループ・チャイナ UGC。**あるグループ の所有者には、そのグループ が作成したUGCを、Luobulesi Gameで提供し中国のプレイヤーがRoblox規約に従って購入できるようにする機会を承諾するか否か選択する権限もありますが、クリエーター規約の第3条は引き続き適用されるものとします。 なお、グループ UGCで獲得したRobuxはDevEx規約に従って生成されることを、疑義を避けるために確認します。

▼ 付録B（日本）

1 ▼ 譲渡と委任

2021年3月31日（「発効日」）をもって、日本に住むユーザーとの関係における、Roblox CorporationのRobuxの発行者として、および サービスのサービスプロバイダーとしての契約当事者としての法的地位、権利、義務、利益、債権および債務を、（その発生時期が発効日の前であるか後であるかを問わず）Roblox合同会社（「Roblox Japan」）に移転、譲渡、および引き受けられることが合意されております。 本サービスを使用することにより、ユーザーは、当該譲渡および委任に同意し、承認します。 発効日以降、Roblox Japanのみが、Robuxの発行者、および日本のユーザーに対するサービスの直接サービスプロバイダーとみなされます。 さらに、Roblox規約に基づく「Roblox」という用語（本用語がDevExプログラムに関連して使用される場合を除く）は、必要に応じて「Roblox Japan」と読み替えるか、明示する必要があります。

2 ▼ Robuxの特徴

日本では、Roblox Japanがプラットフォームで提供する サービスの購入にのみRobuxを使用できます。 クリエーターが作成した仮想アイテム、バーチャル空間、およびその他のもの（それぞれを「クリエーターアイテム」といいます）に関連して、ユーザーはRobuxを使用してRobloxサービスを購入し、本プラットフォーム上でクリエーターアイテムを提供できます。 この場合、 Robloxサービスとは、Roblox Japanが、本プラットフォーム上でのクリエーターアイテムへのアクセスおよびその使用を可能にするために提供するサービスを意味します。 いかなるユーザーも、Roblox Japan以外のクリエーターおよびその他の者から商品やサービスを購入してはならないものとします。 Roblox Japanは、上記のとおり、Robloxサービスについて責任を負います。 ただし、クリエーターアイテムは「現状のまま」提供されるものであり、Roblox Japanは、クリエーターアイテムのコンテンツについて、何等の表明や保証も行いません。 Roblox規約は、前述の原則を反映する形で解釈されるものとします。

3 ▼ 「獲得済み」RobuxとDevExプログラム

クリエーターがDevExプログラムに基づいてDevExプログラムに参加し獲得済みRobuxを得るよう許可された場合、そのクリエーターは、クリエーター規約の第4条c項の規定に従って獲得済みRobuxを現実通貨と交換できるものとします。 クリエーター規約第4条cが獲得Robuxにのみ適用される点で、獲得RobuxはRoblox Japanが発行するRobuxと異なることに留意する必要があります。

4 ▼ ユーザー規約第3c条および第4条の改正

ユーザー規約の第3c条および第4条は、別紙に記載のとおり、全体が修正されるものとします。

5 ▼ クリエーター規約の第4条に対する修正

クリエーター規約の第4条は、別紙に記載のとおり、全体が修正されるものとします。

6 ▼ 管轄区

お客様が個人（事業者または事業目的でRoblox規約を承諾する者を除く）である場合、消費者契約法第10条に違反してお客様の利益を一方的に害すると考えられる限りにおいて、利用規約第12条bは適用されないものとします。

7 ▼ 責任の制限

お客様が個人（事業者または事業目的でRoblox規約を受諾する者を除く）の場合、利用規約第13b条、第13c条および第14条に定める「適用される法律で認められる最大限の範囲」という表現は、「当社の故意または重過失により当社が責任を負

う場合を除く」と解釈されるものとします。

8 ▼ 価格決定および税金

Roblox.comでRobuxおよびRoblox定期購入を購入する場合、Roblox Japanが正式な販売業者となります。 お支払いいただく価格は、購入時に表示された価格であり、購入時に別段の記載がない限り、Roblox Japanがお客様の購入に対して賦課する該当する日本の消費税が含まれます。

9 ▼ 優先度

Roblox規約と補足規約との間に矛盾や対立が生じる場合は、補足規約が優先するものとします。

10 ▼ 別紙

<Section 3c of User Terms>

a. **Robuxの取得と使用。** Robuxは、本サービス上で、いくつかの方法で取得できます。 ユーザーは、以下の方法によりRobuxを取得することができます。(i) RobloxからRobuxを購入またはその他の方法で受け取る。(ii) Roblox定期購入を購入する。 (iii) 仮想アイテムの取引機能を利用し、Robloxが他のユーザーと仮想アイテムを交換するよう促し、独自の特典としてRobloxからRobuxの提供を受ける。 (iv) Robloxがその他の手段を導入した場合に、その方法を使う。 さらに、クリエーターは、クリエーター規約の第4条で詳述の獲得済みRobuxを獲得できます。

<Section 4 of User Terms>

a. **仮想コンテンツの取得。**お客様は、Roblox やクリエーターが提供する「仮想アイテム」（アバター用の衣服やデジタルアイテムを含みますがこれらに限定されません）、「バーチャル空間内アイテム 」（ゲームパスや特殊能力を含みますがこれらに限定されません）、およびその他のコンテンツ（バーチャル空間およびプライベートサーバーアクセスを含みますがこれらに限定されず、これらを総称して「仮想コンテンツ」といいます）を、本サービスでのみ取得することができます。 サービス上での仮想コンテンツの取得は、あなたの個人的な娯楽のためであり、適用される追加規約に別段の定めがある場合を除き、あなたとRobloxとの間に法的強制力のある契約を結ぶものではありません。 さらに、いかなる場合においても、サービスに関してあなたとクリエーターとの間に契約が結ばれることはありません。 仮想コンテンツは現実世界での価値を持つものではなく、あなたはサービス上の取引に基づいて仮想コンテンツに対する強制可能な財産権を取得することはありません。

   お客様がRobuxを使用してマーケットプレイス またはバーチャル空間内で仮想コンテンツを取得する場合、サービスを通じてRobuxが回収され、お客様のアカウント残高から即座に差し引かれます。 当該の送金はすべて最終的なものであり、Robloxのポリシーまたは慣行によってRobloxが許可した場合、または法律で義務付けられている場合を除き、払い戻しおよび元に戻すことはできません。

b. UGC定期購入は、ユーザーに特定の追加特典を提供するためにRobloxが提供する自動更新の定期購入です。 UGC定期購入に登録すると、定期購入は自動的に更新され、ユーザーが当該UGC定期購入をキャンセルするまで、Robloxが決済プロバイダーを通じてユーザーの支払方法に応じ課金する権限を有することに同意することになります。 UGC定期購入は、定期購入設定ページでいつでもキャンセルできます。 UGC定期購入をキャンセルした場合でも、すでに支払い済みの期間は特典を利用できます。 UGC定期購入の登録はすべて最終的なものであり、Robloxのポリシーまたは慣行によってRobloxが許可した場合、または法律で義務付けられている場合を除き、払い戻しおよび譲渡することはできません。
c. 仮想コンテンツとUGC定期購入の販売。
   i. **ユーザー対象。** Robloxは、 Robloxを定期購入しているユーザーに対し、Robloxで作成した特定の仮想コンテンツを買戻し、それを本サービスで再販売するようRobloxに要請するのを（「買戻し・再販売要請」といいます）許可しています。 ユーザーによるそのような仮想アイテム の買戻し・再販売要請は、マーケットプレイス 内でのみ行うことができます。 すべての再購入および再販売のリクエストは最終的なものであり、法律で義務付けられている場

合を除き、取り消すことはできません。（仮想コンテンツを再販売する方法の詳細については、こちらをご覧ください。）

ii. **クリエーター対象。**クリエーターは、クリエーター規約第4条およびUGC定期購入利用規約に記載されている条件に従って、仮想コンテンツおよびUGC定期購入を設計および公開し、Robloxが当該仮想コンテンツおよびUGC定期購入を販売できるようにすることができます。

d. **仮想コンテンツの取引。** Roblox は、Robloxを定期購入しているユーザーが仮想アイテム 取引機能を使用して、Robloxによって作成された特定の 仮想コンテンツ （「限定アイテム」）を他の限定アイテム（「限定アイテム交換サービス」）と取引できるようにする本サービス を提供します。 この場合、ユーザーは限定アイテムを他の限定アイテムと交換するだけでなく、 Robuxと限定アイテムを組み合わせて他の限定アイテムと交換することもできます。 限定アイテム交換サービスは、Robloxとユーザーの間で行われる取引に関連するサービスであり、Robloxは、他のユーザーから交換するアイテムを買い戻し、ユーザーがRobloxから他の限定アイテムを購入できるようにします。 ユーザー間で直接取引が行われることはありません。 限定アイテム交換サービスで、交換されるアイテムの一部としてRobuxが使用される場合、Robloxは手数料を得ることができます。 ただし、取引の過程でRobuxが使用されていない場合、Robloxは、その取引について料金を受け取りません。（Robloxの取引システムと関連する手数料の詳細については、こちらをご覧ください。）

e. **仮想コンテンツの削除。**Robloxは、独自の裁量により、事前の通知なしに、あらゆる本サービス、ユーザーのアカウント、およびコンテンツ（バーチャル空間、仮想コンテンツ、UGC定期購入およびUGCなどを含みますがこれらに限定されません）の利用を一時停止する権利を有します。 Robloxは、そのような停止または削除のためにユーザーに発生する可能性のある損失について責任を負わないものとし、またRobloxは、法的に義務付けられている場合を除き、削除または停止されたコンテンツにユーザーが費やしたRobuxまたはその他の資金を払い戻す必要はありません。

<Section 4 of Creator Terms>

4. Robloxクリエイターズの経済

a. Robux。

i. **Robuxの目的。**Robux は、プラットフォーム上でRobloxが提供する本サービスを購入するためにのみ使用できます。 Robuxは、Roblox以外のクリエーターまたはその他の者が提供する商品またはサービスの購入には使用できません。

ii. **獲得したRobuxの付与。**Robloxは、クリエーターが本サービス上で作成した特定のUGC（仮想コンテンツおよびバーチャル空間へのアクセスを含み、「クリエーターアイテム」といいます）を公開できるようにする 本サービスを提供しています。 クリエーターアイテムが Robloxによって販売または収益化された場合、Robloxはクリエーターに獲得したRobux（以下「獲得済みRobux」）を独自の特典として提供することがあります。 獲得済みRobuxは、クリエーターがプラットフォーム上で特定の UGCを（単独またはグループ で）作成および公開し、(a) RobloxがUGCへのアクセスと使用を可能にするサービスを販売する場合、(b) UGCがその他の方法で収益化される場合、または(c) エンゲージメントベースの支払い（「EBP」または「プレミアム支払い」）を通じて追加の獲得済みRobuxが生成される場合に付与される場合があります。 その他の方法（Roblox定期購入を通じた特典、紹介ボーナス、ギフトカードの購入、またはユーザーが作成していない仮想コンテンツのRobloxによる取引や販売など）でRobuxが提供されることがありますが、それらは獲得済みRobuxではありません。 獲得済みRobuxまたは独自の特典として提供されたその他のRobux（以下「特別提供されたRobux」）が、Roblox規約または適用される追加規約への違反により獲得されたことが判明した場合、Robloxは当該の特別提供されたRobuxを剥奪できるものとします。 UGCの収益化に関する詳細は、開発者用ガイド（こちらに記載）をお読みください。

b. UGCへのアクセスと使用を可能にするためのRobloxサービスの販売。 Robloxは、クリエーターが(i) バーチャル空間、(ii) 仮想コンテンツ、(iii) サービス上で作成したその他のUGCを公開することを認めており、Robloxは以下の条件で、UGCへのアクセスと使用を可能にするサービスを販売することができます。

i. 役割への貢献と独自の特典：本サービス上のすべての UGC（2D 仮想アイテム（「定番の衣装」とも呼ばれるもの）を除きます）へのアクセスおよび利用を可能にするためにRobloxが自社のサービスを販売することについては、3つの側面があります。 Robloxは、各側面への貢献度に応じて、また該当する販売から生じるRobloxの収益に応じて、独自の特典を提供する場合があります。

- **クリエーター：**クリエーターとは、Robloxがアクセス権または使用権を販売するUGCを作成したユーザーまたはグループ をいいます。
- **販売者／代理店：**UGCにアクセスして使用する権利を販売する事業体はRobloxのみです。
- **プラットフォーム：**プラットフォームへのアクセスと使用のための サービ

スを提供する事業体はRobloxのみです。

上記の独自の特典は、ズボン、シャツ、Tシャツからなる定番の衣装の販売には適用されません。 マーケットプレイス で販売される定番の衣装についてどのような独自の特典が提供されるかは、クリエーターとプラットフォームの間で決定されます。

ii. **独自の特典の変更。** Robloxは、クリエーターに通知した上で、いつでも（合理的な方法で）、独自の特典を変更することができるものとします。
iii. **クリエーターの責任。** クリエーターは、クリエーターが作成したバーチャル空間、仮想コンテンツ、またはその他のUGCを公開し、サービス上の他のユーザーが楽しめるようにすることができます。 Robloxは、サービスの販売者として、当該UGCへのアクセスおよび使用を可能にするサービスを他のユーザーに提供することができます。 クリエーターがサービスを通じてUGCを公開し、Robloxから独自の特典として獲得済みRobuxの提供を受けた場合に、クリエーターが獲得済みRobuxを受け取ったUGCについてRobloxがRobuxまたは実際のお金をユーザー（または別のクリエーター）に返却した際には、Robloxは当該クリエーターから同額の獲得済みRobuxを差し引くか、または留保する権利を留保します。
iv. **ランダム仮想アイテム。** ユーザーの所在地によっては、クリエーターは、ユーザーが（Robuxまたはその他の方法で）「ランダムな」 仮想アイテム（以下、それぞれを「ランダム仮想アイテム」といいます）を取得できるバーチャル空間を提供することを選択できます。 クリエーターがユーザーにランダム仮想アイテム を受け取る機会を提供する場合はクリエーターは、ユーザーがランダム仮想アイテム を取得できるようになる前に、利用可能な各ランダム仮想アイテムの取得確率を ユーザーに知らせる必要があります。
一例として、クリエーターのバーチャル空間により、ユーザーが泉にビー玉を投げ入れることでランダム仮想アイテム を受け取ることができる場合、クリエーターは、 ユーザーが泉にビー玉を投げる前に、ユーザーが各種類の ランダム仮想アイテムを受け取る確率を開示しなければなりません。

c. **開発者用換金プログラム。** Robloxは、特定の基準を満たし、こちら（「DevEx規約」）で公開されているDevExプログラムに定められている条件を受け入れた特定のクリエーターが、開発者用換金プログラム（「DevExプログラム」）に参加することを許可しています。 クリエーターは誰でも本サービスを利用して、コーディングを学び、友達と楽しむための体験やアイテムを作成し、さらには 獲得済みRobuxを得ることができますが、成功したクリエーターのみが、DevExによりお金を得るための高い要件（DevEx規約に記載）を満たすことができます。このレベルの成功に到達するには、通常、多くの時間、労力、スキル、および

戦略が必要です。 それでも、収入を得られる保証はありません。 Robloxが独自の裁量で定めた特定の要件、ポリシー、および制限に従うことを条件に、DevExプログラムに参加するクリエーターは、Robloxが独自の裁量で決定した金額（為替レート、ならびにDevEx規約の一般的な要件、ポリシー、および制限）で、獲得済みRobuxを実際のお金による支払いで交換することができます。

d. **エンゲージメントに基づいたペイアウトまたはプレミアム報酬**。エンゲージメントに基づいたペイアウトまたはプレミアム報酬は、特定の条件を満たすクリエーターが、自身のバーチャル空間の没入度に応じて、追加の獲得済みRobuxを生成できるプログラムです。 エンゲージメントに基づいたペイアウトまたはプレミアムペイアウトプログラムは、 Robloxの単独の裁量により、いつでも変更または終了することができ、そのような終了または変更によるクリエーターに対する義務はありません。 エンゲージメントに基づいたペイアウトプログラムの詳細については、こちらをご覧ください。

e. **免責事項。**ユーザーが楽しんだり、時間を費やしたりするバーチャル空間またはUGCの開発は難しく、長時間かかるかもしれません。 Robloxは、クリエーターのバーチャル空間またはUGCが多くのオーディエンスを獲得するのに成功すること、またはクリエーターがバーチャル空間の開発、宣伝、運営に費やす時間、労力、費用が経済的に報われることを約束するものではありません。

▼ 付録C（欧州連合・欧州経済領域）

1 ▼ 優先度

Roblox規約と補足規約との間に矛盾や対立が生じる場合は、補足規約が優先するものとします。

2 ▼ 法的合意

A. Robloxの規約で反するいかなる事項にかかわらず、ユーザーはプラットフォームに登録することでRoblox規約へ同意したと見なされます。

B. ユーザーは、生年月日を提供し、ユーザー名とパスワードを選択し、「サインアップ」をクリックすることで、プラットフォームに登録できます。 ユーザーは、アカウント設定を通じて、いつでも特定の登録情報を変更できます。また、

C. 別途合意されていない限り、ユーザーは、サービスの使用に関してRobloxと締結された契約をいつでも終了できます。 契約解除が可能となる日程は、選択したサービスによって異なります。

3 ▼ Robuxと仮想アイテムの購入

ユーザーは、本サービスにおいて、Robuxを使用して仮想コンテンツを購入することができる場合があります。 ユーザーは、本サービス内で表示された価格に対してRobuxを購入することができます。 ユーザーが利用可能なRobuxの金額のいずれかを選択した場合、ユーザーは、ユーザーのアカウント内で購入を完了し、利用可能な支払方法のいずれかを選択するよう求められます。 現在、Robloxは、デビットカード、クレジットカード、PayPal、ギフトカード（Robloxのブラウザアプリ用）、Google Play、iTunes、Amazon（Robloxのモバイルアプリ用）など、複数の支払いオプションを提供しています。また、RobloxのXbox Oneアプリでは、アプリ内購入も可能です。 Robloxは、その合理的な裁量により、利用可能な支払い方法を随時変更できるものとします。 購入契約は、ユーザーが「支払う」ボタン（または同様の名前が付いた購入ボタン）をクリックし、取引が正常に完了した時点で締結されます。 Robloxの規約からの逸脱、特にユーザー規約の第4条（a）とクリエーター規約の第4条から、クリエーターとRoblox間に契約関係が発生します。 クリエーターとユーザー間に直接の契約関係はありません。 ユーザーがRobuxの支払いにより仮想コンテンツ等を取得する場合、かかる取得は常にユーザーとRobloxとの間で締結されるものとし、クリエーターは常にRobloxの代理として機能するものとします。

4 ▼ Robuxの絶対的権利

ユーザー規約第3条(e)から逸脱し、ユーザーによるRobloxガイドラインまたはポリシー違反またはユーザーによるRoblox規約違反に関連する場合を除き、Robloxは、Robloxの合理的裁量で、将来にわたってのみ（すなわち、ユーザーが既に有効に保有しているRobuxには影響を与えない）、本付録Cまたは拘束力のある適用法に基づいて、ユーザーに対する通知、返金、補償または責任を一切伴わないRobuxの絶対権を行使できるものとします。 利用規約第3条（e）の残りの規定は、影響を受けないものとします。

5 ▼ DevEx

クリエーター規約の第4条（c）から逸脱し、ユーザーは、Robloxが判断する為替レートに基づき、Robloxが将来にわたって有効性を付与するRobloxの合理的な裁量で、Robloxが確立した要件、手続き、制限に基づいて随時修正される可能性があるとして、獲得済みRobuxを実際の通貨に換金できます（例：インフレによる通貨変動を補償するなど）。 最新の為替レートおよびDevExプログラムの一般的な要件、ポリシー、および制限は、こちらに掲載されています。

6 ▼ ユーザーの法定権利と支払いの払い戻し

A. 本サービスが適切に機能しないか説明と異なっていた場合、または、ユーザーのRobloxとの契約に適合していない場合、ユーザーが追加の法定権利および救済措置を有する場合があります。
B. Robloxの規約のいかなる規定も、適用される法律に基づいてユーザーが有する払い戻しの法的権利を制限するものではありません。

7 ▼ 責任の制限

ユーザー規約の第13（b）～（c）および第14条、クリエーター規約の第10条は適用されません。 また、ユーザー規約の 第2条(g)、第３条(c) および(e)、第４条(d)、第６条(b)、第９条(b)-(c)、第13条(a) 、クリエーター規約の第5条(a)(ii) で定められている責任の制限は適用されません。 代わりに、Robloxは、本条項に従ってのみ損害賠償責任を負うものとします。

A. Robloxの法的代理人または指定代理人によって行われた違反に基づく死亡、身体または健康への傷害に起因する損害、および保証された特性の欠如に起因する損害、または詐欺的意図の場合、Robloxの責任は無制限です。
B. Robloxの責任は、Roblox、Robloxの法定代理人、またはRobloxの指定代理人が故意または重過失により損害を被った場合には、無制限とします。
C. 契約上の中核的な義務に軽微な過失で違反した場合、Robloxは、本付録Cの第7A条、B条およびD条に定める場合を除き、一般的に予見できる金額までしか責任

を負わないものとします。 契約上の中核的義務とは、抽象的には、その達成によってそもそも契約の適切な履行が可能となり、契約当事者がその履行に常時依拠することができるような義務をいいます。

D. 強制適用法に基づく責任は影響を受けません。
E. 損害賠償請求権の制限期間は、本付録Cの第7A条、B条およびD条の場合を除き、1年間とします。

8 ▼ 準拠法、管轄区、裁判所

A. ユーザー規約第12条から逸脱し、ユーザーの居住地の義務法がカリフォルニア州法よりも好ましい場合、ユーザーの居住地の法律が適用されるものとします。
B. Robloxとユーザー間での合意が、アートの意味における消費者契約とみなされます。 17規制EU1215/2012、ユーザー規約第12条に基づく管轄権と裁判地の選択は適用されません。

9 ▼ 紛争の解決/仲裁

A. ユーザーが消費者（Robloxとの契約においてユーザーの取引、ビジネス、技術または職業以外の目的で行動している個人）である場合、ユーザー規約の第11条（b）と（c）は適用されず、ユーザー規約の第10条および第11条（a）ならびにクリエーター規約の第7条（b）は、当事者の裁判所への訴求を排除または制限するものではありません。
B. Robloxは、消費者仲裁パネルによる代替的紛争解決スキームへの参加を義務付けられておらず、また参加する意思もありません。 その代わり、Robloxは、ユーザー規約の第11条(a)の定めに従い争いを解決するよう努めます。 この条項は、該当する場合、デジタルサービス法第21条に従って、認定裁判外紛争解決機関を利用するEUユーザーの権利を損なうものではありません。 詳細については、https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act を参照してください。

10 ▼ EEA内ユーザーへの通知。

ユーザー規約の第16条は適用になりません。

11 ▼ 存続条項

Roblox規約の第17条(b)に記載されている条項に加え、本付録Cの第7条も終了後に存続するものとします。

12 ▼ 電子的通信に関する同意

ユーザー規約の第17条(f)は適用になりません。 Robloxが製品またはサービスの販売に関連してユーザーの電子メールアドレスを取得している場合、 Robloxは、Roblox独自の類似製品またはサービスのダイレクトマーケティングにそれを使用できるものとします。ただしその条件として、ユーザーの電子メールアドレスが収集された時点および各メッセージの送信時に、ユーザーがそのような電子メールアドレスの使用に対して無料で簡単に異議を申し立てる機会をRobloxが明確かつ個別に与え、かつユーザーが当初そのような使用を拒否しなかった場合に限ります。

13 ▼ 取り消す権利

ユーザーが消費者（すなわち、Robloxと契約を締結するにあたり、ユーザーの取引、ビジネス、技術または職業以外の目的で行動する個人）である場合、ユーザーは、以下を条件として、締結されたすべての契約を取り消すことができます。

A. 取り消す権利の行使に関する説明

1. **取り消す権利** 下記の第13条Dを条件として、ユーザーは、14日以内であれば、理由を説明することなく本契約を取り消すことができます。 取消可能な期間は、本契約締結日から14日後に終了します。 取り消す権利を行使するには、ユーザーはRoblox（Roblox Corporation、カスタマーサポート、3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403、または (888) 858-2569）に対して、本契約の取消しを明確な意思表示（例えば、郵送によるレター）によって通知する必要があります。 以下に示す取消し用フォームのテンプレートを使うことも

きますが、これは義務ではありません。また、当社ウェブサイト上のカスタマーサポートフォームから、取消し用フォームのテンプレートまたはその他の明確な意思表示の文面に電子的に記入し、送信することもできます。このオプションを利用する場合、当社は、遅滞なく、このような取消通知を受領した旨を、耐久性のある媒体（例えば、書面）によりお客様に通知します。

取消しの期限を満たすには、その期間が終了する前に、ユーザーからユーザーによる取消権の行使に関する通信を送信すれば足りるものとします。

2. **取消しによる影響** ユーザーが本契約を取り消した場合、Robloxはユーザーから受け取ったすべての支払いをユーザーに払い戻します。この金額には配送費用を含みますが、ユーザーが、Robloxが提供する最も安価な標準配送以外の配送タイプを選択したことによる追加費用は例外とします。払い戻しの時期は、不当に遅滞することなく、ただしいかなる場合でも、Robloxがユーザーの本契約の取消しの決定について通知を受けた日から14日以内に行います。Robloxは、ユーザーが明示的に別段の同意をした場合を除き、当初の取引でユーザーが使用した支払い方法と同じ方法で、かかる払い戻しを行います。いずれの場合も、ユーザーがかかる払い戻しにより手数料を負担することはありません。

   ユーザーが取消可能期間中にサービスの提供開始を依頼した場合、ユーザーは、契約の全対象範囲との比較の上で、ユーザーが本契約の取消しを当社に通知するまでの間に提供された部分に比例する金額を当社に支払うものとします。

B. 取消し用フォームのテンプレート

（本契約の取消しを希望する場合にのみ、本フォームにもれなく記入し返送してください）

宛先は、「Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403」です。

- 私/私たち（*）は、以下の商品の販売（*）/以下のサービスの提供（*）に関する契約を取り消すことをここに通知します。
- 注文日（*）/受領日（*）
- 消費者の氏名
- 消費者の住所

- 消費者による署名（このフォームを紙で通知する場合に限ります）
- 日付

（*）適宜削除してください。

C. **取り消す権利に対する例外** ユーザーの仕様または明確なカスタマイズによる商品の供給に関する遠隔地または事業場外で締結された契約については、契約取消しの権利が存在しない場合があります。
D. **取り消す権利の失効** 以下のいずれかが該当する場合、取り消す権利は失効しますのでご注意ください。
    1. サービスが完全に履行された後のサービス契約。ただし、契約によりユーザーが支払義務を負う場合は、履行の開始が、ユーザーの事前の明示的な同意によって行われ、かつRobloxにより契約が完全に履行された時点で取り消す権利を失うことをユーザーが承知した上で行われた場合のみ。
    2. 有形媒体で供給されないデジタルコンテンツの供給に関する契約であって、履行が開始され、かつユーザーに支払義務を課す契約であって、以下のすべてが該当する場合。(i)ユーザーが、取消可能期間中に履行を開始することについて事前に明示的な同意を行っている。(ii)ユーザーが、それによってユーザーの取リ消す権利を失うことを承知している。(iii)Robloxが、契約を確認する機会をユーザーに提供しており、その中で、Robloxが取消可能期間の満了前に契約の履行を開始することへのユーザーの同意、および取り消す権利の失効に関する了承の確認も行っている。

14 ▼ 著作権

Roblox規約のいかなる規定も、特にクリエーター規約の第2条(b)に関して、著作権保護の対象となる素材の使用に対して報酬を得る強行法に基づく権利に影響を及ぼすものではありません。
Robloxは、プラットフォームおよび本サービス、ならびにその他のあらゆる提供コンテンツのテキストおよびデータマイニングを行う権利を留保します。

15 ▼ 互換性のあるデバイス

ユーザーは、サービスを利用できる互換性のあるデバイスに関する情報を[こちら]で確認できます。

16 ▼ EUにおけるテロリストコンテンツの流布に関するオンライン規制

Robloxでは、テロリストコンテンツのオンラインによる流布に対処する、欧州議会および理事会の2021年4月29日付規則 (EU)2021/784（テロリストオンラインコンテンツ規制）に従い、ドイツのDP-Dock CORServices GmbHを代理人および連絡窓口として任命しました。連絡先はこちらです。

17 ▼ 度重なる不正使用

ユーザー規約の第2条(g)に加わるものとして、Robloxの不服申し立てシステムまたは違法コンテンツ通知フォームを繰り返して悪用し、または悪質な不正使用を行ったユーザーまたは非ユーザーが提出した(i)不服申し立てまたは(ii)違法コンテンツ通知については、Robloxがその処理を拒否することがあります。 このような不正使用の例としては、裏付けのない通知や不服申し立てを頻繁に行うことや、何の情報も添付せずに大量の不服申し立てや通知を提出するなどによって、不服申し立てや通知システムを悪用することが挙げられます。 このような拒否を決定する際には、例えば、ユーザーによるこれまでの不服申し立てシステムまたは違法コンテンツ通知フォームの利用状況や、不正使用の深刻度を考慮する場合があります。 拒否の期間は、違反の程度によって異なります。 Robloxはまた、違法なコンテンツを繰り返し公開するユーザーのアカウントを停止または解除することもあります。 このような一時停止や解除を行うにあたり、ユーザーの過去のコンテンツ違反や不正使用の重大性などを考慮する場合があります。 停止の期間は、違反の程度によって異なります。 Robloxは、停止または解除について事前に通知します。ただし、事前通知が適切でない場合は行いません。ユーザーがそのような措置に同意できない場合は、不服を申し立てる機会があります。

18 ▼ 仮想コンテンツのおすすめとランキング

Robloxの機能（例えば、マーケットプレイスとバーチャル空間サーチのような機能）に応じて、Robloxはユーザーとクリエーターに最も関連性の高い検索結果とおすすめを提供するために様々な要素を使用します。 各要素のカテゴリとそれらに適用される相対的な重要度は、該当する検索またはおすすめ機能によって異なり

ます。 さらに、一部の機能について、Robloxは、提示される結果またはおすすめの順序を変更するオプションをユーザーとクリエーターに提供しており、このオプションは検索またはおすすめ機能の近くに表示されます。 おすすめとランキング機能の動作方法についての詳細は、 Robloxのこちらを参照してください。

19 ▼ 通知および不服申し立て

ユーザー規約の第2条(f)に加え、Robloxが仮想コンテンツへのアクセスを制限する場合は常に、Robloxはユーザーにかかる決定を通知し、不服を申し立てる機会をユーザーに提供します。 Robloxは、そのような決定をする際に、その時点の違反を考慮することに加え、ユーザーによるRobloxの過去の使用状況、およびユーザーがRobloxポリシーに繰り返し違反しているかどうかも考慮します。 特定のポリシーに対する違反が続くと、より厳しい結果（警告、その次にはタイムアウト、そして停止など）が生じる場合があります。 欧州連合 Robloxが最初に決定を下してから6か月以内であれば、それに対して不服を申し立てることができます。 Robloxは、不服申し立て要求を検討する際、違反の重大性、不服申し立ての理由、およびプラットフォーム上でのユーザーの行動を総合的に考慮します。 なお、状況によっては、不服申し立て制度がすぐには適用されない場合がありますので、ご注意ください。例えば、すでに停止処分が解除されている時点での20分間のタイムアウトなど、時間が経過したことによる結果などです。

20 ▼ フランス国内居住者

ユーザー規約第11条a項に記載されている強制的な非公式紛争解決プロセスが完了した後でも紛争が解決しない場合、フランス居住者は調停人、IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation)、 31bis-33 rue Daru 75008 Paris、https://www.ieam.eu/demande-de-mediationに無料で問題を照会することができます。

▼ 別紙D（ベトナム）

このパートAの補足規定は、ベトナムに所在するユーザーおよびクリエーターに適用されます。 Roblox規約と本補足規定との間に不一致または矛盾がある場合は、本補足規

定が優先するものとします。

A ▼ パートA – ベトナムのユーザー

1. **ベトナムプレイヤー規約** ベトナムのユーザーは、Roblox-VNGアプリケーションとその関連サービス（「**Robloxベトナム**」といいます）を使用する必要があります。 Robloxベトナムは、ベトナムのMinh Phuong Thinh Communication Company Limited（「**ベトナムパブリッシャー**」といいます）によって、 Roblox ユーザー規約の代わりにRobloxベトナムの使用に適用される別の利用規約に基づいて公開および運営されています。 すべてのユーザーの安全を確保するため、Robloxベトナムでの行動は、 コミュニティ基準を遵守する必要があります。

2. **ベトナムのクリエーター**ベトナムのクリエーターは、 Roblox Studioおよび関連する本サービスを使用して、バーチャル空間や 仮想コンテンツを作成できます。 Roblox Studioおよび関連する本サービスは、Roblox Corporationが提供します。 お客様がベトナムの クリエーターである場合、Roblox Studioおよび関連する本サービス、ならびにそれらを使用して提供するバーチャル空間および 仮想コンテンツの使用は、Roblox クリエーター規約に従うものとします。なお、クリエーター規約は、Roblox VNGの公開に関して、本補足規定のパートBによって修正される場合があります。

   Robloxが提供するクリエーター関連の本サービスの利用には、それらの 本サービスに適用される追加規約も適用されます。この追加規約の例としては、DevEx 利用規約およびクリエーターストア規約 がありますが、これらに限定されません。

B ▼ パートB – Robloxベトナムを通じたクリエーターのUGCの公開

このパートBの補足規定は、Robloxベトナムを介したクリエーターの UGCの公開および配信に適用されます。 これらの規定はベトナム内外を問わず、すべてのクリエーターに適用されます。 Robloxクリエーター規約と本補足規定の間に不一致または矛盾がある場合は、本補足規定が優先するものとします。

1. **公開。**現地の規制を遵守するため、Robloxベトナムおよび関連する UGCは、ベ

トナムパブリッシャーによって、ベトナム内で公開・運営されます。 お客様は、ご自分のクリエーターのUGCが、Robloxのサブライセンシーとしてのベトナムパブリッシャーによって、 Robloxクリエーター規約の第2条(b)ii項に基づき、Robloxベトナムのユーザー（「**ベトナムユーザー**」といいます）に提供される可能性があることを認め、同意するものとします。

2. **購入。**現地の規制を遵守するため、ベトナムプレイヤーは、クリエーターから直接UGCを購入することはできません。 ベトナムパブリッシャーから購入する必要があります。 ベトナムプレイヤーがベトナムパブリッシャーからクリエーターのUGCを購入する場合、クリエーターのUGC を購入することで（Robuxを対価とするか、無償かを問いません）、クリエーターとそのベトナムプレイヤーとの間にいかなる形態の契約関係も生じません。 そうではなく、クリエーターのUGCは、ベトナムパブリッシャーによってベトナムプレイヤーにサブライセンスされます。 Roblox クリエーター規約の第4条(b)に基づく、○獲得済みRobuxおよび関連するRobux分配額を受け取るクリエーターの資格の計算上、このような購入取引は、クリエーターからベトナム国外のプレイヤーへの直接販売の場合と同様に扱われるものとします。 Robloxクリエーター規約の第2条(b)項および第4条は、Robloxベトナムの下でのクリエーターの UGCの公開、配信または購入に関して、本補足規定と矛盾する限りにおいて、適宜修正されたものとみなされます。
3. **Robloxベトナムをマーケティングするためにクリエーターの UGCを使用するライセンス。**クリエーターは、自身がクリエーターのUGCに保有するすべての著作権を保持します。 クリエーターはRobloxに対し、クリエーターのUGCおよび関連するユーザーネームの全部または一部を、現在知られている、または今後 Roblox ベトナムまたは本サービスの宣伝およびマーケティングに関連して開発されるあらゆるメディアまたは配信チャネルで使用するための、無期限の、取消不能な、非独占的、ロイヤリティ不要、かつ譲渡可能なライセンスを付与し、また付与することに同意します。このライセンスには、あらゆる個人または団体（ベトナムパブリッシャーを含みますがこれに限定されません）に複数のレベルでサブライセンスする権限が伴います。これは、クリエーターがGDPRに基づく忘れられる権利、または他のプライバシー法に基づく同等の権利を行使した場合でも同様とします。 Robloxは、Robloxベトナムまたは本サービスを宣伝するために、クリエーターのUGCを非営利目的および教育目的で使用する場合もあります（また、Robloxは、使用が非営利目的か教育目的かを合理的に判断します）。
4. **クリエーターのUGCのレビュー。**疑義を避けるために付言すると、Robloxは、ベトナムパブリッシャーがRobloxベトナムでクリエーターの UGCを配信することを許可する義務を負わず、ベトナムパブリッシャーは、クリエーターの UGCをRobloxベトナムで公開する義務を負いません。 バーチャル空間と 仮想コンテン

ツがベトナムで公開されるのに適しているかどうかは、 Roblox、ベトナムパブリッシャー、および現地の規制当局のいずれか、または複数による審査（公開前または公開後の任意の時点で）の対象となる場合があります。 Robloxおよびベトナムパブリッシャーは、いつでも、理由の如何を問わず、Robloxベトナムにおけるクリエーターの UGCの全部または一部の配信および公開をフィルタリング、一時停止、または終了する絶対的な裁量を有します。 かかる措置に関するRobloxおよびベトナムパブリッシャーの決定は最終的なものとします。 Robloxは独自の裁量により、本条項に従って講じられた措置に関連して クリエーターに連絡することができ、クリエーターに対して自身のUGCを是正または修正し、Robloxベトナムで公開するために再提出する機会を提供する場合があります。

▼ 付録E（英国）

1 ▼ 優先順位

Roblox規約と本補足規定との間に不一致または矛盾がある場合は、本補足規定が優先するものとします。

2 ▼ 法的契約

A. Roblox規約における本規定に反する定めにかかわらず、Roblox規約に対するユーザーの同意は、本プラットフォームでの登録によって示されるものとします。
B. ユーザーは、生年月日を記入し、ユーザー名とパスワードを選択し、「サインアップ」をクリックすることで、本プラットフォームに登録できます。 ユーザーは、アカウント設定を通じて、いつでも特定の登録情報を変更できます。また、
C. 別段の同意がない限り、ユーザーは、本サービスの利用に関するRobloxとの契約をいつでも終了させることができます。 終了の発効日は、選択された本サービスによって異なります。

3 ▼ Robuxおよび仮想アイテムの購入

本サービス内でRobuxを使ってユーザーが仮想コンテンツを購入できる場合があります。 ユーザーは、本サービス内で表示される価格でRobuxを購入できます。 ユーザーが利用可能なRobuxの金額の一つを選択すると、ユーザーに対して、自身のアカウント内で購入を完了し、利用可能な支払方法の一つを選択するよう求められます。 現在、Robloxは、デビットカード、クレジットカード、PayPal、ギフトカード（Robloxのブラウザアプリ用）、Google Play、iTunes、Amazon（Robloxのモバイルアプリ用）など、複数の支払いオプションを提供しています。また、RobloxのXbox Oneアプリでは、アプリ内購入も可能です。 Robloxは、その合理的な裁量により、利用可能な支払い方法を随時変更できるものとします。 購入契約は、ユーザーが「支払う」ボタン（または同様の名前が付いた購入ボタン）をクリックし、取引が正常に完了した時点で締結されます。 Roblox規約、特にユーザー規約の第4条(a)およびクリエーター規約の第4条の例外として、クリエーターとRobloxとの間に契約関係が生じます。 クリエーターとユーザーの間には直接の契約関係は生じません。 ユーザーがRobuxの支払いにより仮想コンテンツ等を取得する場合、かかる取得は常にユーザーとRobloxとの間で締結されるものとし、クリエーターは常にRobloxの代理として機能するものとします。

4 ▼ Robuxに対する絶対的権利

ユーザー規約第3条(e)の例外として、さらにRobloxガイドラインまたはポリシーに対するユーザーの違反、またはRoblox規約に対するユーザーの違反に関連する場合を除き、Robloxは、自身の合理的な裁量により、将来にのみ影響する（すなわち、すでに有効に保有しているRobuxユーザーには影響しない）RobloxのRobuxに関する絶対的な権利を行使できるものとします。また、この行使は、本付録Eまたは拘束力のある適用法に基づきRobloxがユーザーに対して有する可能性のある通知、払い戻し、補償、および責任には影響しません。 ユーザー規約第3条(e)のその他の規定は影響を受けないものとします。

5 ▼ DevEx

クリエーター規約第4条(c)の例外として、ユーザーは、獲得済みRobuxを、Robloxが決定する為替レートで現実の通貨と交換することができます。ただしこの為替レートは、Robloxがその合理的な裁量で定めた要件、手続き、および制限に基づき将来にわたって効力を有するものとして随時修正される可能性があります（例え

ば、インフレによる変動を補償するためなど）。 最新の為替レートおよびDevExプログラムの一般的な要件、ポリシー、および制限は、こちらに掲載されています。

6 ▼ ユーザーの法定権利および支払いの返金可能性

A. 本サービスが適切に機能しないか説明と異なっていた場合、または、ユーザーのRobloxとの契約に適合していない場合、ユーザーが追加の法定権利および救済措置を有する場合があります。
B. Roblox規約は、ユーザーが適用法のもとで有する、返金に関する法定権利を制限するものではありません。

7 ▼ 責任の制限

ユーザー規約の第13条(b)から(c)および第14条、ならびにクリエーター規約の第10条は適用されません。 さらに、ユーザー規約の第2条(g)、第3条(c)および(e)、第4条(d)、第6条(b)、第9条(b)から(c)、第13条(a)、ならびにクリエーター規約の第5条(a)(ii)においてそれぞれ定められている責任の制限は適用されません。 代わりに、Robloxは、この条項のみに従って損害賠償責任を負うものとします。

A. Robloxの法的代理人または指定代理人の違反行為に起因する死亡、身体または健康への損害、ならびに保証された特性の欠如に起因する損害、または詐欺的意図による損害については、Robloxの賠償責任は無制限です。
B. また、Roblox自身、Robloxの法定代理人、またはRobloxの指定代理人が故意または重過失により損害を与えた場合、Robloxの責任は無制限となります。
C. 契約上の主要な義務に対する軽度の過失による違反の場合、Robloxは、本付録Eの第7A条、第B条、および第D条に定める場合を除き、通常予見可能な損害額のみを賠償する責任を負うものとします。 契約上の主要な義務とは、抽象的には、その完遂が契約の適切な履行をそもそも可能にするような義務であり、契約当事者が通常、その履行に依拠できるような義務を指します。
D. 適用される強行法に基づく責任は影響を受けません。
E. 損害賠償請求の時効期間は1年とします。ただし、本付録Eの第7A条、第B条、および第D条の場合には、法定の時効期間が適用されます。

8 ▼ 準拠法、裁判管轄、および裁判地

A. ユーザー規約第12条の例外として、ユーザーの居住地の強行法がカリフォルニア州法よりもユーザーに有利である限りにおいて、ユーザーの居住地の当該法が適用されます。
B. ユーザーが、その取引、ビジネス、技術または職業以外の目的で活動する消費者である限りにおいて、ユーザー規約第12条に基づく管轄権および裁判地の選択は適用されないものとします。

9 ▼ 紛争の解決または仲裁

A. ユーザーが消費者（すなわち、Robloxとの契約において、ユーザーの取引、ビジネス、技術または職業以外の目的で活動する個人）である場合、ユーザー規約の第11条(b)および(c)は適用されず、ユーザー規約の第10条および第11条(a)、ならびにクリエイター規約の第7条(b)は、いずれの当事者による裁判所への訴えも排除または制限するものではありません。
B. Robloxは、消費者仲裁パネルによる代替的紛争解決スキームへの参加を義務付けられておらず、また参加する意思もありません。 その代わり、 Robloxは、ユーザー規約の第11条(a)の定めに従い争いを解決するよう努めます。

10 ▼ 英国内ユーザーへの通知

ユーザー規約の第16条は適用になりません。

11 ▼ 存続条項

Roblox規約の第17条(b)に記載されている条項に加え、本付録Eの第7条も終了後に存続するものとします。

12 ▼ 電子的通信に関する同意

ユーザー規約の第17条(f)は適用になりません。 Robloxが製品またはサービスの販売に関連してユーザーの電子メールアドレスを取得している場合、 Robloxは、Roblox独自の類似製品またはサービスのダイレクトマーケティングにそれを使用できるものとします。ただしその条件として、ユーザーの電子メールアドレスが収集された時点および各メッセージの送信時に、ユーザーがそのような電子メールアドレスの使用に対して無料で簡単に異議を申し立てる機会をRobloxが明確かつ個別に与え、かつユーザーが当初そのような使用を拒否しなかった場合に限ります。

13 ▼ 取り消す権利

ユーザーが消費者（すなわち、Robloxと契約を締結するにあたり、ユーザーの取引、ビジネス、技術または職業以外の目的で行動する個人）である場合、ユーザーは、以下を条件として、締結されたすべての契約を取り消すことができます。

A. 取り消す権利の行使に関する説明

1. **取り消す権利** 下記の第13条Dを条件として、ユーザーは、14日以内であれば、理由を説明することなく本契約を取り消すことができます。 取消可能な期間は、本契約締結日から14日後に終了します。 取り消す権利を行使するには、ユーザーはRoblox（Roblox Corporation、カスタマーサポート、3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403、または (888) 858-2569）に対して、本契約の取消しを明確な意思表示（例えば、郵送によるレター）によって通知する必要があります。 以下に示す取消し用フォームのテンプレートを使うこともできますが、これは義務ではありません。 また、当社ウェブサイト上のカスタマーサポートフォームから、取消し用フォームのテンプレートまたはその他の明確な意思表示の文面に電子的に記入し、送信することもできます。 このオプションを利用する場合、当社は、遅滞なく、このような取消通知を受領した旨を、耐久性のある媒体（例えば、書面）によりお客様に通知します。

   取消しの期限を満たすには、その期間が終了する前に、ユーザーからユーザーによる取消権の行使に関する通信を送信すれば足りるものとします。

2. **取消しによる影響** ユーザーが本契約を取り消した場合、Robloxはユーザーか

ら受け取ったすべての支払いをユーザーに払い戻します。この金額には配送費用を含みますが、ユーザーが、Robloxが提供する最も安価な標準配送以外の配送タイプを選択したことによる追加費用は例外とします。払い戻しの時期は、不当に遅滞することなく、ただしいかなる場合でも、Robloxがユーザーの本契約の取消しの決定について通知を受けた日から14日以内に行います。Robloxは、ユーザーが明示的に別段の同意をした場合を除き、当初の取引でユーザーが使用した支払い方法と同じ方法で、かかる払い戻しを行います。いずれの場合も、ユーザーがかかる払い戻しにより手数料を負担することはありません。

ユーザーが取消可能期間中にサービスの提供開始を依頼した場合、ユーザーは、契約の全対象範囲との比較の上で、ユーザーが本契約の取消しを当社に通知するまでの間に提供された部分に比例する金額を当社に支払うものとします。

B. 取消し用フォームのテンプレート

（本契約の取消しを希望する場合にのみ、本フォームにもれなく記入し返送してください）

宛先は、「Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403」です。

- 私/私たち（*）は、以下の商品の販売（*）/以下のサービスの提供（*）に関する契約を取り消すことをここに通知します。
- 注文日（*）/受領日（*）
- 消費者の氏名
- 消費者の住所

- 消費者による署名（このフォームを紙で通知する場合に限ります）
- 日付

_____
（*）適宜削除してください。

C. **取り消す権利に対する例外** ユーザーの仕様または明確なカスタマイズによる商品の供給に関する遠隔地または事業場外で締結された契約については、契約取消しの権利が存在しない場合があります。
D. **取り消す権利の失効** 以下のいずれかが該当する場合、取り消す権利は失効しますのでご注意ください。
   1. サービスが完全に履行された後のサービス契約。ただし、契約によりユーザ

ーが支払義務を負う場合は、履行の開始が、ユーザーの事前の明示的な同意によって行われ、かつRobloxにより契約が完全に履行された時点で取り消す権利を失うことをユーザーが承知した上で行われた場合のみ。

2. 有形媒体で供給されないデジタルコンテンツの供給に関する契約であって、履行が開始され、かつユーザーに支払義務を課す契約であって、以下のすべてが該当する場合。(i)ユーザーが、取消可能期間中に履行を開始することについて事前に明示的な同意を行っている。(ii)ユーザーが、それによってユーザーの取リ消す権利を失うことを承知している。(iii)Robloxが、契約を確認する機会をユーザーに提供しており、その中で、Robloxが取消可能期間の満了前に契約の履行を開始することへのユーザーの同意、および取り消す権利の失効に関する了承の確認も行っている。

14 ▼ 著作権

Roblox規約のいかなる規定も、特にクリエーター規約の第2条(b)に関して、著作権保護の対象となる素材の使用に対して報酬を得る強行法に基づく権利に影響を及ぼすものではありません。
Robloxは、プラットフォームおよび本サービス、ならびにその他のあらゆる提供コンテンツのテキストおよびデータマイニングを行う権利を留保します。

15 ▼ 互換性のあるデバイス

ユーザーは、サービスを利用できる互換性のあるデバイスに関する情報を[こちら]で確認できます。

16 ▼ 度重なる不正使用

ユーザー規約の第2条(g)に加わるものとして、Robloxは、Robloxの苦情および不服申し立てシステムまたは違法コンテンツ通知フォームを繰り返して悪用し、または悪質な不正使用を行ったユーザーまたは非ユーザーが提出した(i)不服申し立て、(ii)違法コンテンツ通知、または(iii)その他の苦情の処理を拒否することがあります。 このような不正使用の例としては、明らかに根拠のない苦情、または裏付け

のない通知や不服申し立てを頻繁に行うことや、何の情報も添付せずに大量の不服申し立てや通知を提出するなどによって、不服申し立てや通知システムを悪用することが挙げられます。 このような拒否を決定する際には、例えば、ユーザーによるこれまでの不服申し立てシステムまたは違法コンテンツ通知フォームの利用状況や、不正使用の深刻度を考慮する場合があります。 拒否の期間は、違反の程度によって異なります。 Robloxはまた、違法なコンテンツを繰り返し公開するユーザーのアカウントを停止または解除することもあります。 このような一時停止や解除を行うにあたり、ユーザーの過去のコンテンツ違反や不正使用の重大性などを考慮する場合があります。 停止の期間は、違反の程度によって異なります。 Robloxは、停止または解除について事前に通知します。ただし、事前通知が適切でない場合は行いません。ユーザーがそのような措置に同意できない場合は、不服を申し立てる機会があります。

17 ▼ 仮想コンテンツのおすすめとランキング

Robloxの機能（例えば、マーケットプレイスとバーチャル空間サーチのような機能）に応じて、Robloxはユーザーとクリエーターに最も関連性の高い検索結果とおすすめを提供するために様々な要素を使用します。 各要素のカテゴリとそれらに適用される相対的な重要度は、該当する検索またはおすすめ機能によって異なります。 さらに、一部の機能について、Robloxは、提示される結果またはおすすめの順序を変更するオプションをユーザーとクリエーターに提供しており、このオプションは検索またはおすすめ機能の近くに表示されます。 おすすめとランキング機能の動作方法についての詳細は、 Robloxのこちらを参照してください。

18 ▼ 通知および不服申し立て

ユーザー規約の第2条(f)に加え、Robloxが仮想コンテンツへのアクセスを制限する場合は常に、Robloxはユーザーにかかる決定を通知し、不服を申し立てる機会をユーザーに提供します。 Robloxは、そのような決定をする際に、その時点の違反を考慮することに加え、ユーザーによるRobloxの過去の使用状況、およびユーザーがRobloxポリシーに繰り返し違反しているかどうかも考慮します。 特定のポリシーに対する違反が続くと、より厳しい結果（警告、その次にはタイムアウト、そして停止など）が生じる場合があります。 Robloxは、不服申し立て要求を検討する際、違反の重大性、不服申し立ての理由、およびプラットフォーム上でのユーザ

ーの行動を総合的に考慮します。 なお、状況によっては、不服申し立て制度がすぐには適用されない場合がありますので、ご注意ください。例えば、すでに停止処分が解除されている時点での20分間のタイムアウトなど、時間が経過したことによる結果などです。

19 ▼ 契約違反を理由とする請求を行うユーザーの権利

ユーザーはRobloxを相手取って契約違反を理由とする請求を起こす権利を有する場合があります。 例えば、Robloxが本規約に違反して、ユーザーのコンテンツを不当に削除したりアクセスを制限した場合、またはユーザーによる利用を不当に停止または禁止した場合、ユーザーは契約違反を理由とする請求を行う権利を有します。

20 ▼ 英国オンライン安全法の遵守

2023年英国オンライン安全法（「OSA」といいます）により、Robloxがその利用規約に特定の情報を記載するよう義務付けられています。 この情報は、本付録EのOSA別紙に掲載しています。

▼ 付録F（オーストラリア）

1 ▼ 優先順位

Roblox規約と本補足規定との間に不一致または矛盾がある場合は、その範囲において本補足規定が優先するものとします。

2 ▼ 英国オンライン安全法の遵守

1. Robloxは、2021年オンライン安全法（Cth）（「**AU OSA**」といいます）に基づ

き、エンドユーザーをオンライン上の違法または有害なコンテンツから保護するために特定の措置を講じる義務を負っています。 AU OSAフレームワークによって規制されるコンテンツは、次のようにさまざまなカテゴリに分類されます。

a. 「**Class 1A素材**」、すなわち以下のいずれかに該当するもの

   i. 児童を性的に搾取する素材
   ii. テロを支援する素材
   iii. 極端な犯罪および暴力に関する素材

   Roblox の「児童搾取」、「テロリズムおよび暴力的過激主義」、および「暴力的なコンテンツおよび流血の表現」コミュニティ基準は広範囲にわたり、AU OSAフレームワーク内で定義されているクラス1Aのコンテンツをはじめ、さまざまな違反行為をカバーしています。

b. 「**Class 1B素材**」、すなわち以下のいずれかに該当するもの

   i. 犯罪および暴力に関する素材
   ii. 薬物に関する素材

   Robloxの「暴力的なコンテンツおよび流血の表現」および「違法かつ規制対象の商品」コミュニティ基準は広範囲にわたり、AU OSAフレームワーク内で定義されているクラス1Bのコンテンツをはじめ、さまざまな違反行為を対象としています。

c. 「**クラス1C素材**」とは、特定のフェティッシュな行為や空想を記述または描写するクラス1の素材のうち、クラス1A素材に該当しないものを指します。

   Robloxの「ハラスメントおよび差別」、「恋愛や性的な内容」、「暴力的なコンテンツおよび流血の表現」、「違法かつ規制対象の商品」、および「自殺、自傷、および有害な言動」のコミュニティ基準は広範囲にわたり、AU OSAフレームワーク内で定義されているクラス1Cのコンテンツをはじめ、さまざまな違反行為を対象としています。

d. 「**クラス2A素材**」とは、クラス2の素材のうち、同意した成人間の実際の（シミュレーションではない）性行為を描いた映像をいいます。

   Robloxの「恋愛や性的な内容」コミュニティ基準は広範囲にわたり、AU OSAフレームワーク内で定義されているクラス2Aのコンテンツをはじめ、さまざまな違反行為を対象としています。

e. 「**クラス2B素材**」とは、クラス2の素材のうち、強い衝撃を与える性的に露骨な描写（強い衝撃を与えるヌードを含む）を指します。

Robloxの「恋愛や性的な内容」コミュニティ基準は広範囲にわたり、AU OSAフレームワーク内で定義されているクラス2Bのコンテンツをはじめ、さまざまな違反行為を対象としています。

2. AU OSAに基づき、当社に対しては利用規約に特定の規定を盛り込むことが義務付けられています。 これらの規定は、Roblox規約（コミュニティ基準を取り込んでいるもの）に記載されています。
3. コミュニティ基準により、クラス1A素材、クラス1B素材、クラス1C素材、クラス2A素材、クラス2B素材などに該当するコンテンツのタイプのほか、本サービス上での、同意のない男女間の濃密な画像の共有、児童の性的懐柔、または性的脅迫を行う過程でサービスを通じて行われるいかなるコンテンツの共有も禁止されています。 オーストラリアのユーザーの場合、これは、ユーザー自身またはユーザーのアカウントを使用する他のユーザーが本サービスを以下の目的で使用しないように徹底しなければならないことを意味します。
    1. クラス1A素材、クラス1B素材、クラス1C素材、クラス2A素材、またはクラス2B素材を募集、アクセス、配布、または保存すること。
    2. 同意のない男女間の濃密な画像の共有、児童の性的懐柔、または性的脅迫を行う過程でサービスを通じて素材を共有すること。
4. ユーザー規約の第2(c)条にあるとおり、お客様は、ご自身のアカウントおよび本サービスにおいて、お客様のアクセス認証情報を使用して行われたあらゆる行為について、責任を負うことになります。 オーストラリアのユーザーにとって、これは、お客様のアカウントで本サービスを使用するすべての人がRoblox規約を遵守するよう、お客様が徹底する必要があることを意味します。
5. 本付録Fは、いかなる形でもRoblox規約に基づくお客様の他の義務を制限するものではありません。

▼ OSA別紙

若年層ユーザー向けの本OSAの概要: *Robloxはお客様の安全を守り、有害で法律に反するコンテンツからお客様を保護するために様々なことを行っており、以下にその詳細を説明します。 当社では、Roblox上のコンテンツが当社の規則を破ることがないようチェックするために、技術、および人によるモデレーターを使用しています。 また、有害なコンテンツを削除し、これらからユーザーを守るためにさらなる対策を取っています。 その例として、当社では、バーチャル空間にアップロードされた画像が適切であるかチェックしています。 Robloxで見かけたことが気にかかり、それが当社の規*

則に反すると思われる場合は、に通報してください。助けが必要な場合は、サポートできる大人に相談してください。本別紙の第1条では、Robloxがすべてのユーザーを違法なコンテンツから保護する方法について述べます。本別紙の第2条では、Robloxがユーザー（18歳未満のユーザーを含みます）を、児童にとって有害なコンテンツから保護する方法について述べます。

上記の項は、Roblox規約の一部を構成するものではありません。若年層のユーザーが本別紙を理解するためのものであり、その目的のためにのみ提供されるものです。

英国オンライン安全法に基づくRobloxの義務

Robloxは、当社のユーザーに安全で礼儀正しいオンライン環境を提供することを目指しています。

- Robloxは、OSAに基づき、OSAが「重点対策違法コンテンツ」と呼ぶ特定の種類の違法コンテンツから英国のユーザーを保護する特定の義務を負っており、Robloxは、当社がこれをどのように行うかをユーザーに説明しなければなりません。これには、テロリズムコンテンツ、児童の性的搾取・虐待（CSEA）コンテンツ、およびその他の種類の違法コンテンツが含まれます。この種のコンテンツからユーザーを保護するために当社が講じた措置については、こちらをクリックするか、下にスクロールしてご覧ください。
- Robloxはまた、OSAに基づき、OSAが「主要重点対策コンテンツ」、「重点対策コンテンツ」、「非指定コンテンツ」と呼ぶ特定の種類の有害コンテンツから18歳未満の英国のユーザーを保護する特定の義務を負っており、Robloxは、当社がこれをどのように行うかをユーザーに説明しなければなりません。これには、自殺や自傷行為のコンテンツ、摂食障害のコンテンツ、ポルノコンテンツ、虐待やヘイトのコンテンツ、その他の種類のお子様に有害なコンテンツが含まれます。この種のコンテンツからユーザーを保護するために当社が講じた措置については、こちらをクリックするか、下にスクロールしてご覧ください。
- Robloxは、OSAに基づいて適切な苦情を正しく処理し解決するためのポリシーとプロセスを整備しています。詳細については、こちらをクリックするか、下にスクロールしてください。

1 ▼ 第1項：違法なコンテンツ

Robloxが違法なコンテンツから個人を保護する方法

Robloxは、様々な対策を講じ、自動内容審査や人の手による審査を含む複数のシス

テムを統合して、重点対策違法コンテンツを含む違法コンテンツからユーザーを保護しています。

Robloxには以下のような多層的な内容審査システムがあり、Robloxにアップロードされたコンテンツがコミュニティ基準に違反する可能性があるかを判断しています。

- テキストについては、伏字処理やキーワードリストといった技術を使っています。 ユーザーが送信しようとしたテキストがこれらの方法で検出されると、そのテキストには伏字処理が施され、他のユーザーが違反コンテンツにさらされるのを防ぎます。
- アバターやアバターアクセサリーなどの視覚的なアセットには、3Dアセットを複数の角度から撮影し、潜在的に有害なアイテムにフラグを立てて審査する検出技術を使用しています。
- ボイスチャットでは、自動音声認識を使って音声をテキストに書き起こし、社内のAIモデルを使って違反している文言を分類・検出します。 これはリアルタイムで行われるため、Robloxのボイスチャットでコミュニティ基準に違反したユーザーに対して一時的な利用停止または最終的な利用禁止などの措置を取ることができます。

コミュニティ基準は、ユーザーの行動と組み合わされて、さまざまなAIアルゴリズムを充実させています。 これらのアルゴリズムは、質の向上に取り組み、最も困難な決定を担当する数千人の内容審査スタッフチームによって支えられています。 当社はまた、ユーザーに対し、懸念される行為をRobloxに直接報告するよう積極的に働きかけています。 特定されたコンテンツは精査され、違反行為に対する対処が迅速に行われます。 Robloxは、コミュニティ基準に著しく違反したユーザー、または違反を繰り返したユーザーを利用停止または恒久的に利用禁止にすることがあります。

CSEAコンテンツ

Robloxの「児童搾取」に関するコミュニティ基準（「CEコミュニティ基準」）は、OSAによって定義されたCSEA（子どもの性的搾取および虐待）に関するコンテンツをはじめ、幅広くさまざまな種類の違反を取り扱っています。

Robloxでは、CEコミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- CSEAコンテンツを特に内容規制するように設計された、自動化された手段を使用する。
- 問題のある文言、安全システムに対する潜在的なバイパス、および違反コンテンツを特定するために設計されたAIで動作する一連のツールにより、公開および更新されたバーチャル空間を評価する。
- 画像を含むコンテンツをアップロード前に確認する。
- やり取りをレビューおよび監視するスキャンアルゴリズムにより、不適切な行為を事前にブロックし、ユーザーを保護する。

さらに、画像および動画を、PhotoDNAとGoogleのContent Safety APIを使用して、児童の性的搾取および性的虐待画像の有無について評価する。 これらのシステムによってフラグが立てられた場合、当該コンテンツは訓練を受けた担当者に送信され、確認されます。 CSEAコンテンツであることが確認された場合、当該コンテンツは全米行方不明・被搾取児童センターに報告されます。

これらの自動化された手段は、CSEAコンテンツが当社のプラットフォーム上に存在する時間を最小限に抑えられるように設計されています。 Robloxが自動化された手段によってCEコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定した場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

Robloxは、CEコミュニティ基準に著しく違反したユーザー、または違反を繰り返したユーザーを利用停止または恒久的に利用禁止にすることがあります。

テロリズムコンテンツ

Robloxの「テロリズムおよび暴力的な過激主義」に関するコミュニティ基準（「TVEコミュニティ基準」）は、OSAによって定義されたテロリズムに関するコンテンツをはじめ、幅広くさまざまな種類の違反を取り扱っています。

Robloxでは、TVEコミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- テロ組織や集団的暴力を賛美するコンテンツ、およびこれらに関連するコンテンツを特に内容規制するように設計された、自動化された手段を使用する。
- 問題のある文言、安全システムに対する潜在的なバイパス、および違反コンテンツを特定するために設計されたAIで動作する一連のツールにより、公開および更新されたバーチャル空間を評価する。

- 画像を含むコンテンツをアップロード前に確認する。
- やり取りをレビューおよび監視するスキャンアルゴリズムにより、不適切な行為を事前にブロックし、ユーザーを保護する。

これらの自動化された手段は、テロリズムコンテンツが当社のプラットフォーム上に存在する時間を最小限に抑えるように設計されています。 RobloxがTVEコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定した場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

Robloxは、TVEコミュニティ基準に著しく違反したユーザー、または違反を繰り返したユーザーを利用停止または恒久的に利用禁止にすることがあります。

その他の重点対策違法コンテンツ

OSAが定義するその他の重点対策違法コンテンツについても、その大半が当社のコミュニティ基準の対象となっています。 コミュニティ基準に加え、当社の広告基準では、武器、違法薬物、および重点対策違法コンテンツに相当する可能性のあるその他の物品やサービスに関する宣伝や勧誘を禁止しています。

Robloxでは、コミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- コンテンツを特に内容規制するように設計された、自動化された手段を使用する。
- 問題のある文言、安全システムに対する潜在的なバイパス、および違反コンテンツを特定するために設計されたAIで動作する一連のツールにより、公開および更新されたバーチャル空間を評価する。
- 画像を含むコンテンツをアップロード前に確認する。
- やり取りをレビューおよび監視するスキャンアルゴリズムにより、不適切な行為を事前にブロックし、ユーザーを保護する。

これらの自動化された手段は、その他の重点対策違法コンテンツがプラットフォーム上に存在する時間を最小限に抑えられるように設計されています。 Robloxがコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定した場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

Robloxは、コミュニティ基準に著しく違反したユーザー、または違反を繰り返したユーザーを利用停止または恒久的に利用禁止にすることがあります。

2 ▼ 第2条：お子様に有害なコンテンツ

Robloxが、児童にとって有害なコンテンツから個人を保護する方法

Robloxは、様々な対策を講じ、自動内容審査や人の手による審査を含む複数のシステムを統合して、主要重点対策コンテンツ、重点対策コンテンツ、およびお子様とって有害な非指定コンテンツからユーザーを保護しています。 当社のコミュニティ基準では、お子様にとって有害なこれらすべての種類のコンテンツ、ならびにお子様およびユーザー全般に有害な可能性のあるその他の種類のコンテンツを禁止しています。

Robloxには以下のような多層的な内容審査システムがあり、プラットフォームにアップロードされたコンテンツがコミュニティ基準に違反する可能性があるかを判断しています。

- テキストについては、伏字処理やキーワードリストといった技術を使っています。 ユーザーが送信しようとしたテキストがこれらの方法で検出されると、そのテキストには伏字処理が施され、他のユーザーがそれにさらされるのを防ぎます。
- アバターやアバターアクセサリーなどの視覚的なアセットには、3Dアセットを複数の角度から撮影し、潜在的に有害なアイテムにフラグを立てて審査する検出技術を使用しています。
- ボイスチャットでは、自動音声認識を使って音声をテキストに書き起こし、社内のAIモデルを使って違反している文言を分類・検出します。 これはリアルタイムで行われるため、コミュニティ基準に違反したユーザーに対して一時的な利用停止またはアクセス停止などの措置を取ることができます。

コミュニティ基準は、ユーザーの行動と組み合わされて、さまざまなAIアルゴリズムを充実させています。 これらのアルゴリズムは、質の向上に取り組み、最も困難な決定を担当する数千人の内容審査スタッフチームによって支えられています。

ユーザーは、懸念される行為をRobloxに直接報告することもできます。 報告されたコンテンツは精査され、違反行為に対する対処が迅速に行われます。

OSAの要件とは別に、Robloxは、Robloxがユーザーに適切でないと判断したコンテンツや、ユーザーが見たくないコンテンツから、18歳未満のユーザーを含むユーザーを保護するために、追加の措置を講じています。以下がその例です。

- Robloxは、コンテンツ成熟度ラベルを使用して、ユーザーがやり取りするバーチャル空間について情報に基づいた意思決定を行い、見たくないコンテンツに遭遇する可能性を減らすのに役立てています。 成熟度ラベル（極少、軽度、中程度、R指定）とコンテンツ記述子（激しい言葉、暴力、血など）はバーチャル空間ページに表示され、ホームページと見つけようページで年齢層と地域のコンテンツポリシーに基づいてユーザーにバーチャル空間をおすすめするために使用されます。 Robloxの強烈な表現に関するポリシーは、バーチャル空間内のコンテンツ、テキストおよびボイスチャットによる会話の両方に適用されます。
- Robloxは、ユーザーをRobloxから別のプラットフォームに誘導しようとする会話を識別する検出システムを実装しています。
- Robloxは、ユーザーの年齢（9歳未満、9歳～13歳、13歳～17歳、17歳、18歳以上）に応じてユーザーの体験をカスタマイズします。 たとえば、13歳未満のユーザーは、特定のチャット機能にアクセスするために保護者の許可を必要とし、レーティングなしのバーチャル空間は検索もプレイもできません。 詳細は、こちらに掲載されています。
- Robloxでは、17歳以上向けのバーチャル空間など、特定のプラットフォーム機能にアクセスするために、ユーザーの年齢確認が必要です。
- Robloxは、プラットフォーム上でお子様にとって安全かつ年齢に適した体験をご家族で構築できるよう、強力な保護者コントロールを提供しています。 これらのツールは、保護者がお子様のRobloxでのやり取りを可視化し、管理できるように設計されています。 保護者コントロールを有効にするには、保護者の方がご自身のデバイスでRobloxアカウントを作成し、アカウントの紐づけ機能を通じてお子様のアカウントと紐づけてください。 紐づけが完了すると、保護者はアクティビティを監視し、境界を設定し、お子様がアクセスできるバーチャル空間の成熟度を管理し、設定をリアルタイムで更新できます。 詳細は、こちらとこちらに掲載されています。

主要重点対策コンテンツ（自殺、自傷行為、摂食障害、ポルノ）

Robloxのコミュニティ基準は、OSAによって定義された主要重点対策コンテンツを禁止しています。

- 自殺、自傷行為、有害行動に関するコミュニティ基準は、OSAによって定義された自殺、自傷行為、摂食障害に関するコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。
- 恋愛および性的なコンテンツに関するコミュニティ基準は、OSAによって定義されたポルノコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。

Robloxでは、自殺、自傷行為、有害な行動に関するコミュニティ基準や、恋愛および性的なコンテンツに関するコミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- 人による審査とAIを活用したツールの組み合わせにより、本サービス上のコンテンツ（テキスト、画像、音声、および動画など）を監視し内容審査した上で、これらが規約違反のコンテンツを含んでいるかどうかを判断します。 AIツールは、他のユーザーが見る前にテキストベースのコミュニケーション内で特定された違反コンテンツを確認してブロックし、疑わしいコンテンツを含む会話にフラグを立てて、人間の内容審査スタッフによるさらなる審査に回します。
- 検出技術を使用して、以前に違反として識別されたものと類似または同一（アセットによって異なります）のアセットのアップロードを識別し、防止します。
- 自動音声認識ツールを使用して、ボイスチャットをテキストに書き起こし、社内のAIモデルを使用して特定の違反コンテンツを分類・検出します。 これはリアルタイムで行われるため、 Robloxはユーザーに注意喚起を送信する、ユーザーを一時停止またはアクセス停止にするなど、その後の措置を講じることができます。

これらの措置は、ユーザーが主要重点対策コンテンツに遭遇するのを防ぐように設計されています。 Robloxが自社のコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定した場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

コミュニティ基準に違反したユーザーには、バーチャル空間の警告、コンテンツの削除、および／またはアカウントレベルの制限が課される場合があります。あるいは、必要に応じて役立つリソースが送信される場合もあります。

Robloxが潜在的な主要重点対策コンテンツを認識した場合、内部調査を実施し、必要に応じて措置を講じることがあります。 差し迫った自傷行為の脅威が信頼できるものであるとRobloxが判断した場合には、適切な法執行機関への報告がこれに含まれる場合があります。

重点対策コンテンツ（虐待やヘイト、いじめ、暴力、有害物質、危険なスタントやチャレンジ）

Robloxのコミュニティ基準は、OSAによって定義された重点対策コンテンツを対象

としています。

- 差別、中傷、ヘイトスピーチに関するコミュニティ基準は、OSAによって定義された虐待およびヘイトコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。
- 脅迫、いじめ、ハラスメント、暴力的なコンテンツと流血に関するコミュニティ基準は、OSAによって定義されたいじめや暴力的なコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。 コミュニティ基準の主要な原則の一つに、児童の保護、および脅迫やハラスメントの防止があり、いかなる形態のいじめ、ストーカー行為、威嚇、または危害を加えるという脅しも禁止されています。
- 自殺、自傷行為、有害行動、違法で規制された商品と活動に関するコミュニティ基準は、OSAによって定義された有害物質のコンテンツ、危険なスタントやチャレンジのコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。

Robloxでは、差別、中傷、ヘイトスピーチ、脅迫、いじめ、ハラスメント、暴力的なコンテンツと流血、自殺、自傷行為、有害な行動、違法・規制された商品と言動に関するコミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- 人による審査とAIを活用したツールの組み合わせにより、本サービス上のコンテンツ（テキスト、画像、音声、および動画など）を監視し内容審査した上で、これらが規約違反のコンテンツを含んでいるかどうかを判断します。 AIツールは、他の人が見る前にテキストベースのコミュニケーションに含まれる違反コンテンツを確認してブロックし、疑わしいコンテンツを含む会話にフラグを立てて、人間の内容審査スタッフによるさらなる審査に回します。
- 検出技術を使用して、以前に違反として識別されたものと類似または同一（アセットによって異なります）のアセットのアップロードを識別し、防止します。
- 自動音声認識ツールを使用して、ボイスチャットをテキストに書き起こし、社内のAIモデルを使用して特定の違反コンテンツを分類・検出します。 これはリアルタイムで行われるため、 Robloxはユーザーに注意喚起を送信する、ユーザーを一時停止またはアクセス停止にするなど、その後の措置を講じることができます。

これらの措置は、ユーザーが重点対策コンテンツに遭遇するのを防ぐように設計されています。 Robloxが自社のコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定し

た場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

コミュニティ基準に違反したユーザーには、バーチャル空間の警告、コンテンツの削除、アカウントレベルの制限が課される場合があります。

Robloxが潜在的な重点対策コンテンツを認識した場合、内部調査を実施し、必要に応じて措置を講じることがあります。 差し迫った危害の脅威が信頼できるものであるとRobloxが判断した場合には、適切な法執行機関への報告がこれに含まれる場合があります。

非指定コンテンツ（うつ病、身体の烙印）

Robloxのコミュニティ基準は、Ofcomによって特定された非指定コンテンツを対象としています。

- 自殺、自傷行為、有害行動に関するコミュニティ基準は、Ofcomによって定義されたうつ病に関するコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。
- 脅迫、いじめ、ハラスメントに関するコミュニティ基準は、Ofcomによって定義された身体の烙印に関するコンテンツをはじめ、幅広くさまざまなタイプの違反について定めています。

Robloxでは、脅迫、いじめ、ハラスメント、自殺、自傷行為、有害な行動に関するコミュニティ基準に違反する可能性のあるコンテンツや行動を問題が起こる前に特定するために、様々な伏字処理、音声審査、コンテンツ審査、およびその他の自動化システムを使用しています。その例としては以下があります。

- 人による審査とAIを活用したツールの組み合わせにより、本サービス上のコンテンツ（テキスト、画像、音声、および動画など）を監視し内容審査した上で、これらが規約違反のコンテンツを含んでいるかどうかを判断します。 AIツールは、他のユーザーが見る前にテキストベースのコミュニケーションに含まれる違反コンテンツを確認してブロックし、疑わしいコンテンツを含む会話にフラグを立てて、人間の内容審査スタッフによるさらなる審査に回します。
- 検出技術を使用して、以前に違反として識別されたものと類似または同一（アセットによって異なります）のアセットのアップロードを識別し、防止します。
- 自動音声認識ツールを使用して、ボイスチャットをテキストに書き起こし、社内のAIモデルを使用して特定の違反コンテンツを分類・検出します。 これはリアルタイムで行われるため、 Robloxはユーザーに注意喚起を送信する、ユーザー

を一時停止またはアクセス停止にするなど、その後の措置を講じることができます。

これらの措置は、ユーザーが非指定コンテンツに遭遇するのを防ぐように設計されています。 Robloxが自社のコミュニティ基準に違反するコンテンツを特定した場合、または規約違反の報告を通じてその事実を認識した場合、Robloxは速やかにそのコンテンツを削除します。

コミュニティ基準に違反したユーザーには、バーチャル空間の警告、コンテンツの削除、および／またはアカウントレベルの制限が課される場合があります。あるいは、必要に応じて役立つリソースが送信される場合もあります。

Robloxが潜在的な非指定コンテンツを認識した場合、内部調査を実施し、必要に応じて措置を講じることがあります。 差し迫った自傷行為の脅威が信頼できるものであるとRobloxが判断した場合には、適切な法執行機関への報告がこれに含まれる場合があります。

適切な苦情を申し立てる方法

Robloxは、OSAに基づいて適切な苦情を正しく処理し解決するためのポリシーとプロセスを整備しています。

英国のユーザーは、英国の法律に違反していると思われるコンテンツをこちらの報告機能を使用して通報し、また、当社が提供するプロセスを使用して、その他のOSA固有の苦情を申し立てることができます。 英国のユーザーは、当社が提供する報告機能を使用して、お子様に有害だと思われるコンテンツを報告することもできます。 詳細情報はこちらに掲載されます。 決定に対して異議申し立てを行う方法についての詳細は、こちらをご覧ください。