

Roblox利用規約

発効日：2025年1月6日

最終更新日：2025年1月6日

[はじめに](#)

[ユーザー規約](#)

[クリエイター規約](#)

[別紙A（中国）](#)

[別紙B（日本）](#)

[別紙C（欧州連合/欧州経済領域および英国）](#)

[別紙D（ベトナム）](#)

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

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株式会社および指定子会社（「Roblox」、「ロブロックス」、「当社」）は、Robloxウェブサイト（www.roblox.com）とその関連プラットフォーム（総称して「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、製品およびサービスを含むその他さまざまな機能とサービス（プラットフォームとともに総称して「サービス」）を提供しており、ユーザー（「ユーザー」、「あなた」、「みなさん」）がプレイしたり、制作したり、お互いにつながれ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。

- 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るRobloxクリエイター規約。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](#)では、当社がユーザーから収集する情報や、その情報を保護する方法、その情報がどのように使用されるかについて説明しています。
- Roblox [コミュニティ基準](#)では、ユーザーに求められる行動を説明し、本サービス上で禁止されている言動についての概要を説明しています。
- コンテンツラベルは、バーチャル空間に関連する成人向けコンテンツ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、サービスにアクセスするすべての人に適用されます。
- **クリエイター規約。**クリエイター規約は、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。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とネット上のすべての言動に対して適用され、サービスを使用するときに許されている行動と禁止されている行動の種類を概説します。
- **Robloxのプライバシーとクッキーポリシー。**[Robloxのプライバシーポリシーとクッキーポリシー](#)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イターがLuobulesiゲームにUGCを提出することに適用されません。
 - **日本。**本規約は、日本にいるユーザーに適用されます。
 - **ヨーロッパ。**本規約は、欧州連合または欧州経済領域（EU/EEA）とイギリス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イター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、すべてのクリエイターに適用されます。

さらに、サービスの利用によっては追加規約が適用される場合があります、別途同意が必要な場合があります。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。

- **広告基準。**[広告基準](#)は、Robloxに広告を掲載する広告主と、仮想空間で第三者の広告を許可するクリエイターに適用されます。
- **広告規約。**[広告規約](#)は、[ads.roblox.com](#)のRoblox（ロブボックス）広告マネージャーを通じてRobloxに広告を掲載する広告主に適用されます。
- **AIベースのツールに関する補足規約および免責条項。**[AIベースのツールに関する補足規約および免責条項](#)は、スタジオで提供されるAIベースの生成ツール（Robloxアシスタントを通じてアクセスできる機能が含まれますが、これに限定されません）クリエイターに適用されます。特に、AIベースのツールに関する補足規約および免責条項には、ツールに適用される制限および利用規約が規定されており、クリエイターは、これらの規約に同意しない場合、かかるツールを使用することはできません。
- **生体認証のプライバシー通知。**[生体認証のプライバシー通知](#)は、カメラの使用や個人の顔の形状を含むファイルのアップロードを必要とするRoblox追加機能を使用するユーザー（年齢確認を含む）に適用され、サービスを利用する際にRobloxがどのように生体認証データを収集、使用、共有、保持、破棄するかについて説明します。
- **クリエイター解析利用規約。**[クリエイター解析利用規約](#)は、Robloxのクリエイター解析機能にアクセスするクリエイターに適用されます。
- **DevEx規約。**[DevEx規約](#)は、開発者エクステンジプログラム（以下「DevExプログラム」）に申請して認可されたクリエイ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し、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イターまたはブランドパートナーに適用されます。

- **人材ハブの同意。**人材ハブの同意は、人材ハブを使用するすべてのジョブクリエイターまたはジョブシーカーに適用されます。

▼ ユーザー規約

これらのユーザー規約は、追加のクリエイター規約とともに、**ユーザー生成コンテンツ**または「**UGC**」と呼ばれる他のものを管理します。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。**すべてのユーザーは、これらのユーザー規約だけでなく、参照でここに組み込まれた追加のクリエイター規約の対象となります。**

1 ▼ 定義。

ここで定義されていない大文字の単語は、[Roblox（ロブボックス）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。

- アカウントの作成。**サービスの特定の要素と機能にアクセスするには、Robloxアカウント（「**アカウント**」）を作成する必要があります。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、アクセスされたりソースによっては、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。
- アカウントの保護。**あなたはアカウントにアクセスするために使用される資格情報（ユーザー名とパスワードなど）の機密性とセキュリティを維持する責任があります。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。
- アカウントへの責任と禁止事項。**アクセス権限情報を使用してアカウントとサービスで行った操作、そのような操作が承認されているかどうかに関わらず、責任を負うことを理解し、承認し、同意します。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。
- 侵害されたアカウント。**アカウントが侵害された、安全でない、または不正使用の対象になっていると思われる理由がある場合は、直ちにRobloxに通知するため、[Robloxサポート](#)に連絡する必要があります。別のユーザーがパスワードまたは個人情報を聞き出そうとしたら、「[規約違反を報告](#)」する機能を使用して直ちに報告してください。
- 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](#)に連絡して、Robloxにアカウントの終了を要求できます。

- f. **通知と異議申し立て。** Roblox規約の違反、または法執行機関またはその他の法的要請に応じて、Robloxが (i) アカウントを停止または終了するか、サービスへのアクセスまたは (ii) サービスで持っているRobux、UGCまたはその他のコンテンツを削除した場合、Robloxはあなたに通知し、Robloxの決定を見直すことを要求する機会を提供する場合があります (「**異議申し立て**」)。異議申し立てのプロセスを開始するには、[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. **サービスへのアクセス。** Robloxは、法律で義務付けられ、ユーザーに対する責任がない限り、法律の遵守、ユーザー保護、Robloxの評判を保護するなどのために、独自の裁量でいつでも、いかなる理由でもサービス (またはその一部) を変更または停止する権利を留保します。

3 ▼ RobuxとRobloxプレミアムメンバーシップ。

- a. 「**Robux**」はRoblox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、サービス上の「**仮想空間**」と呼ばれるインタラクティブなコンテンツへのアクセスに使用できます。Robuxは、**リアル通貨の補助通貨ではなく、利息を獲得せず、リアル通貨と同等の価値はありません**。DevExプログラムに応募し、受け入れられたクリエイターに関する[DevEx規約](#)に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を使用する限定ライセンス。** Robuxには、リアル通貨と同等の価値はありません。クリエイター規約の第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、サービスでいくつかの方法で取得できます。ユーザーは、(i) RobloxからRobuxを購入するか、受け取る、(ii) Robuxの特定の給付を含むメンバーシップ (下記の第3fで詳しく説明されている「**プレミアム**」) を購入する、(iii) 他のユーザーと仮想アイテムを交換する、または(iv) Robloxが導入する他の手段を利用することでRobuxを取得することができます。さらに、クリエイターは、クリエイター規約の第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。管轄区域または居住国で成年に達したユーザーのみが、Robuxを購入するか、サービスで他の現金取引に従事できます。

- 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のすべての支払いは**最終であり、払い戻しはありません**。
- e. **Robuxは変更される場合があります。** Robloxは、独自の裁量で、Robuxの変更をいつでも実装できます。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. **プレミアム**。[Robloxプレミアム](#)は、サービスで特定の追加料金（以下の第4条で定義されている取引または再販を行う機能など）をユーザーに提供する更新サブスクリプションです。Robloxプレミアムを購入すると、サブスクリプションサービスが自動的に更新され、Robloxがサブスクリプションをキャンセルするまで、支払いプロバイダを通じて支払い方法に応じた課金を行う権限があることに同意します。Robloxは、価格の増加または購読規約の変更についてお客様に通知します（そのような通知は、合理的な手段で行うことができます）。ユーザーは、[こちら](#)で確認できる手順に従って、Robloxプレミアムをいつでもキャンセルできます。Robloxプレミアムをキャンセルしても、すでに支払った期間は、特典を楽しむことができます。Robloxプレミアムサブスクリプションは、払い戻し不可であり、譲渡不可です。

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**。ユーザーは、Robloxおよび/またはクリエイターが提供する「**仮想アイテム**」（無制限にアバター用の洋服またはデジタルアイテムを含む）、「**仮想空間内アイテム**」（無制限にゲームパスと特別な能力を含む）およびその他のコンテンツ（無制限に仮想空間とプライベートサーバーアクセスを含む）（総称して「**仮想コンテンツ**」）をサービスのみで取得できます。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) お客様とクリエイ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。

お客様がRobuxを支払い、マーケットプレイスを通じて、またはエクスペリエンス内で仮想コンテンツを取得すると、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イターが提供する自動更新の定期購入です。UGCサブスクリプションは、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。お客様がUGCサブスクリプションをキャンセルした場合でも、支払い済み期間分の特典についてはご利用いただけます。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サブスクリプションの販売**。

i. **ユーザー対象**。Robloxは、Robloxプレミアムサブスクリプションを持つユーザーが、サービスでRobloxが作成した特定の仮想コンテンツを再販（「再販」）できます。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. **クリエイター対象**。クリエイターは、クリエイター規約第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プレミアムサブスクリプションを持つユーザーが、サービスでRobloxが作成した特定の仮想コンテンツを取引（「取引」）できます。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。しかし、Robuxが取引の一部として交換されない場合、Robloxは取引に関連して手数料を受け取ることはありません。（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、事前通知なしにコンテンツ（バーチャル空間、仮想コンテンツ、UGCサブスクリプション、およびUGCを含み、かつこれらに限定されません）の利用を停止したり、本サービスおよび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。
- ii. 価格決定および税金 Robux、Robloxプレミアムメンバーシップ、UGCサブスクリプション、または有料アクセスを現地通貨のバーチャル空間でRoblox Corporation（Roblox.com）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消費税が加算される場合があります。 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されるVATまたはGSTが含まれます。
- 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「ショッピング」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「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に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、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、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. **諸税。** 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。Roblox Corporation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进行管理し、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ティ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ティ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ティベーション、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、適用される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。** お住まいの国や地域で成年に達したユーザーのみが、Robux、Robloxプレミアム、またはUGCサブスクリプションの購入など、本サービスに関する金融取引を行うことができます。
- b. **ユーザーの責任。** Robux、Robloxプレミアム、またはUGCサブスクリプションをご購入の際、お客様（または該当する場合、保護者の方）は、選択したお支払い方法を利用する権利を有し、そのお支払い方法が当該取引を完了するのに十分なクレジットの残高があることを表明および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. 誰かがあなたの支払い方法を含むアカウントに許可なくアクセスまたは使用したと確信する場合は、できるだけ早くRobloxに通知するために[Robloxサポート](#)に連絡する必要があります。 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紛争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およびユーザーを不正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. **価格設定および税金。** Robux、Robloxプレミアムメンバーシップ、またはUGC定期購入をRoblox Corporation ([Roblox.com](#)) 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加算される場合があります。 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されるVATまたはGSTが含まれません。

6 ▼ 知的財産とUGC。

- a. **RobloxのIP。** クリエーター規約の第2条で定義されている、インターフェイス、グラフィックス（Roblox抽象アバターと変更済み抽象アバターを含むがこれに限定されない）、商標、デザイン、アートワーク、データ、コード、製品、ソフトウェア、およびサービスのその他のすべての要素（それらの権利とその派生物（「Roblox知的財産」または「RobloxのIP」）は、法律とRoblox規約で保護されています。すべてのRobloxのIPは、RobloxとRobloxのライセンスの財産です。RobloxのIPには、クリエイター規約に基づきクリエイターが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。** サービスには、サービスでUGCを作成、アップロード、提出、公開、表示、生成、送信、または使用可能にする（「公開」）ための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、クリエイター規約の第2条もご覧ください。

サービスで公開されているUGCは、Roblox [コミュニティ基準](#) を含むRoblox規約に準拠し、違法、詐欺、不正、わいせつ、脅迫、中傷、プライバシーの侵害、知的財産権の侵害、または第三者に有害または不愉快なものであってはならず、ソフトウェアウイルス、商業勧誘、チェーンレター、郵送物、または何らかの形の「スパム」で構成または含まれてはなりません。

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まれ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、公の場での表示をする（視聴者に対して直接行う場合を含みます）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. **仮想空間内UGC。** 一部の仮想空間では、その仮想空間のユーザーが仮想空間内でUGCを公開できます。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イターの双方に対し、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まれ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（クリエイター規約の第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、タイトル、および利益をRobloxに譲渡します。Robloxは、ユーザーとクリエイターの両方に、ロイヤリ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。著作権所有者または著作権所有者の代理人であり、サービス上のコンテンツが著作権を侵害していると考えられる場合、著作権エージェントに電子メールでcopyright_agent@roblox.comに送信するか、Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403に郵送することで、DMCAに基づく通知を送信できます。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. **反対の通知。** DMCA通知の結果、コンテンツが削除または無効化され、コンテンツが侵害されていない、または著作権所有者、著作権所有者の代理人、またはコンテンツ内の素材を公開して使用する法律に従って、著作権所有者から適切な権限を持っていると思われる場合は、copyright_agent@roblox.comに電子メールで、著作権エージェントに異議通知を送信するか、Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403に郵送できます。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** お客様が商標の所有者、または商標所有者の代理人であり、サービス上のコンテンツが登録商標を侵害していると考えられる場合、当社の商標代理人（trademark_agent@roblox.com）または法務部（3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403）まで、商標権侵害通知を提出してください。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、当社のユーザーの安全性を気にしています。もし、誰かに性的または暴力的または違法な行為を行うよう勧誘、宣伝、また募集していると思われるサービス上のコンテンツまたは資料を見た場合、[Robloxサポート](#)に連絡し、「ユーザーの安全」に関するヘルプカテゴリを選択して、直ちにユーザーとその状況を報告してください。

- 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。これらの規約に組み込まれているこれらのコミュニティ基準は、[こちら](#)で見つけることができます。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。
- 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](#)で見つけることができます。

8 ▼ サービスのライセンスと制限。

- a. **サービスへのライセンス。** これらのユーザー規約またはRoblox規約への準拠を条件として、Robloxは、サービスに関連して、サービスの一部としてRobloxがダウンロード可能にするソフトウェアをダウンロードして使用する権利を含め、個人的、エンターテインメント使用のために所有または管理するデバイスでサービスを使用する非独占的、限定的、取り消し可能で譲渡不可のライセンスを付与します。
- b. **使用の制限。** Roblox規約または追加規約で定められたその他の制限に加えて、ユーザーは、(a) サービスの一部をリース、貸与、販売、再配布、またはサブライセンスすることはできません。(b) サービスまたは関連または実装された技術のコピー、修正、配布、公開または表示、リバースエンジニアリング、ディスアSEMBル、修正、または派生作品を作成することはできません。(c) サービスまたはサービスと関連する技術を保護するために設計された技術的措置を周回することはできません。(d) 一部または全部のリバースエンジニアリング、解体、逆コンパイル、デコード、適応、またはサービスのソースコードへの誘導またはアクセスを試みることはできません。(サービス内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、そのような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、コピーまたはその他の変更を明示的に許可している場合を除く)。(e) サービスを使用して、悪意のあるまたは虐待的なコンテンツ（Robloxが独自の裁量で判断）または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はできません。または (f) サービス

(またはその一部またはそこに含まれる技術)を侵害、不正使用、または個人の知的財産権またはその他の権利を侵害する、または適用される法律に違反する方法で使用することはできません。

9 ▼ 第三者サービス。

- a. 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。ユーザーの年齢に応じて、他サイトへのリンク、ユーザーがユーザーアカウントを他のアカウント (Facebookなど) にリンクさせる機能、またはサードパーティ製のボタン (例: 「いいね」または「共有」) を含む場合があります。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。** 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、ご自身の責任でサービスを使用することに同意します。ユーザーは、Robloxが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まれます。
- c. **通知。**
- i. **Apple (アップル)。** ユーザーがiOSデバイス上でRobloxモバイルアプリケーション (「App (アプリ)」) を使用している場合、ユーザーは、このセクションの規約も認め、同意します。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）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.（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。

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

ユーザーがクリエイターとの間で問題がある場合 UGC（仮想空間またはその他の仮想コンテンツを含む）では、ユーザーは、まずUGCのクリエイターに直接連絡して問題を解決する必要があります。

a. **バーチャル空間ルールに対する違反** Robloxは、クリエイ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）を定めるのを許可しています。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イターであって、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イ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イ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イ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イターの措置について責任を負いません。

b. **紛争解決** ユーザーがクリエイターの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のクリエイターに直接連絡して問題を解決しなければなりません。クリエイ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イターの措置やモデレーション、ユーザーとクリエイターとの間、またはクリエイ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、ユーザーとクリエイター間、またはクリエイ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、まずクリエイ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。そのような試みが失敗した場合、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トできます。Robloxがユーザーとクリエイター間、またはクリエイ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、ユーザーとクリエイターは、Robloxの決定（クリエイターから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、クリエイターとユーザーはその決定を受け入れます。ユーザーとクリエイターは、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。

11 ▼ 紛争解決（ユーザーとRoblox間）、仲裁合意、

Roblox規約で別途許可されている場合を除き、お客様は、Roblox規約またはサービスに基づいて、または何らかの形でRobloxに関連して発生する、Robloxとの間で生じる可能性のある紛争、請求、または論争（「紛争」）が、強制的な非公式な紛争解決（「MIDR」）プロセス（以下に概説）で規定され、解決されることに同意します。

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. **強制的な非公式な紛争解決。**当社との間に紛争が決して起きないことを願っていますが、起きた場合、当社は、紛争を解決するための誠実な、非公式の努力が、しばしば、迅速、低コスト、相互に有益な結果をもたらすことを認識し、同意します。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に通知するには、**米国配達証明書付き郵便で、**Roblox Corporation、Legal Department、3150 S. Delaware St.、San Mateo、CA 94403**に書面による通知を送信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、その後の法的手続き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にはできません。
- 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）を開始できません。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規約に別途規定されている場合を除き、ユーザーとRobloxは、MIDRを介して解決できない紛争が、裁判所ではなく、ここに定める拘束力のある個別仲裁で解決されることに同意します。ユーザーとRobloxは、それによって、陪審裁判への権利を放棄し、ユーザーとROBLOXが、意図された集団訴訟または集団仲裁の原告または集団メンバーとしてではなく、個々の能力でのみ互いに請求を行うことができることに同意します。

この仲裁合意と集団訴訟の放棄（「**仲裁合意**」）は、米国居住者であるすべてのユーザーを対象に、下に定める場合を除いて、(a) 紛争に関連する法的理論、(b) 紛争が生じた場合、および (c) 紛争が、サービスに関するRoblox、Robloxの子会社、関連会社、親会社、サプライヤーまたはサービスプロバイダーに関連するかどうか（役員、取締役、従業員、代理人、または後継者を含む）にかかわらず、あらゆる紛争に適用されます。

ii. 連邦仲裁法。解釈および執行。本仲裁合意は、連邦仲裁法（9 U.S.C. §1以下）すべての点で、その手続規定を含む「**FAA**」に準拠しています。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、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、仲裁人の決定に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、仲裁を開始したい当事者は、仲裁の要求とユーザー規約のコピーをhttps://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandFormでFedArb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ない、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ます。有効化するには、(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. 紛争提起のタイミング。ユーザーとROBLOXは、サービスから生じる、またはサービスに関連する訴因は、訴因が発生してから1年以内に開始しなければならない、さもなければ永久的に禁止されることに同意します。

12 ▼ 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。

13 ▼ 免責事項、保証なし。

- a. **UGCの免責。** 適用法で要求される場合を除き、Robloxは、クリエイターまたは他者がサービス上で公開したり、その他の方法で利用可能にするUGCに対する責任を負わず、また、Robloxは、それらをスクリーニング、承認、編集、または制御する義務を負いません。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）。
- b. **コンテンツラベル。** 本サービスでは、ユーザーに対して成人向けコンテンツに関するラベルおよびバーチャル空間に関するその他の説明文が表示されます。成人向けコンテンツラベルに関する説明は、[こちら](#)に掲載しております。バーチャル空間の成人向けコンテンツ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イ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成人向けコンテンツ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、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。ユーザーは、成人向けコンテンツ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。** サービス、サービスを通じて利用可能なすべての資料やコンテンツは、明示または黙示を問わず、現状有姿で、いかなる種類の保証や条件もなしに、提供されます。適用法で許可されている最大限の範囲で、Robloxと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（合わせて、「**提携当事者**」）は、明示または黙示を問わず、あらゆる種類の保証を排除します。それにはサービス、サービスを通じて利用可能なすべての資料やコンテンツに関連し、以下を含みます。商品性の黙示保証、特定目的への適合性、権限、平穩享有、非侵害、ならびに (B)取引、使用、または取引の結果生じる保証が含まれません。提携会社は、コンテンツの翻訳を含むがこれに限定されない、サービスまたはサービスの一部、またはサービスを通じて提供される資料またはコンテンツ（コンテンツの翻訳など）が中断されない、安全である、エラー、ウイルス、その他の有害なコンポーネントがないことを保証せず、これらの問題が修正されることを保証しません。
- 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、ユーザーがサービスの使用またはアクセス、サービス上の他のユーザーとの取引、および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生じる可能性のある損害について、すべてのリスクを担います。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。

14 ▼ 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、またはクリエイター規約で別途規定されている場合を除く)。

15 ▼ 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。

16 ▼ 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. Market Blvd., 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)。そのような要求を行うには、[Robloxサポート](#)にお問い合わせください。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。

17 ▼ 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. **オンラインコミュニケーションへの同意。**本サービスを使用することにより、お客様は、[プライバシーポリシー](#)に記載されているRobloxから特定の電子通信を受信することに同意します（それは、これらのユーザー規約に参照することで組み込まれ、サービスを使用することにより、お客様は、それを既に読んだことを認めます）。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。

13 ▼ 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。お客様は、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に電話をかけることで、Robloxに連絡できます。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

クリエイターは、Robloxコミュニティの中心であり、本サービス上のUGCの作成と公開、本サービス上のUGCまたはその他のRobloxのIPまたはコンテンツの使用を規定するために、以下の規約（「**クリエイター規約**」）を作成しました。本クリエイター規約は、Robloxのすべてのユーザーに適用されます。

本クリエイター規約に加え、クリエイターは、本サービスのクリエイ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](#)、[生体認証ポリシー](#)、[AIベースのツールに関する補足規約および免責条項](#)および[DevEx規約](#)）も守らなければなりません。

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を利用するクリエイ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（別紙A参照）での配布を目的としたクリエイターによるUGCのLuobulesi Gameへの提出、(ii) 日本のユーザー（別紙B参照）、(iii) EU/EEAおよび英国（以下、総称して「ヨーロッパ」といいます）のユーザー（別紙C参照）、および(iv) ベトナムのユーザー（別紙D参照）。

1 ▼ 定義。

本書で定義されていない大文字の単語は、ユーザー規約または[Roblox辞書](#)で与えられた意味を使用します。

2 ▼ 知的財産。

a. Roblox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、クリエイターに、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。クリエイターが本クリエイター規約を遵守することを条件として、Robloxは、本サービス上でクリエイターのUGCを作成、開発、修正、アップロード、公開する目的でのみStudioを使用する非独占的、限定的、取消可能、サブライセンス不可、譲渡不可のライセンスを付与します（「**Studioライセンス**」）。クリエイターは、本クリエイター規約と一致する方法でのみStudioを使用できます。
- iii. Robloxテンプレート。「**テンプレート**」は、Roblox（一般的にはStudio経由）によって利用可能になり、クリエイターがUGCをより簡単に作成するために使用できる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、クリエイターにテンプレートを使用可能にさせます。クリエイターは、本クリエイ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イターに与えられません。
- iv. 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、クリエイ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**」)。

以下のサブセクション2.bでクリエイターがRobloxに付与する権利を条件として、Robloxは、クリエイターに (a) サービス上でのみアバターとしてそのような定番アバターを使用する権利、(b) 本サービス上で変更済み定番アバターを使用する目的のみ、または本クリエイター規約で別途許可されているように、そのような定番アバター (以下、「**変更済み定番アバター**」) を変更、カスタマイズ、改変する権利、および (c) サービス上でのみ、クリエイターのUGCを変更済み定番アバターに適用する非独占的権利を付与します。

Robloxはさらに、各変更済み定番アバターのクリエイターに、サービス上でのみ、本クリエイ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。

クリエイターは、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。クリエイターは、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。

- v. **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。クリエイターは、本クリエイ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。
- vi. **その他のRobloxコンテンツ**。Robloxは、独自の裁量で、サービスその他のコンテンツ (「**その他のRobloxコンテンツ**」) を作成、開発、使用可能にすることができます。クリエイターが本クリエイター規約を遵守することを条件として、Robloxは、本サービス上でのみ、クリエイターのUGC (「**その他のコンテンツライセンス**」) に関連して、そのようなその他のRobloxコンテンツを使用する非独占的、限定的、取消可能、譲渡不可のライセンスを付与します。クリエイターは、クリエイ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。
- vii. **Robloxの商標**。クリエイターは、バーチャル空間のタイトルに「Roblox (ロブボックス)」、「Blox (ブボックス)」、Roblox (ロブボックス) に似たいかなる名前 (Robloxの独自の裁量で決定される) の使用も禁止されています。前述の制限とクリエイターの[Roblox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、仮想コンテンツ (「**Roblox商標ライセンス**」) の作成に関連して、登録または未登録を問わず、サービス上のクリエイターのエクスペリエンス内でのみ使用するために、Robloxの商標を使用する非独占的、個人的、限定的、取消可能、譲渡不可のライセンスをクリエイターに付与します。Robloxの商標のクリエイ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。Roblox以外のRoblox商標のクリエイターによる使用 サービス (クリエイターの仮想空間のタイトルに含まれている可能性のある商標を含む) は、[Robloxの名称とロゴガイドライン](#)に定める場合にしか許可されていません。

2022年6月22日以前に公開された仮想空間の場合 前述にもかかわらず、クリエイターが本クリエイター規約、[Robloxの名称とロゴガイドライン](#)、その他のすべてのRoblox規約を継続的に遵守することを条件として、2022年6月22日以前に本サービスで仮想空間を公開したクリエイターで、作品タイトルに「Roblox」(ロブボックス)、「Blox」(ブボックス)、または類似の名前を入れたクリエイターに対しては、引き続きそのような名前の使用を許可する場合があります。そのような仮想空間の各クリエイターに対して、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。

- viii. **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. ユーザー作成コンテンツ (UGC)。**
- i. **UGCの所有権**。変更済み定番アバターを除き、クリエイターとRoblox、クリエイターとユーザーとの間では、本クリエイター規約 (および適用される追加規約) でクリエイ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、クリエイターとユーザーとの間では、クリエイ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。本サービスの使用およびクリエイターがRobuxを獲得する可能性を考慮して、クリエイターは、Robloxに対し、クリエイ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イ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、クリエイターは、サービスのオンまたはオフを問わず、クリエイターの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、クリエイ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イ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、クリエイ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、クリエイターはここに、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、当該クリエイ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。前述にかかわらず、Robloxは、独自の裁量で、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イターに、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、Robloxが独自の裁量で決定したすべて）で、クリエイターがRobloxに本セクションで議論する永久的、世界的、非独占的、ロイヤリティフリーの権利とライセンスを付与することを条件として、そのような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対するすべての権利、タイトル、利益を受け取るために使用することを許可する場合があります。

クリエイターはまた、クリエイターがGDPRまたはその他のプライバシー法（本セクションの前半のすべての段落、総称して「**UGCライセンス**」）に基づいて忘れられる権利を行使した場合でも、ここで許可されているサービスまたはRobloxの宣伝とマーケティングに関連して現在または今後開発された配信チャンネルで、UGCを使用可能にすることに同意します。

Robloxがクリエイターの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広告する権利（以下「**付随使用**」）には、クリエイターの承認なしに、本サービスの一部としてクリエイターのUGCの宣伝のみに焦点を当てたマーケティングおよび広告で当該UGCを使用することは含まれません（Robloxが合理的に決定します）、ただし、Robloxは、一般的に、Robloxが独自の裁量で決定するとおり、クリエイターのUGCを他のUGCまたは素材とともに参照し（かつクリエイターの承認なしに）、本サービスまたはRobloxを宣伝、マーケティングまたは広告することができます。また、Robloxは、クリエイターの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はクリエイ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、クリエイターが本条で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。

クリエイターは、いつでも、かつクリエイターの裁量で、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（そしてクリエイターは、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、本クリエイター規約の終了またはクリエイ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) パーシ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、クリエイ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がクリエイターのUGCについてサブライセンスを付与する権利に加え、クリエイターは、あるUGCを本サービスに公開する際、当該UGCを他のクリエイ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。クリエイターは、この権利を付与することを要求されませんが、クリエイ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、クリエイターに対してさらなる義務を負うことなく、クリエイターの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。

クリエイ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、クリエイターは、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イ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す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、クリエイターが本クリエイター規約またはRoblox規約のいずれかに違反したことにより、クリエイ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。クリエイターがクリエイター規約で付与する権利は、オーディエンススペースで提供されるものであり、クリエイ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イ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。クリエイターは、クリエイターが当該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。本クリエイター規約第9条に基づくクリエイターの義務（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、クリエイターは、クリエイ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、クリエイ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クリエイターの所有権（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、クリエイターは、いかなる場合にも、クリエイターの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がクリエイターまたは該当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、クリエイターを含む他者の知的財産権を尊重します。本サービスのコンテンツ（UGCを含みます）が著作権もしくは商標権を侵害していると考えられる著作権所有者または著作権もしくは商標権所有者の代理人（著作権もしくは商標権の所有者または代理人である他のクリエイターを含みます）は、ユーザー規約第6条d項に記載されてい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（またはクリエイター）のアカウントを停止することができます。

3 ▼ コミュニティ。

a. 定義。

- i. コミュニティ。Roblox規約の目的上、クリエイターが本サービスを通じてバーチャル空間またはその他のバーチャルコンテンツをリリースする目的でクリエイターが集まった場合に、「**コミュニティ**」が存在することになります。企業向けアカウントの場合は、そのアカウントで指定される会社（またはその他の法人）がコミュニティと見なされます。
- ii. 所有者。各コミュニティは「**所有者**」を選出するものとし、所有者は、本サービスでのそのコミュニティの登録に使用されるメールアドレスを管理する個人または法人であり、そのコミュニティを代表して行動することになります。所有者は、その単独の裁量により、そのコミュニティの所有権をいつでも新しい所有者に譲渡できます。ただしこの場合、コミュニティの所有者になれるのは、1名の個人または1社の法人のみです。ある所有者のアカウントが本クリエイター規約、Roblox規約または該当するその他の追加規約に基づいて解除された場合、Robloxは、自己の単独裁量により、そのコミュニティに別の所有者を指名できるものとします。ただしこの場合、Robloxが自己の単独裁量によりコミュニティを終了させると判断した場合、Robloxは当該指名を行う義務を負わないものとします。

- #### b. 権利と権限。
- コミュニティに参加することにより、各クリエイターは、所有者に対し（時間の経過により所有者が代わった場合はその所有者に対しても）、自身の代理となって以下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) クリエーター規約に基づいて、または所有者とRobloxとの間で締結された他の契約に基づいて、コミュニティが作成したUGCを使用するのを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行われた活動、またはコミュニティによって販売されたUGCの対価としての支払いを受けること。コミュニティのメンバーは、本書によって、Robloxがコミュニティを代表して所有者に対して行なった支払いに関してRobloxに対して持ち得る請求権を放棄することになります。また、コミュニティのメンバーは、かかる支払いの回収を求める場合、コミュニティの所有者のみに対して行うことに同意するものとします。コミュニティの所有者に対して与えられた権限は、コミュニティメンバー間の別途の合意により変更することができます。法律によって定められる場合を除き、コミュニティ所有者とコミュニティメンバー間の会計処理に関する義務は、コミュニティ内での書面合意によって生じるものとし、Robloxは、かかる合意の拘束を受けないものとします。

4 ▼ Robloxクリエイターの経済。

a. Robux。

- i. Robuxへのライセンス。本サービスに関連してRobuxを使用するクリエイ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、クリエイターが、本サービスで作成した特定のUGC（仮想コンテンツおよびバーチャル空間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、本サービスを通じて（単独またはコミュニティで）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（エンゲージメントに基づいたペイアウトなど）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イターストアでの登録から得られた収益
 2. エンゲージメントに基づいたペイアウト
 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
2. プレミアムメンバーシップの一環としての、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の裁量のみ委ねられるものとします。

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の販売。** Robloxは、クリエイターが(i)エクスペリエンスへのアクセス、(ii)バーチャルコンテンツ、(iii)その他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の割り当ての役割：本サービスにおけるすべてのUGC（2Dバーチャルアイテム（「クラシックの洋服」とも呼ばれる）を除く）の販売には、以下の3つの役割があります。各役割は、該当する販売から生じるRobuxの分配（以下「Robux分配」）を受け取る権利を有する場合があります：

- クリエーター：クリエイターとは、販売されているUGCを作成したユーザーまたはコミュニティをいいます。
- 販売者/ディストリビューター：販売者となるのは、(i) クリエーター（クリエイ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イター（クリエイ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の配分は、パンツ、シャツ、Tシャツからなるクラシックの洋服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、クリエイ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、クリエイ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イターの責任。クリエイターは、Robloxがクリエイターに代わって、エクスペリエンス、仮想コンテンツ、またはクリエイ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享受できるようにすることができることを認めます。クリエイターが本サービスを通じてUGCをユーザーに販売する際にRobuxを受け取る場合、その取引はクリエイターとユーザーの間で行われ、Robloxは本サービスの提供によって便宜を図っているだけです。紛争に関連して、クリエイターが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イター）に返す場合、Robloxは当該クリエイターから同額の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. ランダム仮想アイテム。ユーザーの所在地によっては、クリエイターは、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。クリエイ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イターは、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、クリエイ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、クリエイターは、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イターが、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。クリエイ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、成功したクリエイターのみが、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イターは、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. **EBPまたはプレミアムペイアウト。** EBPまたはプレミアムペイアウトは、特定の資格のあるクリエイターがエクスペリエンスのエンゲージメント度に応じて、追加の獲得済みRobuxを生成できるプログラムです。EBPまたはプレミアムペイアウトプログラムは、Robloxが独自の判断で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り、クリエイターにいかなる義務も課されません。EBP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、クリエイ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、またはクリエイ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 ▼ Robloxの音楽。

- a. **ライセンスされた音楽。** Robloxは、クリエイターがクリエイターの体験またはその他のUGCで使用するために、録音物およびそれに含まれる音楽作品ならびに効果音（以下「**ライセンス音楽**」）を提供することを選択することができます。クリエイ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、クリエイターに (i) ライセンス音楽を、本サービスを通じてのみ、Robloxが当該ライセンス音楽を利用可能とする期間内に限り、ライセンス音楽を仮想空間またはその他のUGC（「**ライセンス音楽つきUGC**」）に同期させる非独占的、個人的、限定的、取消可能、譲渡不可のライセンスを付与します。また、Robloxが当該ライセンス音楽を本サービスでのみ利用可能とする期間内に限り、(ii) ライセンス音楽つきUGCを再生、聴取、インタラクトする権利を付与します。クリエイ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、クリエイターは帰属表示を行う必要はありませんが、クリエイターの判断により、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、クリエイ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、クリエイ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、クリエイ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がクリエイ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、クリエイターは、(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、クリエイターに事前通知を提供しようとはしますが、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、クリエイ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イターの権利を（通知の有無にかかわらず）クリエイ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イターによる使用が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して判断した場合、(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して判断した場合、(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、クリエイターは、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、クリエイターは、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。クリエイターは、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、クリエイターは、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。クリエイターは、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、クリエイターは、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。クリエイターは、本サービスでのみライセンス音楽を使用できます。クリエイターは、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. **クリエイターが書いた/所有の音楽。**クリエイター（および/またはクリエイターが当該音楽作品について共同している他者）が作詞またはその他の方法で所有する音楽作品（以下「**音楽作品**」）であって、クリエイターが本サービスでの使用のために公表する（または公表しようとする）ものについては、以下のとおりです。
- i. 唯一の作曲家としてのクリエイター。クリエイ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、クリエイ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、クリエイターは、クリエイターが本クリエイター規約を通じて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イターのPROに通知する必要があります。クリエイターは、クリエイターの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イター。もしクリエイターが、本サービス上でクリエイ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、クリエイター（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、クリエイターは、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、クリエイ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。クリエイターが音楽出版社に音楽作品へのクリエイターの権利を委任している場合、クリエイターは、本クリエイ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。クリエイ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、クリエイターは、クリエイターによる本サービスの使用が、クリエイ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。クリエイターが音楽作品を書いたり、録音を行ったとしても、クリエイターが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。クリエイ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、クリエイターは、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。クリエイターが録音物および/または音楽著作物をアップロード、同期、またはその他の方法で使用する場合、クリエイターは、(a) 本サービスにおいて録音物および/または音楽著作物をアップロード、同期、またはその他の方法で使用するために必要なすべての権利をクリエイターが有していること、ならびに(b) クリエーターは、本サービスにアップロードされた録音物および/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、およびまた、(c) 当該録音物および/または音楽著作物は完全にオリジナルであり、本サービスにおける当該録音物および/または音楽著作物の公開、アップロード、配布、および使用が、商標、著作権、またはその他の知的財産権（PRO、レコード会社、音楽出版社、組合またはギルドを含むがこれに限定されない）を含むがこれに限らない第三者の権利を侵害することがないことを表明し保証するものとします。
 - vii. 決済、支払い。クリエイターは、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、クリエイターは、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。

6 ▼ 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、クリエイターは、本条に定めるものを含め、本クリエイター規約に違反する行為を一切行わないものとします。

クリエイターは、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イ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を当社が発見し、違反行為を制限するための合理的な行動をクリエイターがとらない場合、Robloxは独自の裁量でそのバーチャル空間をモデレーションする権利を留保します。Robloxは、クリエイターがバーチャル空間ルール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の独自の裁量でそのクリエイターをモデレーションする権利を留保します。

Robloxは、すべてのクリエイターが独自のアイデアを開発することを望んでいます。クリエイターは、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、クリエイ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、クリエイ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。

7 ▼ 紛争。

- a. **クリエイターとRobloxの間。** クリエイターとRobloxとの間の紛争は、ユーザー規約第11条に従って処理されるものとします。
- b. **クリエイターとユーザー間、またはクリエイター間。**
 - i. **UGCの問題。** クリエイターは、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。** クリエイターが仮想空間、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は当該クリエイ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. **クリエイターまたはユーザーとの紛争。** クリエイターが他のクリエイ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、クリエイターは、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、クリエイター間、またはクリエイ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、クリエイ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、クリエイターとの紛争を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イター

一との間（またはクリエイター間）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イターはそれぞれ、(i) Robloxの決定（クリエイターから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。クリエイターはさらに、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イター規約の違反となることを承知するものとします。

8 ▼ 表明と保証。

クリエイターは、クリエイターの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イ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および本クリエイター規約に記載されたクリエイターの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、クリエイ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（本クリエイター規約を含むがこれに限定されない）を遵守します。

9 ▼ 補償。

クリエイターは、クリエイ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)本クリエイター規約を含むRoblox規約の一部、(ii)本クリエイ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、クリエイ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イ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、クリエイ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。

10 ▼ 責任の制限。

いかなる場合においても、保証、契約、不法行為（過失を含む）、またはその他の法律理論であれ、法令に基づくか否かを問わず、間接的、付随的、特別、派生的または懲罰的損害（利益、営業権またはその他の無形の損失の損害を含む）について、Robloxが損害の可能性について知らされていたか否かにかかわらず、**提携当事者**はクリエイターに対して責任を負わないものとします。

また、提携当事者のクリエイターに対するすべてのクレーム（保証クレームを含む）または訴訟原因に対する総責任は、(i) Robloxがクリエイターに対して支払ったまたは支払うべき金額の合計を上限とします。クリエイターがRobloxにクレームを通知した時点から12ヶ月間、本契約に基づき、または(ii) クリエーターがRobloxにクレームを通知した時点から12ヶ月間、Robloxがクリエイターに何も支払っていない限り、1000ドル。

11 ▼ プライバシー。

- a. **お客様のデータ。** 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、本契約で組み込まれたRobloxの[プライバシーポリシー](#)の対象となります。さらに、お客様が本サービス上でどのツールやソフトウェアを使用して体験やUGCを作成するかによって、Roblox[生体認証プライバシー通知](#)やRoblox[フェイシャルアニメーションプライバシー通知](#)を含むがこれに限定されない追加条件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、クリエイターおよび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。クリエイターは、本クリエイター規約に明示的に定める場合を除き、クリエイ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. **ユーザー個人情報。** クリエーターがユーザーの個人情報（以下「**ユーザーの個人識別情報**」といいます）を受け取る場合、およびその範囲において、クリエイターはユーザーPIIを (i) 第三者へのサービス提供のために使用しません、また(ii)本サービスまたは第三者のウェブサイトもしくはプラットフォームにおいて、個々のユーザー、デバイス、またはブラウザに関するセグメント、プロフィール、または同様の記録を構築、構築支援、追跡、補足するために使用しません、また(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、または類似の記録と関連付けること、または利用者のデータに基づいてかかる記録を補足すること；(iv)ユーザーのデータを、ユーザーのその他の個人情報と関連付けることに使用しません。さらに (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、または違法な目的のために使用しません。また、クリエイターは、ユーザーの個人識別情報を販売、開示、共有、レンタル、リース、シンジケーション、修正、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、貸与、その他改変することを禁止するものとします。
- 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まれます）により定義される用語）を故意に販売しないものとし、Robloxおよびクリエイターは、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。

12 ▼ 雑則。

- a. **コンテンツラベル。** 本サービスでは、バーチャル空間に関する成人向けコンテンツラベルおよびその他の説明文が表示されます。詳細は、[コンテンツラベル](#)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。クリエイターは、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。クリエイターは、成人向けコンテンツ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。さらにクリエイターは、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[コンテンツラベル](#)のいずれの規定も、クリエイ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、クリエイ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イ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。** 中華人民共和国（本Roblox規約において、香港、マカオ特別行政区、台湾を除く、以下「PRC」という）のLuobu Studioを利用するクリエイター（以下「中国クリエイター」という）が作成したコンテンツ（体験、バーチャルアイテム、体験中アイテムを含む）を、本サービス上でユーザーが購入できる場合があります（「中国UGC」）。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、中国クリエイター自身ではなく、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「クリエイター」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イターに連絡して、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イ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ゲームでのクリエイターUGC

1. **Luobulesiゲームでクリエイターの中国UGCを配布するオプション。** クリエーターは、Shenzhen Tencent Computer Systems（以下「中国パブリッシャー」）が中国（「Luobulesiゲーム」）で公開および運営するプラットフォームのバージョンおよびサービスのプレイヤー（以下「中国プレイヤー」）がクリエイターの仮想空間と仮想コンテンツを利用できるようにする機会を随時与える場合があります。Luobulesiゲームでクリエイターの仮想空間と仮想コンテンツを公開することは、完全にクリエイターの選択であり、クリエイターはそうする義務を負いません。クリエイ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（「クリエイターの中国UGC」）は、以下の「クリエイターの中国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、クリエイターの中国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イターの中国UGCを購入する場合、クリエイターは、以下のクリエイターの中国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イターの中国UGCの購入は、クリエイ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。クリエイター規約の第2条（b）および第4条は、「クリエイターズチャイナUGCのライセンス」および「クリエイターズチャイナUGCのためのRobuxの獲得」の項と矛盾する範囲において、クリエイターズチャイナUGCに適用されないものとします。
2. **Luobulesiゲームでクリエイターの中国UGCを配布するための要件。** クリエーターの中国UGCをLuobulesiゲーム上で中国プレイヤーに提供するためには、クリエイターは中国パブリッシャーに実名認証アカウントを登録し（中国の法律および規制により要求される）、LuobulesiゲームへのUGC提出条件（「中国ゲームUGC提出条件」）を承諾する必要があります。
3. **クリエイターによる中国UGCの提出。** クリエーターは、本サービスを利用して、中国ゲームUGC提出条件に従い、クリエイターの中国UGCを中国パブリッシャーに提出し、Luobulesiゲームに含める可能性があります。クリエイターの中国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. **クリエイターによる中国UGCのライセンス。** クリエーターは、クリエイターが中国UGCで保持できるすべての著作権を保持します。クリエイターは、Robloxに対して、クリエイターの中国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. **クリエイターによる中国UGCのライセンス。** クリエーターは、クリエイターが中国UGCで保持できるすべての著作権を保持します。クリエイターはRobloxに対し、クリエイターの中国UGCの全体または一部について、以下を

行うことのできる、無期限の、取消不能な、全世界を対象とする、非独占的な、ロイヤリティ不要の、かつ譲渡可能なライセンスを付与し、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（中国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。

- b. 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、クリエイターの中国のUGCおよび関連ユーザー名を用いること。 Such Users who separately Publish UGC within an Experience hereby grant both Roblox and the Creator of the applicable Experience a worldwide, perpetual, royalty free, and irrevocable right and non-exclusive license to use and exploit the UGC in any manner or media without any obligation, including any obligation to pay royalties or other compensation to any person or party. Robloxがクリエイターの中国UGC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には、クリエイターの中国UGCを、クリエイターの中国UGC（Robloxが合理的に判断）を本サービスの一部として宣伝することのみ焦点を当てたマーケティングおよび宣伝において、クリエイターの承認のない状態で使用することは含まれないでしょう。が、Robloxは、一般的に、Robloxの判断により、本サービス、LuobulesiゲームまたはRobloxの宣伝、マーケティングまたは広告のために、クリエイターの中国UGCを他のUGCまたは素材とともに（そしてクリエイターの承認なしに）参照できるものとしします。また、Robloxは、本サービスまたはLuobulesiゲームの宣伝のために、クリエイターの中国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）。
- 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、クリエイ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、クリエイ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します。
 - UGC要件。** クリエーターがRoblox規約（クリエイター規約の第5条および第8条を含みますが、これに限定されません）を遵守することに加え、クリエイターが提出するクリエイターの中国UGCの各項目は、中国の法律および規制ならびに中国UGC提出チェックリスト文書（「中国UGC要件」）に準拠しなければなりません。
 - クリエイターによる中国UGCのレビュー。** レビュー実施主体は、中国パブリッシャーがその単独の裁量により、クリエイターの中国UGCをLuobulesiゲームでの公開のために中国プレイヤーに配布するかどうかを決定する前に、UGCを適宜レビュー、フィルター、修正することができます。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。
 - クリエイターには、中国UGCを配布する義務はありません。** 誤解を避けるために、Robloxおよびそのライセンシーは、中国パブリッシャーによるクリエイターの中国UGCのLuobulesiゲームでの配布を許可する義務を負わず、中国パブリッシャーは、クリエイターの中国UGCをLuobulesiゲームに掲載する義務を負わないものとしします。
 - クリエイターによる中国UGCの再フィルタリング。** 適用される法律、規制、中国UGCの要件、規則、ポリシーに変更があった場合、またはその他の理由により、審査機関は、(a) Luobulesiゲーム上で公開されたクリエイターの中国UGCを修正またはフィルターする絶対的裁量を持つものとしします。および/または(b) Luobulesiゲームにおけるクリエイターの中国UGCの配布および公開を、全体または部分的に、いつでも停止または終了させる。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イターに連絡することができ、クリエイターには、クリエイターの中国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。
 - クリエイターによる中国UGCのRobuxの獲得。** クリエーターは、Luobulesiゲームにおける中国プレイヤーによるクリエイターの中国UGCの購入に関連して、RobloxからRobuxを獲得することができる。本Robuxは、DevEx規約に従って計算されるものとしします。
 - 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を選択する権限もありますが、クリエイター規約の第3条は引き続き適用されるものとしします。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（以下「発効日」）をもって、Roblox CorporationがRobuxの発行者として日本国内のユーザーに対して有する権利、義務、利益、請求（発効日以前か以後かを問わない）は、Roblox合同会社（以下「ロブックスジャパン」）に移転・譲渡し、引き受けることに合意しました。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ジャパンは、日本のユーザーに対するRobuxの発行者とみなされるべきです。

2 ▼ Robuxの特徴

日本では、Robuxは、Robloxがプラットフォーム上で提供するサービスの購入にのみ使用できます。クリエイターが作成した仮想アイテム、仮想空間、その他のもの（それぞれ「クリエイターアイテム」）に関連して、ユーザーは、Robuxを使ってRobloxサービスを購入し、クリエイターアイテムをプラットフォームで利用できるようにすることができます。ただし、クリエイターはこのクリエイターアイテムに単独で責任を負います。クリエイター規約の第4b条を含むがこれに限定されないRoblox規約は、前述したように解釈されるものとします。

3 ▼ 「獲得済み」RobuxとDevExプログラム

クリエイターがDevExプログラムに参加し、DevExプログラムに基づいてRobuxを獲得することが許可された場合、クリエイターは、クリエイター規約の第4条cに定めるとおり、獲得したRobuxを現実の通貨と交換することができます。クリエイター規約第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 ▼ 本サービスによる支払いの受領

クリエイター規約の第4a条および第4b条を含むがこれに限定されない、Roblox規約で規定される反対事項にかかわらず、クリエイターアイテムに対するユーザーの支払いは、Robloxがクリエイターおよびユーザーに本サービスを提供することにより、促進者としてのみ行動しているかのように、クリエイターがクリエイターアイテムに関するあらゆる責任を負うことを条件として、クリエイターアイテムをユーザーがプラットフォーム上で利用できるようにするRobloxのサービスの対価としてRobloxに対して行われるものとします。Robloxは、クリエイター規約第4条に基づき、クリエイターに支払いを行い、Robloxに割り当てられた「Robuxのシェア」は、本サービスの提供、カスタマーサービスの特定の側面、モデレーション、およびその他のサービスに対するこれらの支払いからのRobloxの手数料と解釈するものとします。

5 ▼ 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。

6 ▼ 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。

7 ▼ 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。

8 ▼ 価格決定および税金

お客様が[Roblox.com](https://www.roblox.com)でRobux、Robloxプレミアムメンバーシップ、および有料アクセスを現地通貨で購入する場合、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。

▼ 付録C（欧州連合/欧州経済地域および英国）

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では、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)、およびRobloxのXbox Oneアプリのアプリ内課金による支払いが可能です。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「今すぐ支払う」ボタン (またはそれに準ずる購入ボタン) をクリックし、取引が成立した時点で成立するものとします。Robloxの規約からの逸脱、特にユーザー規約の第4条 (a) とクリエイター規約の第4条から、クリエイターとRoblox間に契約関係が発生します。クリエイターとユーザー間に直接の契約関係はありません。Robuxの支払いに応じて仮想コンテンツやその他のものを取得する場合、その取得は常にあなたとRobloxとの間で成立するものとし、クリエイターは常にRobloxを代理して行動するものとします。

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

クリエイター規約の第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)。現在の為替レート、DevExプログラムの一般要件、ポリシー、制限は、[こちら](#)で公開されています。

6 ▼ ユーザーの法定権利と支払いの払い戻し

- A. サービスが適切に機能しない場合、またはユーザーがRobloxとの同意に基づいて説明されているように、またはそうでない場合、お客様は、追加の法定権利と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、クリエイター規約の第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)、クリエイター規約の第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）ならびにクリエイター規約の第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紛争解決スキームに参加する必要はなく、参加する意思もありません。むしろ、Robloxは、ユーザー規約第10条に定めるように、紛争を解決するよう努めています。ただし、欧州委員会はオンライン紛争解決プラットフォーム（<http://ec.europa.eu/consumers/odr/>）を開設しており、欧州連合における代替的な紛争解決に関する情報を提供しているので、参考にしてください。この条項は、該当する場合、デジタルサービス法第21条に従って認定された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/ja/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act>を参照してください。

10 ▼ 別表B（日本に住むユーザー用）

ユーザー規約第16条は適用されません。

11 ▼ 存続

Roblox規約の第17条（b）に記載された条項に加えて、本付録Cの第7条（B）は、契約解除後も存続するものとします。

12 ▼ 電子通信への同意

ユーザー規約第17条（f）は適用されません。Robloxは、商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受け取った場合、RobloxはRobloxの同様の商品またはサービスのダイレクトマーケティングに利用できるものとします。ただし、Robloxが、ユーザーの電子メールアドレスの収集時およびメッセージの送信時に、ユーザ

ーがその利用を拒否する機会を無償かつ簡単な方法で明確に与えていた場合は、ユーザーがその利用を拒否しない場合に限り、このような利用を行います。

13 ▼ 解約の権利

ユーザーが消費者（Robloxと契約している個人、ユーザーの取引、ビジネス、工芸または職業以外の目的で行動している個人）である場合、ユーザーは、以下の条件で締結されたすべての契約を取り消すことができます

A. 解約権の行使に関する情報

- 1. 解約権。**以下の第13D条を条件として、ユーザーは、理由なく14日以内に本契約から解約する権利を有します。解約期間は、本契約の締結日から14日間後に失効します。解約権を行使するには、ユーザーは、Roblox（Roblox株式会社、カスタマーサポート、3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403、(888) 858-2569）に、本契約から解約するユーザーの決定を明確に表明（郵便で送付された手紙など）して通知する必要があります。ユーザーは、以下のモデル解約フォームを使用できますが、必須ではありません。また、[カスタマーサポートフォーム](#)から、当社のウェブサイト上のモデル解約フォームまたは他の明白な声明を電子的に記入して提出することもできます。このオプションを使用する場合、当社は、耐久性のある媒体（郵便など）でそのような解約書の受領の確認を遅滞なく通知します。

解約期限を満たすためには、ユーザーは解約期間が終了する前に、解約権の行使に関するユーザーの通信を送信すれば十分です。

- 2. 解約の効果。**ユーザーが本契約を解約した場合、Robloxは、ユーザーから受領したすべての代金（ただし、ユーザーがRobloxが提供する最も安価なタイプの標準配送以外の配送を選択したことにより発生した追加の配送費用を除く）を、不当に遅滞なく、いかなる場合も、ユーザーの本契約からの解約決定についてRobloxに知らされた日から14日以内にユーザーに払い戻すものとします。Robloxは、ユーザーが明示的に同意した場合を除き、ユーザーが最初の取引に使用したのと同じ支払手段でこの払い戻しを実行します。いずれにしても、ユーザーはこの払い戻しによって手数料を負担することはありません。

解約期間中にサービスの実施を開始するよう要求された場合、契約の全範囲と比較して、本契約からの解約を当社に通知するまで、提供された金額に比例する金額を当社に支払うものとします。

B. モデル解約フォーム

（契約を撤回したい場合は、このフォームに記入し、返送してください）

宛先：Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 USA.

-私/私たち（*）は、以下のサービス（*）を提供するために、私/私たち（*）が以下の商品の販売契約から撤回することを通知します。

-注文された（*）/受領された（*）

-消費者の名前

-消費者の住所

-消費者の署名（このフォームが紙で通知されている場合のみ）

-日付

（*）必要に応じて削除。

- C. 解約権の例外。**ユーザーの仕様に作られた、または明確にパーソナライズされた商品の供給のための距離または地域外の契約に関しては、撤回する権利は存在しません。

- D. 解約権の失効。**以下の場合、解約権は失効します：

1. サービス契約が完全に履行された後のものですが、契約がユーザーを支払義務に据えた場合、ユーザーの事前の明示的な同意とRobloxによって契約が完全に履行されると、ユーザーは撤回権を失うことになるという承認をもって履行が開始された場合に限ります。
2. パフォーマンスが開始された場合、有形媒体で供給されていないデジタルコンテンツの供給のための契約、および契約がユーザーを支払う義務にユーザーを課した場合、(i) ユーザーが解約の権利中にパフォーマンスを開始するために事前に明示的な同意を提供した場合(ii) ユーザーは、それによってユーザーの解約権を失うことを承認した、および(iii) Robloxは、ユーザーに契約の確認を提供しました。また、解約期間の満了前に契約の履行を開始するRobloxへのユーザーの同意と、解約権の満了に関する確認の確認を記載しています。

14 ▼ 著作権

特にクリエイター規約の第2条 (b) に関して、Robloxの規約のいかなる事項も、著作権可能な素材の使用に対する報酬の義務的権利に作用しません。

Robloxは、プラットフォームとサービスのテキストとデータマイニング、およびその他の提供されるコンテンツの権利を留保します。

15 ▼ 互換性のあるデバイス

ユーザーは、サービスを使用できる互換性のあるデバイスに関する情報を、[こちら](#)で見つけることができます。

16 ▼ EUによるテロリストコンテンツのオンライン規制の普及

Roblox は、オンラインでのテロコンテンツの拡散に対処する2021年4月29日の欧州議会および理事会規則 (EU) 2021/784 (オンラインのテロ関連コンテンツ規制) に従い、ドイツのDP-Dock COR サービス GmbHを代理人および連絡先として任命しました。詳細は [こちら](#) にお問い合わせください。

17 ▼ 度重なる悪用

ユーザー規約の第2条(g)に加えて、Robloxは、(i)Robloxの異議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、もしくは著しく悪用するユーザーおよび非ユーザーから提出された異議申し立てまたは(ii)違法コンテンツ通知の処理を却下することができるものとし、そのような悪用の例としては、根拠のない通知や異議申し立てを頻繁に行う、何の情報もなしに大量の異議申し立てや通知を提供するなど、異議申し立てや通知システムを乱用するなどが挙げられます。却下の判断には、例えばユーザーによる過去の異議申し立てシステムや違法コンテンツ通知フォームの使用状況や悪用の深刻さを考慮する場合があります。却下の期間は、違反の程度によって異なります。また、Robloxは違法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契約解除することができるものとし、このような停止や契約解除は、ユーザーの過去のコンテンツ違反や悪用の重大性を考慮する場合があります。停止期間は違反の程度によって異なります。Robloxは、停止または契約解除に関し、事前通知が適切ではない場合を除き事前にユーザーに通知を行い、ユーザーは当該措置に同意しない場合異議申し立てを行えるものとし、

18 ▼ 仮想コンテンツのおすすめとランキング

Roblox（ロブックス）の機能（例えば、マーケットプレイスやバーチャル空間サーチなど）によって、Robloxはユーザーとクリエイターに最も関連する検索結果とおすすめを提供するために異なるファクターを使用しています。各ファクターのカテゴリと相対的な重要度は、ファクターが適用される検索やおすすめ機能によって異なります。さらに一部の機能では、Robloxはユーザーとクリエイターに検索結果やおすすめの表示順を編集するオプションを提供しています。このオプションは検索やおすすめ機能の近くにありますが、Robloxのおすすめやランキングシステムの詳細については[こちら](#)をご覧ください。

19 ▼ 通知と異議申し立て

ユーザー規約第2条（f）に加えて、Robloxが仮想コンテンツへのアクセスを制限する場合、Robloxはその決定をユーザーに通知し、ユーザーに異議申し立ての機会を提供します。Robloxは、このような判断を下す際にその違反行為を考慮するだけでなく、ユーザーの過去のRoblox利用状況や、ユーザーが繰り返しRobloxのポリシーに違反しているかどうかも考慮しています。特定のポリシーに対する違反が続く場合、より厳しい結果（警告からタイムアウト、その後は停止など）に繋がる場合があります。EUユーザーは、Robloxの最初の決定から6ヶ月以内であれば異議申し立てを行うことができます。Robloxは異議申し立てを審査するにあたり、違反の重大性、ユーザーの異議申し立て理由、ユーザーのプラットフォーム上での行動を総合的に考慮します。一部の状況では異議申し立てが適用されない場合があります。例えば、すでに停止処分が解除されている20分間のタイムアウトなど、時間経過を伴う場合が該当します。現地の法律で規定されている場合、Robloxが、Roblox規約および本補足規定に違反してユーザーの仮想コンテンツへのアクセスを制限したり、アカウントを停止または解除した場合、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。

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イ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

- 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。
- ベトナムのクリエイター** ベトナムのクリエイターは、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イターである場合、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が管理します。[クリエイター規約](#) (Roblox VNGでの公開に関しては、本補足規定のパートBにより修正されます)。

Robloxが提供するクリエイ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[クリエイターストア規約](#)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イターの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イターの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、すべてのクリエイターに適用されます。Robloxクリエイ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、ご自分のクリエイターの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クリエイター規約の第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、クリエイターから直接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イターのUGCを購入する場合、クリエイターの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）、クリエイ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、クリエイターの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クリエイター規約の第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イターの資格の計算上、このような購入取引は、クリエイ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クリエイター規約の第2条(b)項および第4条は、Robloxベトナムの下でのクリエイターの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イターのUGCを使用するライセンス。** クリエーターは、自身がクリエイターのUGCに保有するすべての著作権を保持します。クリエイターはRobloxに対し、クリエイターの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ン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、クリエイターが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。クリエイターのUGCを使用してRobloxベトナムまたは本サービスをマーケティングおよび宣伝する権利には、クリエイターのUGCを、クリエイターの承認なしに本サービスの一部としてクリエイターのUGCを宣伝することのみに焦点を当てたマーケティングおよび広告（この判断は、Robloxが合理的に行います）で使用することは含まれませんが、Robloxは一般に、Robloxの判断により、クリエイターのUGCを他のUGCまたは素材と共にクリエイターの承認なく参照して、Robloxベトナムまたは本サービスを販売促進、マーケティング、または宣伝できるものとします。Robloxは、Robloxベトナムまたは本サービスを宣伝するために、クリエイターのUGCを非営利目的および教育目的で使用する場合があります（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ベトナムでクリエイターの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、クリエイターの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イターの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イターに連絡することができ、クリエイ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。

発効日：2025年1月6日

最終更新日：2025年1月6日