

令和3年10月18日判決言渡 同日原本領収 裁判所書記官

令和3年(ワ)第3397号 発信者情報開示請求事件

口頭弁論終結日 令和3年9月1日

判 決

5 原 告 A
同訴訟代理人弁護士 田 中 圭 祐
遠 藤 大 介
吉 永 雅 洋
同訴訟復代理人弁護士 蓮 池 純
10 被 告 株 式 会 社 N T T ふ ら ら
同訴訟代理人弁護士 松 尾 翼
小 杉 丈 夫
西 村 光 治
高 橋 慶 彦

15 主 文

- 1 被告は、原告に対し、別紙1 発信者情報目録記載の各情報を開示せよ。
- 2 訴訟費用は被告の負担とする。

事実及び理由

第1 請求

20 主文同旨

第2 事案の概要

1 事案の要旨

25 本件は、原告が、電気通信事業を営む被告に対して、被告の電気通信設備を
経由してされたインターネット上での別紙3 配信動画目録記載の動画の配信
(以下「本件配信」といい、本件配信によって配信された動画を「本件動画」
という。)によって、本件動画の一部として別紙4 著作物目録記載の各投稿(以

下、併せて「本件各投稿」という。)の内容が配信されたことで原告の著作権(複製権及び公衆送信権)が侵害されたことが明らかであり、また、本件動画の一部として原告の人格を攻撃する内容の発言が配信されたことで名誉感情が侵害されたことが明らかであり、別紙1 発信者情報目録記載の各情報(以下

5 「本件発信者情報」という。)はその侵害に係る発信者情報であって、本件配信をした者(以下「本件発信者」という。)に対する損害賠償等の請求を行うために被告の保有する発信者情報の開示が必要であるとして、特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律(以下「法」という。)4条1項に基づいて、本件発信者情報の開示を求める事案である。

10 2 前提事実(当事者間に争いがない事実)

(1) 被告は、電気通信事業を営む株式会社であり、法2条3号の特定電気通信役務提供者に該当する。

(2) 被告は、本件発信者情報を保有している。

3 争点

15 (1) 本件配信によって原告の権利が侵害されたことが明らかであるか(争点1)

ア 本件配信によって原告の著作権が侵害されたことが明らかであるか(争点1-1)

イ 本件配信によって原告の名誉感情が侵害されたことが明らかであるか(争点1-2)

20 (2) 本件発信者情報が本件配信による侵害に係る発信者情報であるといえるか(争点2)

(3) 開示を求める正当な理由の有無(争点3)

4 争点に関する当事者の主張

(1) 争点1(本件配信によって原告の権利が侵害されたことが明らかであるか)について

25 ア 争点1-1(本件配信によって原告の著作権が侵害されたことが明らか

であるか) について

(原告の主張)

(ア) 本件各投稿の著作物性

a 本件各投稿がされた状況

5 原告は、任天堂株式会社が販売するゲームソフト「ポケットモンスター ソード」及び「ポケットモンスター シールド」(以下、単に「ポケモン」という)のシングル対戦の攻略を扱ったウェブサイト「ポケモンソルジャー」を運営し、ポケモンに関するゲーム攻略の情報発信等を行うYouTubeチャンネルを運営している。

10 原告は、上記チャンネルの有料会員向けのオプションとして、チャットサービスを用いたコミュニティサイト「ポケソルサーバー」(以下「本件コミュニティサイト」という)への参加を可能としており、参加した会員は、本件コミュニティサイトにおいて、ポケモンに関する相談や質問をすることができる。

15 本件各投稿は、いずれも、本件コミュニティサイトにおいて、本件コミュニティサイトの管理者側の者(ユーザー名「B」、「C」、「D」及び「E」)によって投稿されたものである。

b 本件各投稿が言語の著作物に当たること

20 (a) 本件各投稿は、単なる事実の羅列ではなく、それぞれの表現者が、ポケモン対戦に関する知識・経験や、それらを踏まえた個々の見解について、情報を取捨選択し、質問者の理解を得られるよう工夫して説明、解説等をするものである。

25 したがって、本件各投稿は、その説明方法等について各表現者の個性が発揮されているものであるから、創作性(著作権法2条1項1号)が認められ、これが「言語の著作物」(同法10条1項1号)に該当することは明らかである。

(b) 被告は、本件各投稿がいずれもゲームデータ上の仕様などの法則について記載したものであるから、著作物性は認められない等と主張するが、本件各投稿は、ゲームデータ上の法則そのものについて記述ないし説明するものではなく、ゲームの攻略法について論述ないし解説するものである。

また、被告は、本件各投稿について、投稿者の個性が反映されていないから創作性が認められないと主張するが、本件各投稿は、事実や機械的な法則を肉付けすることなく淡々と記述する文章ではなく、誰が答えてもそのような表現にならざるを得ないような内容ともいえない。

したがって、本件各投稿は、表現者の考えや気持ちが表れており、表現者の個性が発揮されているものであるから、創作性が認められる。

(イ) 原告が本件各投稿の著作権を有すること

原告は、本件各投稿について、投稿を行った者（ユーザー名「B」、「C」、「D」及び「E」）からそれぞれ著作権の譲渡を受けており、本件各投稿について著作権を有する。

(ロ) 本件配信によって原告の著作権が侵害されたこと

本件動画は、本件発信者が本件コミュニティサイトに参加の上、グループチャットの状況を閲覧し、その様子を撮影したものであり、本件各投稿をその内容として含むものである。

本件発信者は、本件動画を動画等配信サービス「TwitCasting」（ツイキャス。以下「本件配信サイト」という）上で配信（本件配信）しているが、これは本件動画のインターネット上のサーバへのアップロードを必然的に伴い、当該サーバに本件各投稿を有形的に複製しているため、本件配信は本件各投稿についての原告の複製権（著作権法2

1 条) を侵害するものである。また、本件配信は自動公衆送信に該当し、原告の公衆送信権 (著作権法 23 条 1 項) を侵害する。

5 本件コミュニティサイトにおいては、グループチャットの内容を本件コミュニティサイト以外に投稿することは禁じられており、原告は本件発信者に対して、本件各投稿についての利用を個別に許諾することなどは一切行っておらず、上記著作権侵害についての違法性阻却事由は存在しない。

したがって、本件配信が原告の著作権を侵害することは明白である。

(被告の主張)

10 (ア) 本件各投稿の著作物性

a 本件各投稿がされた状況について

原告の主張は不知。

b 本件各投稿が言語の著作物に当たることについて

原告の主張は争う。

15 (a) 本件各投稿は単なる法則等の記述にすぎないこと

自然科学上の法則ないし物質の構造、性質等の記述については、原則として著作権保護の対象となるものではなく、この点は、ゲームデータ上の法則も、世の中に存在する客観的な法則についてのものであるから、同様である。

20 そして、本件各投稿は、いずれもゲームデータ上の仕様などの法則について記載したものであるから、著作物性は認められない。

(b) 本件各投稿は「思想又は感情」の「創作的」な表現に当たらないこと

25 仮に、前記(a)の点に問題がなくても、本件各投稿は、いずれについても、ゲームデータ上でどのような処理がされるか等の単なる事実を記載したものであって、人間の精神活動を表現するものではない

く、表現において投稿者の何らかの個性が反映されているものでもない。

したがって、本件各投稿は、いずれも、「思想又は感情」を「創作的」に表現したものに当たらず、著作物性は認められない。

5 (イ) 原告が本件各投稿の著作権を有することについて

原告の主張は否認する。

原告が、本件各投稿について、投稿を行った者から著作権を譲り受けたことが証拠上明らかとはいえない。

(ウ) 本件配信によって原告の著作権が侵害されたことについて

10 本件動画に本件各投稿の内容が含まれることは認めるが、本件配信による原告の著作権侵害の明白性については否認ないし争う。

イ 争点1-2（本件配信によって原告の名誉感情が侵害されたことが明らかであるか）について

（原告の主張）

15 (ア) 本件発信者は、本件配信において、本件コミュニティサイトについて、「管理者としておかしいだろ」、「クソだな、こいつら」、「回答一個もなしだよ、人としてどうかっての」といった発言をしている。

20 (イ) これらの発言は、本件コミュニティサイトを管理する原告について、適切な運営を行っていないなどと述べるものであり、その表現方法としても、原告の人格を攻撃するものであるから、社会通念上許される限度を超えて原告の名誉感情を侵害することは明らかである。

（被告の主張）

(ア) 本件動画に原告が指摘する発言が含まれることは認める。

(イ) 原告が本件コミュニティサイトの管理者であるか明らかでない。

25 この点を措いても、これらの発言が管理者に向けられたものであるか明白ではなく、また、仮に管理者に対するものであったとしても、個人

の感想であり，継続性や執拗性もないから，社会通念上許される限度を超える侮辱行為に当たるかは疑義があり，原告の名誉感情侵害が明らかとはいえない。

5 (2) 争点 2 (本件発信者情報が本件配信による侵害に係る発信者情報であるといえるか) について

(原告の主張)

本件配信は本件配信サイトにおいて行われたものであり，原告は，本件配信サイトを管理するモイ株式会社より，本件配信の際に用いられた I P アドレス等として，別紙 2 配信情報目録記載の情報の開示を受けた。

10 これにより，本件配信は被告を經由プロバイダとして行われたことが判明したものであり，本件発信者情報は本件配信による侵害に係る発信者情報である。

(被告の主張)

15 別紙 2 配信情報目録記載の I P アドレスが被告の割当てに係る I P アドレスであることは認めるが，その余は不知。

(3) 争点 3 (開示を求める正当な理由の有無) について

(原告の主張)

原告は，本件発信者に対して，不法行為に基づく損害賠償等の請求をする予定であり，そのためには本件発信者情報の開示を受ける必要がある。

20 (被告の主張)

原告の主張は不知。

第 3 当裁判所の判断

1 争点 1 - 1 (本件配信によって原告の著作権が侵害されたことが明らかであるか) について

25 (1) 別紙 4 著作物目録の番号 8 の投稿 (以下「本件投稿 8」という。) の著作

物性について

ア 証拠（甲 1 及び 2）及び弁論の全趣旨によれば，本件配信は，コンピュータを操作して本件コミュニティサイトを閲覧し，その際のコンピュータ画面の表示と閲覧者の発言を動画として配信するものであり，本件各投稿は，いずれも，上記のようにしてコンピュータ画面に表示されたものが本件動画として配信されたと認められるところ，本件配信による原告の著作権侵害の明白性について検討するに当たっては，事案に鑑み，まず，本件各投稿のうち本件投稿 8 についての著作権侵害の明白性から検討する。

イ 証拠（甲 1， 2， 5 ないし 9）及び弁論の全趣旨によれば，本件投稿 8 は，本件コミュニティサイトのチャットにおいて，「C」とのハンドルネームを使用する人物が投稿したものであり，その内容は，他のチャット参加者からポケモンの対戦において勝算の高い選択肢の選び方について質問がされたことを受けて，別紙 4 著作物目録の番号 8 の「内容」欄記載のとおり
の回答をしたものと認められる。

上記「内容」欄の記載によれば，本件投稿 8 は，勝算が高い選択肢を時間内に選べるようになるために，対戦の振り返りをするのが重要である旨を回答するものであるところ，「ここであれされて負けたからこっちが正解だったなあーと言った振り返りではなく，ここで〇〇される時は××，△△される時は□□（3つ以上の時もあります）が勝ちの選択肢になっている，と相手の選択肢によって自分が勝てる選択肢がそれぞれ思いついていけば十分なので，まずはそこから考えてみてください。」と振り返りの方法の要点を理解しやすく説明し，ポケモンの対戦の具体的なシミュレーション結果を例示するなどして，相当程度の長さを有する文章により，回答内容を表現しているといえることができる。したがって，本件投稿 8 は，投稿者の個性が現れた表現として，創作性を備える言語の著作物に該当すると認められる。

被告は、本件投稿 8 について、ゲームデータ上の仕様などの法則について記述したものであり、「思想又は感情」を「創作的」に表現したものともしえないから、著作物性は認められない旨主張する。しかしながら、本件投稿 8 の内容は上記のとおりであり、単に、ゲームの仕様といった事実ないし法則、あるいは、ゲームを有利に進めるためのアイデアを記述するにとどまるものではなく、質問に対応する形で、質問者が理解しやすいように工夫して、解決方法についての投稿者の考えを説明したものであるといえる。したがって、本件投稿 8 は、「思想又は感情」を「表現したもの」であって、かつ、投稿者の個性が現れている「創作的」な表現であるといえるから、被告の上記主張は採用することができない。

(2) 原告が本件配信時において本件投稿 8 の著作権を有していたかについて

証拠（甲 5， 6， 9， 12， 15 及び 21）及び弁論の全趣旨によれば、本件投稿 8 は、本件コミュニティサイトの管理者側の「C」のハンドルネームを使用する者が投稿したものであり、本件投稿 8 に係る著作権については、同人と本件コミュニティサイトの運営者である原告との合意に基づいて、本件配信に先立ち、原告に対して移転されたものと認められる。

したがって、原告は、本件配信時において、本件投稿 8 の著作権を有していたものである。

(3) 本件配信による本件投稿 8 に係る著作権侵害の有無について

証拠（甲 1， 2 及び 10）及び弁論の全趣旨によれば、本件動画は、本件発信者が本件コミュニティサイトに参加の上、グループチャットの状況を閲覧し、その様子を動画として記録したものであり、本件動画内では、本件投稿 8 の内容がその画面上に表示されているものと認められ、当該画面表示は言語の著作物である本件投稿 8 の複製物といえる。

本件発信者は、本件動画を本件配信サイト上で配信したものであるから、本件配信によって、本件投稿 8 についても、その複製物が本件動画に含まれ

る形で公衆送信（著作権法23条1項）されたものと認められ、本件全証拠によっても、当該行為について、原告による許諾その他の違法性阻却事由の存在を窺わせる事情は認められない。

したがって、本件配信により少なくとも本件投稿8についての原告の著作権（公衆送信権）が侵害されたことは明白である。

(4) 争点1（本件配信によって原告の権利が侵害されたことが明らかであるか）についてのまとめ

以上によれば、本件配信によるその余の権利侵害の明白性について検討するまでもなく、本件配信によって、原告の権利（本件投稿8に係る著作権）が侵害されたことが明白である。

2 争点2（本件発信者情報が本件配信による侵害に係る発信者情報であるといえるか）について

証拠（甲1、3及び14）及び弁論の全趣旨によれば、別紙2配信情報目録記載の情報は、本件配信が開始された時刻とその際に本件発信者が用いたIPアドレスであると認められるから、本件発信者情報は本件配信による侵害に係る発信者情報であると認めるのが相当である。

3 争点3（開示を求める正当な理由の有無）について

弁論の全趣旨によれば、原告は、前記1のとおり自己の公衆送信権を侵害したことが明らかな本件発信者に対して、損害賠償等の請求を行う意思を有しており、そのためには、被告が保有する本件発信者情報の開示を受ける必要があると認められるから、その開示を受けるべき正当な理由があるといえる。

4 結論

以上のとおり、本件配信による原告の権利侵害が明白であるところ、本件発信者情報は本件配信による権利の侵害に係る発信者情報に該当し、その開示を受けるべき正当な理由もあるといえるから、別紙2配信情報目録記載のIPアドレスの割当てを行い、本件配信に係る通信を媒介したと認められる被告は、

開示関係役務提供者(法4条1項)として本件発信者情報を開示すべき義務を負う。

よって、原告の請求は理由があるから、これを認容することとして、主文のとおり判決する。

5 東京地方裁判所民事第29部

裁判長裁判官

10

國 分 隆 文

裁判官

15

小 川 暁

裁判官

20

矢 野 紀 夫

別紙1 発信者情報目録

別紙2 配信情報目録のIPアドレス欄記載のIPアドレスを，同目録の配信開始日時欄記載の日時頃に使用した者に関する情報であって，次に掲げる情報。

5

- ① 氏名又は名称
- ② 住所
- ③ 電子メールアドレス

別紙 2 配信情報目録 省略

別紙 3 配信動画目録 省略

別紙4 著作物目録

1

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	B
内容	<p>F ダイマ前提ポケモンなのでほぼ交代しない対面とか初手ダイマと相性がいいのは間違いないですね</p> <p>どうしてもサイクルしたいなら鬼火とか採用することになりそうだけど</p> <p>炎技 飛行技確定とすると</p> <p>水への打点の草技 パッチラゴンへの打点の地面技 or 竜技のどちらかを抜くことになって技範囲狭くなっちゃいそう</p> <p>リザ入りサイクル構築っぽい記事見つけたので参考になるかも？</p> <p>と思ったらサンパワー非巨大個体でした</p> <p>キョダイリザ入りサイクル構築はあんまりないみたいですね</p>
投稿日時	2020年10月2日

2

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	C

内容	<p>加えて上位禁止でないルールより数は少ないですが、ステロ撒かれるだけでサイクルするのが不可能になってしまうのもリザードンでサイクルする上で足を引っ張ってます。</p> <p>後はリザードンから他のポケモンに引く動きはできても他のポケモンからリザードンに引く動きが簡単にできる相手が数が少ない (TOP 30 でバレルナットガアくらい) なのもマイナス要素ですね。</p>
投稿日時	2020年10月2日

3

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	B
内容	<p>交代するのが悪というより、交代しなくても勝てるように組むイメージですかね</p> <p>出来るだけ不利状況が少ないポケモンで固めるのが理想だと思います</p> <p>ただ今のルールだと初手ダイマ+ミミッキュ+襷のようなありがちな形が組めないの</p> <p>今までのルールのように殴り合うだけじゃ勝てないことも多いと思います</p> <p>クッションと呼ばれるような不利状況を切り返せるポケモンは必要なのかもしれないですね</p>

	<p>例えば珠リザードンだとスカーフパッチラゴンに上からワンパンされちゃうので、裏にドサイドンを置くとか</p> <p>そもそもトリトドンとアシレーヌの相性関係だけでいえばアシレーヌの方がかなり有利ですね</p> <p>瞑想もエナボもないアシレーヌは珍しいと思うので</p> <p>タイプ相性以外にも相性関係を決める要素はたくさんあるので、地道に覚えるしかないと思います</p> <p>種族値、覚える技、特性、持ち物、流行ってる型とか</p>
投稿日時	2020年10月2日

4

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	C
内容	<p>結論から言えば対策は全くないです。</p> <p>自分も先月されましたが、そこで分かったことといえば、3月30日頃にTwitterでやり方が拡散され、鎧の孤島配信開始に合わせて直された切断バグとは仕様が違うことです。</p> <p>そのため、今の切断バグに対して公式が対策をしているわけではなく、やり方もやっている人にしかわからない（やっている人も確実なやり方がわかっているかも不明）というのが現状です。</p> <p>冠の雪原が10月23日に配信されるので、せめてそのタイミングで直してくれるのを願うしかないですね。</p>
投稿日時	2020年10月2日

5

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	B
内容	<p>F 2ロム両方の順位を上げておくと、何かしら片方の順位が落ちた時にもう片方が残ってるっていう安心感があるのが大きいんじゃないですかね？</p> <p>1ロムだと下がった順位からまた上げ直さないといけませんし</p> <p>あとは順位をある程度上げたあとは、 勝って得られる内部レートが少ないので、 どうせ対戦数を稼ぐなら、2ロム目の順位を上げた方が効率いいのかなと思います</p> <p>サブロムを作るには2つ手段があって、</p> <p>① ソード・シールド両方を揃える</p> <p>② ニンテンドーアカウントを複数作ってファミリープランに加入する</p> <p>①が必要ないなら、②の方がお得ですね</p>
投稿日時	2020年10月3日

6

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談

URL	(省略)
投稿者名	E
内容	<p>F 2ROM 体制にして順位が低い方で潜る、というスタイルにすることでどんなに負けても必ず順位が高い ROM は生存するので、最終順位を結果として残したい人は2ROM を使うことが多いです。</p> <p>ただ、この方法は保身が目的なので高い順位で戦う経験が少なくなってしまう。</p> <p>なので、強くなることを目的とするならば1ROM で対戦することをオススメします。</p>
投稿日時	2020 年 10 月 3 日

7

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	D
内容	<p>F 私が行っている google アカウントを使用した手順をご紹介します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 普段使用しているニンテンドーアカウントで Nintendo Switch Online ファミリープランに加入します。(加入できるのは18歳以上のみ、クレジットカードもしくは PayPal アカウント必須らしいですが) 2. google の「別のアカウント作成」から新しい google アカウント、gmail アドレスを作成します。 3. ニンテンドーアカウントの新規作成画面から先ほど作成した

	<p>google アカウントを選択し、ニンテンドーアカウント（サブ）を作成します。</p> <p>4. ニンテンドーのメインで使用しているアカウントのマイページに入り、「ファミリー」から先ほど作成したサブアカウントのメールアドレスを指定し、メンバーに追加します。</p> <p>5. switch の「ユーザーの追加」から新しい switch アカウントを作成し、先程作成したサブアカウントのメールアドレスと紐付けます。</p> <p>以上の手順を踏むことで、ソードもしくはシールド一本でいわゆるサブロムが作成できます。</p> <p>Nintendo Switch Online ファミリープランとしての料金は当然個人プランより高くなりますが、ファミリープランには8人まで登録できる＝2番以降の手順を繰り返す事でソフト一本で8ロム分のアカウントが作成可能です。</p>
投稿日時	2020年10月3日

8

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	#雑談
URL	(省略)
投稿者名	C
内容	<p>勝算が高い選択肢を選ぶことが時間内でできないのであれば、Fさんの言うように対戦を振り返ることが大事です。</p> <p>その時の振り返り方として、結果重視で考えないのが重要になり</p>

	<p>ます。</p> <p>ここであれされて負けたからこっちが正解だったなあーと言った振り返りではなく、ここで〇〇される時は××、△△される時は□□（3つ以上の時もあります）が勝ちの選択肢になっている、と相手の選択肢によって自分が勝てる選択肢がそれぞれ思いついていれば十分なので、まずはそこから考えてみてください。</p> <p>一つ例を挙げておきます。</p> <p>自分が初手珠リザードン、相手はパッチラゴン</p> <p>電気技読みで襷ホルードに引いたらダイジェットを撃たれ、そのまま相手のパッチラゴンを止められずに負けてしまった。</p> <p>ここで、ホールド引きを読まれて負けた、で終わらせずにしっかりとダメージ計算をしてみると</p> <ul style="list-style-type: none">・リザードンの珠ダイドラグーンでダイマパッチラゴンが落ちない・リザードンの珠（エアスラ）ダイジェット+珠ダイドラグーンで約7割でダイマパッチラゴンが落ちる・A-1 珠パッチラゴンのダイサンダーで珠ダメ1回受けたダイマリザードンが落ちる・A-1 パッチラゴンのダイサンダーでダイマリザードンが落ちない・A-1 パッチラゴンのダイジェット+ダイサンダーで珠ダメ1回受けたダイマリザードンが落ちる <p>ことがわかりました。</p> <p>この対戦相手のパッチラゴンが珠ではなかった場合、上記のダメ</p>
--	---

	<p>ージ計算の結果から</p> <p>パッチラゴンのダイジェットはホールド引きだけでなく、リザードンのダイドラグーンに強い選択でもあったことがわかります。逆にリザードンのダイジェットには弱い選択肢を取っていることになるので、こちらの勝ち筋はダイジェットを選択することです。</p> <p>もちろん、ダイジェットを選択すると珠ダイサンダー、スカーフ嘴などでやられてしまうなどのリスクがあるため、一番勝算が高い選択肢がダイジェットだったわけではありません。</p> <p>この例は自分が実際に対戦して振り返ったものではなく、事前にリザードンとパッチラゴンの相性関係を把握するためにダメージ計算をしたものですが、こう言ったものを振り返りで見つけていけると、勝算が高い選択肢を選びやすくなっていくと思います。</p>
投稿日時	2020年10月5日

9

サイト名	ポケソルサーバー
スレッド名等	ルールなど
URL	(省略)
投稿者名	B
内容	<p>◆概要</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用途に合わせて適切なチャンネルを選択して発言してください。

	<ul style="list-style-type: none"> ・相談、#質問は自由にしていただいて構いません。 ・個人情報のやり取りには十分注意してください。 <p>◆禁止事項</p> <ul style="list-style-type: none"> ・荒らし行為。 ・他者への攻撃的な発言、誹謗中傷。 ・このグループチャットの内容を流出させる行為。 ・運営が不適切と判断した行為。 ・メンバーシップ以外のユーザーに当サーバーの招待 URL を伝える行為。 <p>以上の違反行為が発覚した場合、当サーバーから BAN で対応します。違反行為が目立つユーザーがいた場合、@管理者までご連絡ください。</p> <p>◆注意事項</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運営の判断で予告なしで BAN、または閲覧の制限を行うことがあります。 ・BAN されても返金は一切ありません。解約の際はご自身でお願いします。
投稿日時	2020 年 10 月 5 日