

2023 年 6 月

テクノロジー法ニュースレター No. 36

知的財産法ニュースレター No. 13

<XR/メタバース Update>

「メタバース上のコンテンツ等をめぐる
新たな法的課題等に関する論点の整理」の公表

弁護士 殿村 桂司

弁護士 小松 諒

弁護士 小宮 千枝

弁護士 外村 亮

はじめに

メタバースの活用が、近年における通信の高速化、コンピュータの描画性能・処理能力の向上等に加え、コロナ禍に加速したデジタルシフトの流れとも相まって、様々な領域で広がっています。メタバースの更なる発展のためには、法的課題の整理が必要であるとの議論を踏まえ、2022 年 6 月に決定された政府の「知的財産推進計画 2022」において、「コンテンツ等をめぐりメタバース等がもたらす法的課題等に対応するよう、有識者等による検討の場を設置し、課題把握や論点整理を行うとともに、関係省庁・民間事業者が一体となって、ソフトウェアによる対応を含め、必要なルール整備について検討する」ことが施策の方向性として掲げられました。これを受け、2022 年 11 月に内閣府知的財産戦略本部に「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議」（以下「官民連携会議」といいます。）が設置されました。

2023 年 5 月 23 日、官民連携会議における議論を経て、「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理」（以下「本論点整理」といいます。）が公表されました¹。本論点整理は、知的財産権のみならず、メタバースに関連する様々な法的課題について検討が行われており、メタバースに関連するビジネスを行う関係者には重要なものといえます。本ニュースレターでは、本論点整理の位置づけ、その概要、及び今後の影響について紹介します。

本論点整理の位置づけ

官民連携会議は、民間事業者・団体等の関係者、法律・コンテンツその他の関連分野の有識者、及び関係省庁担当等により構成されています。以下の 3 つを主な検討課題として論点整理を進めることとし、各検討課題について分科会を設置して検討が行われてきました。

- 現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等に関する権利の取扱い

¹ https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/pdf/ronten_seiri.pdf

- アバターの肖像等に関する取扱い
- 仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルールの形成、規制措置等の取扱い

各分科会での議論を経て、2023 年 4 月に論点整理の案を公表しパブリックコメントの手続きを行い、5 月 23 日に本論点整理が公表されました。上記に挙げられた 3 つの主な検討課題を中心に、国際裁判管轄や準拠法を含め、メタバースに関する幅広い法的課題について検討が行われています。各検討事項において、「課題」として法的な論点や課題が具体的に示されており、各課題に対し、「制度・取扱い等の現状」として現在の法律の内容・解釈等を示した上で、「対応の方向性」として法改正や関連事業者への周知といった方針が示されています。本論点整理は、法的課題についての整理を行い制度・取扱い等の現状を示すものであり、これ自体がガイドライン等のようなソフトローとなるものではありませんが、「対応の方向性」において今後の政府の対応方針が示されており、メタバースに関連するビジネスを行う関係者にはビジネスの内容を検討する上で重要な文書といえます。

なお、本論点整理において対象とする「メタバース」の範囲については、一定の留保が付されている点に注意が必要です。本論点整理では、「ネットワークを通じてアクセスでき、ユーザー間のコミュニケーションが可能な仮想空間のうち、特に、自己投射性・没入感、リアルタイム性、オープン性（誰もが参加できること）等の特徴を備えるものや、これに類するもの」をメタバース又はメタバース的な特徴を有する仮想空間サービスと捉え、官民連携会議がメタバース上のコンテンツ等をめぐる法的課題への対応を目的としていることから、コンテンツとかわりが深い VR-SNS 系、ゲーム系、コンテンツ IP 系、コマース系等のメタバースを主に念頭に置いて検討が進められています。言い換えると、VR 訓練・研修、VR 診療、VR オフィスなどの、産業等の分野での様々な活用領域に沿った検討や AR (Augmented Reality) (拡張現実) 領域の検討は行われていない点に留意が必要です。これら産業等の分野での活用における法的課題の検討も、今後の政府の対応が注目されます。

本論点整理における検討事項の概要

1. 本論点整理の構成

本論点整理は、以下の 4 章から成ります。そのうち、上記に挙げられた 3 つの検討事項に係る法的な論点の整理を行う「第 3 章 課題の所在と対応の方向性（論点の整理）」が内容の中心を占めています。

本論点整理の構成

はじめに

第 1 章 メタバースの活用により目指すべき価値と目指すべきメタバースの理念

第 2 章 目指すべき価値を実現するためのルール形成等の在り方（基本的な考え方）

第 3 章 課題の所在と対応の方向性（論点の整理）

第 4 章 ルール整備に向けた今後の方向性

2. 各検討事項の概要

第 3 章は、上記に挙げられた 3 つの検討事項に加え、検討事項 4 として「その他（国際裁判管轄・準拠法）」を加えた 4 つの検討事項に関し、課題の所在と対応の方向性を検討しています。以下では、それぞれの検討事項において示されている課題の概略と、検討内容の一例とその対応の方向性を紹介します。

(1) 検討事項 1：現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトのデザイン等について

I. 現実空間と仮想空間を交錯する知財利用、仮想オブジェクトの

課題 1-1：現実空間のデザインの仮想空間における模倣、現実空間と仮想空間を横断した実用品デザインの活用

デザイン等について	課題 1-2：現実空間の標識の仮想空間における無断使用 課題 1-3：現実環境の外観の仮想空間における再現
II. メタバース上の著作権等に係る権利処理	課題 2-1：メタバース上のイベント等における著作物のライセンス利用 課題 2-2：仮想空間におけるユーザーの創作活動 課題 2-3：NFT 等を活用した仮想オブジェクトの取引制度・取扱い等の現状

検討事項 1 は、現実空間と仮想空間を交錯する知財利用等を対象にしています。より具体的には、(I)現実空間にあったデザインが仮想空間に取り込まれたり、仮想空間で生まれた仮想オブジェクトのデザインが現実空間の物のデザインに転用されたりするなどの現実空間と仮想空間を交錯した知財利用に関する課題の検討、及び (II)UGC²や商用コンテンツ等の第三者の著作物等のメタバース内における利用や適切な権利処理に関する課題の検討に分けて検討が行われています。

I においては、例えば、現実空間の商品デザインがメタバース内で無断使用されたケース（課題 1-1）について、著作権、意匠権、不正競争防止法の観点からの整理が行われ、対応の方向性として、ネットワーク上の商品形態模倣品の提供行為を規制できるよう不正競争防止法を改正すること³、ガイドライン等を通じて著作権、意匠権、不正競争防止法による保護範囲・限界等について権利者やユーザーに周知を行うこと、仮想空間の実用品等のデザインに対する著作権による保護範囲について、応用美術の著作物性等に関する裁判例等を踏まえて考え方を整理すること等が挙げられています。

現実空間における商品のブランド名等がメタバース内で無断使用されたケース（課題 1-2）については、現実空間の商品（例：衣服）とメタバース内のバーチャル版商品（例：アバターの衣服）には商品の類似性が認められないケースが多いことを踏まえ、対応の方向性として、商標法、不正競争防止法による保護範囲・限界等について考え方を整理し、関係者に周知を行うことが挙げられており、現実空間の商品と仮想空間のバーチャル版商品の双方について商標登録出願をする等の方策が例示されています。

また、現実空間の街並みを 3D スキャンして仮想空間に再現したケース（課題 1-3）については、著作権・商標権の観点から検討が行われ、例えば、メインの被写体に付随的に写り込んだ著作物（付随対象著作物）について、いわゆる「写り込み」に関する権利制限規定である著作権法 30 条の 2 の該当性について、メタバース内ではアバターが接近すると付随対象著作物が大写しとなる可能性や、メタバース内で現実環境がデフォルメを伴って再現される可能性があるといったメタバースの特殊性を踏まえた議論がなされています。対応の方向性として、現実環境の外観の仮想空間での再現にあたり許諾の要否の判断材料となるようガイドライン等を通じてプラットフォームや事業者等に周知を行うこと、付随対象著作物の利用に関し、さらに考え方を整理することが挙げられています。

II においては、ユーザーによる著作物の不正利用防止・権利処理の円滑化（課題 2-1）や、UGC に係る権利の取扱い等（課題 2-2）の課題を検討しています。対応の方向性としては、主にプラットフォームや関係事業者に向け、有効な方策等を整理しガイドライン等を通じて示すことが挙げられています。また NFT 等を活用した仮想オブジェクトの取引に関する検討（課題 2-3）も行われています。

(2) 検討事項 2：アバターの肖像等に関する取扱いについて

I. メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応	課題 1-1：実在の人物の肖像の写り込み 課題 1-2：実在する他者の肖像を模したアバター等の無断作成・無断使用
II. 他者のアバターの肖像等の無断使用その他の権利侵害への対応	課題 2-1：他者のアバターの肖像・デザインの無断使用 課題 2-2：他者のアバターへのなりすまし、他者のアバターののっとり等 課題 2-3：アバターに対する誹謗中傷等

² User Generated Contents の略称。本論点整理では、主にメタバースのプラットフォーム内でユーザーが創作したコンテンツのことを指しています。

³ 不正競争防止法の改正案については、[テクノロジー法ニュースレターNo.33『『不正競争防止法等の一部を改正する法律案』の概要～デジタル化に伴う事業活動の多様化を踏まえたブランド・デザイン等の保護強化～』](#)でその内容を紹介しています。

III. アバターの実演に関する取扱い

課題 3：アバターの実演に係る著作隣接権の権利処理

検討事項 2 は、アバターの肖像等をテーマにしています。(Ⅰ)メタバース外の人物の肖像の無断使用への対応、(Ⅱ)他者のアバターの肖像等の無断使用、さらに(Ⅲ)アバターの実演に関する取扱いについて、検討がなされています。

I においては、現実空間の看板やポスターに用いられた人物の肖像が仮想空間に取り込まれたケース（課題 1-1）について、主に肖像権・パブリシティ権の侵害が検討されています。なお、肖像権侵害は、写真からその人物を識別できない場合や特定の人物に焦点が当たっていない場合については認められない傾向にあるところ、対象に近づけば大写しになるメタバースにおいては、大写しで表示した際に本人を識別できるかによって判断されることが想定され得るとされています。また、実在の人物の容貌を写しとったアバターや NPC（ノンプレイヤーキャラクター（いわゆる「モブキャラ」））を作成したり、肖像データを無断でコピーし他者のアバター等に使用されたりするケース（課題 1-2）については、肖像権・パブリシティ権の侵害に加えて、プライバシー権、不正競争防止法における商品等表示規制との関係が検討されています。いずれのケースについても、対応の方向性として、基本的な考え方や侵害を回避するための方策等をプラットフォームや事業者、ユーザー等に向けてガイドライン等を通じ周知を行っていくことが挙げられています。

II においては、創作されたアバターの肖像・デザインの無断使用（課題 2-1）について、肖像権・パブリシティ権・著作権の観点から検討がなされ、実在の人物の容ぼうについて認められてきた肖像権がアバターの容ぼうについても認められるか、多くの場合アバターの著作権を有していないライセンシーの立場にあるユーザーが第三者による著作権侵害に対してどのような対応策をとることができるか等が議論されています。アバターへのなりすまし・のっとり（課題 2-2）については、詐欺、電磁的不正作出・供用等の刑事法上の違法行為の可能性、肖像権・パブリシティ権、氏名権、名誉権、プライバシー権等やアイデンティティ権の侵害による民法上の不法行為の可能性が指摘されています。アバターに対する誹謗中傷等（課題 2-3）については、近時の VTuber に対する誹謗中傷に関する裁判例も参照した上で、名誉権等の人格権の対象となるアバターの操作者（いわゆる「中の人」）とアバターとの関係を踏まえて名誉毀損・名誉感情侵害の成否が検討されています。対応の方向性としては、主に、プラットフォーム、ユーザーに向け、留意事項や講じ得る対策等についてガイドライン等を通じ周知を行っていくことが挙げられています。

Ⅲでは、アバターの操作者（中の人）の動きや声等が著作権法上の「実演」に該当する場合に、無断でアバターのモーションデータを配信する行為が送信可能化権等の著作隣接権の侵害に該当する可能性がある点や、アバター映像を録画する際に原則として実演家（アバター操作者）の許諾が必要である点等が指摘されています。対応の方向性として、関係事業者やユーザーに対し、実演の配信にあたって留意すべき事項や権利侵害防止のために講ずべき措置等、また実演家の権利の権利者たるアバター操作者において特に理解しておくべき事項を周知していくことが挙げられています。

(3) 検討事項 3：仮想オブジェクトやアバターに対する行為、アバター間の行為をめぐるルール形成、規制措置等について

I. メタバースにおいて通常は想定されない問題事案	課題：殺人、破壊行為、窃盗等。起こり得るとすれば、セキュリティ上の攻撃により、オブジェクトのデータに対し、不正なアクセスが行われたとき
II. メタバースで生じることが想定される問題事案	①現実世界でも生じている問題事案 課題ア：メタバース内の表現・アバターの言動による問題事案（わいせつ表現、差別表現、誹謗中傷、脅迫等） 課題イ：アバターの身体的活動による問題事案（痴漢、つきまとい、のぞき、暴力行為等） ②現実空間にはなかった新たな問題事案（アバターサイズを巨大化して他社の視界を遮る等）

検討事項 3 は、ユーザーの行為から生じるトラブル・問題事案をテーマにしています。問題事案の整理にあたり、(Ⅰ)メタバースにおいて通常は想定されない問題事案（殺人、盗難、破壊行為等）と(Ⅱ)メタバースで生じることが想定される問題事案に分け、後者をさらに「①現実空間でも生じている問題事案」と「②現実空間にはなかった新たな問題事案」に分けて整理しています。

I については、実際に起きた場合には、不正なアクセスによるときは不正アクセス禁止法や刑法等による対応、無断複製による模倣・盗用によるときは著作権等の知的財産権の侵害として刑事罰・損害賠償・差止請求の対象となり得るとされています。

II ①のうち、メタバース内での表現やアバターの言動等による問題事案においては、基本的には現実空間と同様に刑法上の違法行為や民法上の不法行為となることが多いものの、アバターに対する誹謗中傷が直ちにユーザー本人（中の人）の社会的評価を低下させるとは限らないことから、仮想空間での事案全てに同様に適用されるとは限らないことに留意が必要である旨の指摘がなされています。また II ①のうち、アバターの身体的活動による問題事案（痴漢、つきまとい等）については、現実空間の人物・財産等に直接の被害が及ばないのが通常であるため、一般的には規制がメタバース内の行為にまで及ばないことが多く、現実空間と同様には不法行為が成立するものではないと想定されています。II ②の新たな問題については、当該行為を想定した規制等がないことが多いものの、軽犯罪法の「悪戯による業務妨害」に該当する可能性など、既存の法令等による規制の可能性が指摘されています。

これらの課題への対応の方向性として、①ワールドごとのローカルルールの設定、②子ども・未成年の安全・安心の確保、③各プラットフォームにおけるコミュニティ基準等の整備、④問題発生防止・事後対応のノウハウ共有等、⑤発信者情報開示制度の運用の明確化、⑥海外プラットフォームに係る国内代表等の明確化、及び⑦国内議論から国際的な議論への接続が挙げられています。

(4) 検討事項 4：その他（国際裁判管轄・準拠法について）

I. 国際裁判管轄	①日本の裁判所に訴えが提起された場合 ②外国の裁判所に訴えが提起された場合
II. 準拠法	①日本の裁判所に訴えが提起された場合 ②外国の裁判所に訴えが提起された場合

検討事項 4 では、メタバースのユーザー間、又は事業者とユーザーとの間で紛争が生じた場合を念頭に、国際裁判管轄及び準拠法の取扱いに関する一般的な整理が行われています。国際裁判管轄及び準拠法それぞれについて、①日本の裁判所に訴えが提起された場合、及び②外国の裁判所に訴えが提起された場合について整理が示されています。日本の裁判所に訴えが提起された場合は、国際裁判管轄については日本の民事訴訟法に規律された管轄ルールに従い国際裁判管轄の有無が定まり、準拠法については「法の適用に関する通則法」におけるルールに従い準拠法が定まることとなります。例えば、海外にサーバーが置かれたメタバース上に、海外のユーザーがアップロードした情報によって発生した不法行為であっても、当該メタバース空間が、例えば、様々な掲示における表記が日本語で記され、日本語話者が集まっているなどにより、「日本国内のユーザーに向けたもの」と解されれば、日本の裁判所の管轄権及び日本法を準拠法とすることが認められ得るとされています。

対応の方向性においては、国際裁判管轄・準拠法の基本的な取扱い・留意事項について必要な周知を図ること、及び国際裁判管轄の明確化に資するために日本に事業所等を置き、日本で事業を行う外国会社に対し会社法 818 条に基づく外国会社の登記の徹底を図ることが挙げられています。

本論点整理がビジネスへ与える今後の影響

本論点整理は、第 4 章として「ルール整備に向けた今後の方向性」という章を設け、今後の対応方針を記載しています。メタバースに関連するビジネスを行う関係者にとって、予測される政府の動向を把握するものとして重要な記載ですので、その概要を紹介します。

1. 本論点整理を受けた考え方の整理・ガイドライン等のソフトローの整備への注目

本論点整理により諸課題への対応として、プラットフォームや関係事業者、ユーザー、権利者等において留意すべき事項やそれぞれが講じ得る有効な対応方策の整理が図られたため、当面の対応として、検討成果を関係当事者へ周知していくことが必要であるとしています。具体的には、プラットフォーム向け、事業者向け、ユーザー向け、権利者向け等、それぞれの名宛先ごとに論点整理の内容を再編し、官民連携会議による考え方の整理（ガイドライン等）として周知を図ることが適当であるとしています。また、関係団体等のガイドライン・ひな型にも、本論点整理の考え方を取り入れ、民間ソフトローの更なる充実を期待するとしています。

このような対応が検討されているため、メタバースに関連するビジネスを行う関係者は、自身が名宛先となるガイドライン等や関係団体のガイドライン・ひな型について、策定状況やその内容に注意を向ける必要があります。

2. 今後の更なる議論・国際的な議論への注目

本論点整理では考え方の整理や明確化が尽くされず継続的な検討が必要とされた法的論点も少なからずあったため、そのような論点について官民連携会議において引き続きフォローアップを行うことが適当であるとしています。必要なもの・可能なものについては随時考え方を整理して、公表していくことが望ましいとしていますので、今後も官民連携会議における議論や公表内容に注意を向ける必要があります。

また、メタバースをめぐるルール形成について、諸外国・地域や国際的な組織等において様々な議論・検討が行われています。日本における法制度・ルールの検討にあたってこれらの動向は参照されることとなりますので、そのような国際的な議論・検討の動向にも注目することが重要です。

おわりに

メタバースに関しては、官民連携会議における議論の他にも、経済産業省における「Web3.0 時代におけるクリエイターエコノミーの創出に係る調査事業」や、総務省における「Web3 時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」等においても議論が進められています。また、民間の業界団体においてもガイドラインの策定や法的課題の整理の試みが行われています。このように、メタバースをめぐる法的課題の検討・整理は各所で議論が進められており、常に最新の情報をアップデートしておくことが重要になります。本論点整理を踏まえた、政府の動向、民間の動向に今後も注目しておく必要があるといえます。

2023 年 6 月 7 日

【関連情報のご案内】

» 【オンデマンド配信】

web3・メタバースセミナー2023 第1回「web3・メタバースを巡る最新動向」

■配信期間：2023年6月2日（金）～

■セミナー概要：

ブロックチェーン、暗号資産、NFT等の新しい技術を活用した「web3（ウェブ・スリー）」と呼ばれる新たなインターネット社会への移行の動きが注目を集めており、官民の両レベルでweb3社会に向けた課題の検討が急ピッチで進められています。また、同じくインターネットに関連して、技術の発展やコロナ禍を経た社会生活の変容に伴い、新たな社会・経済「空間」としてのメタバース・XRに対する注目が高まっています。web3とメタバースは本質的には異なるものではありませんが、それぞれ相互に密接に関連する形で活用が進んでおり、弊所でも[特集ページ](#)を作成して積極的に情報発信しています。これらweb3・メタバースに関する法的課題・問題や、政府における検討状況など国内外の最新動向を4回にわたり解説します。

第1回では、本年4月に公表された自民党「web3 ホワイトペーパー」や本年5月に公表された内閣府「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点整理」などに触れつつ、web3及びメタバースに関する最新動向を取り上げるとともに、web3・メタバースのユースケースにおける検討のポイントについて解説します。

■スピーカー：松尾 博憲／殿村 桂司／小松 諒（長島・大野・常松法律事務所 弁護士）

■視聴方法：[こちら](#)より視聴にお進みください（無料）。※本セミナー動画は「[NO&T Legal Lounge](#)」会員限定コンテンツになります。

会員の方はログイン後にご視聴ください。会員でない方は、会員登録完了後にご視聴いただけます。

第2回「ゲーム、アート・音楽、スポーツ」（2023年6月23日（金）公開予定）

第3回「バーチャルシティ、メタバースマーケティング」（近日公開予定）

第4回「トークン規制・税務」（近日公開予定）

» 特集ページ「web3・メタバース ビジネス活用での法務課題」

弊所のweb3・メタバースに関するニュースレター、著書・論文、講演・セミナー等の情報や、web3・メタバースと各種産業との関わり合いに関する座談会記事を、特集ページにおいて一元的にまとめております。ご関心のある方は、是非[こちら](#)よりご覧ください。

[執筆者]

**殿村 桂司**（弁護士・パートナー）

keiji_tonomura@noandt.com

TMT（Technology, Media and Telecoms）分野を中心に、M&A・戦略的提携、ライセンス・共同開発その他の知財関連取引、テクノロジー関連法務、ベンチャー投資・スタートアップ法務、デジタルメディア・エンタテインメント、ゲーム、テレコム、宇宙、個人情報・データプロテクション、ガバナンスなど企業法務全般に関するアドバイスを提供している。

Chambers Asia-Pacific の Spotlight（TMT）、Legal 500 Asia Pacific の Next Generation Partners（TMT・Fintech）、Best Lawyers による The Best Lawyers in Japan（Information Technology Law・Fintech Practice・Technology Law）において選出。

**小松 諒**（弁護士）

akira_komatsu@noandt.com

コーポレート、不動産、紛争解決（国際仲裁・訴訟）を中心に企業法務全般を取り扱い、テクノロジー関連法務、スタートアップ法務及びメディア/エンタテインメント・スポーツ関連法務にも幅広い経験を有する。

2006 年九州大学法学部卒業。2009 年九州大学法科大学院修了。2010 年弁護士登録（第一東京弁護士会）、長島・大野・常松法律事務所入所。2018 年 University of Washington School of Law 卒業（LL.M.）。2018 年～2019 年 University of California, Berkeley, School of Law 客員研究員。2019 年～2021 年三井不動産株式会社勤務。2022 年株式会社 Preferred Networks 勤務。

**小宮 千枝**（弁護士）

chie_komiya@noandt.com

知的財産法分野、テクノロジー関連法務をはじめとして、企業法務全般に関するアドバイスを提供している。

2020 年慶應義塾大学法学部法律学科卒業。2021 年東京大学法科大学院(司法試験合格により)退学。2022 年長島・大野・常松法律事務所入所。

**外村 亮**（弁護士）

ryo_tonomura@noandt.com

知的財産法分野、コーポレート/M&A、ゲーム、テクノロジー関連法務など企業法務全般に携わっている。

2020 年慶應義塾大学法学部法律学科卒業。2022 年弁護士登録、長島・大野・常松法律事務所入所。

本ニュースレターは、各位のご参考のために一般的な情報を簡潔に提供することを目的としたものであり、当事務所の法的アドバイスを構成するものではありません。また見解に亘る部分は執筆者の個人的見解であり当事務所の見解ではありません。一般的情報としての性質上、法令の条文や出典の引用を意図的に省略している場合があります。個別具体的事案に係る問題については、必ず弁護士にご相談ください。

[編集者]

**藤原 総一郎**（弁護士・パートナー）

s_fujiwara@noandt.com

企業買収（M&A）取引を中心に、企業法務全般に関するアドバイスを提供している。また、インターネット/IT 関連取引を得意としており、いわゆる Fintech やシェアリング・エコノミー等のテクノロジー関連のアドバイスの経験も豊富である。

**殿村 桂司**（弁護士・パートナー）

keiji_tonomura@noandt.com

企業買収（M&A）取引・知財関連取引を中心に企業法務全般に関するアドバイスを提供している。TMT 業界の案件にも幅広い経験を有しているほか、シェアリング・エコノミー、Fintech、IoT、AI などテクノロジーの発展が生み出す新しい事業分野の案件も数多く取り扱っている。

長島・大野・常松 法律事務所www.noandt.com

〒100-7036 東京都千代田区丸の内二丁目7番2号 J Pタワー

Tel: 03-6889-7000（代表） Fax: 03-6889-8000（代表） Email: info@noandt.com



長島・大野・常松法律事務所は、500名を超える弁護士が所属する日本有数の総合法律事務所であり、東京、ニューヨーク、シンガポール、バンコク、ホーチミン、ハノイ、ジャカルタ及び上海に拠点を構えています。企業法務におけるあらゆる分野のリーガルサービスをワンストップで提供し、国内案件及び国際案件の双方に豊富な経験と実績を有しています。

テクノロジー法ニュースレター及び知的財産法ニュースレターの配信登録を希望される場合には、<https://www.noandt.com/newsletters/>よりお申込みください。テクノロジー法ニュースレターに関するお問い合わせ等につきましては、<newsletter-technology@noandt.com>まで、知的財産法ニュースレターに関するお問い合わせ等につきましては、<newsletter-ip@noandt.com>までご連絡ください。なお、配信先としてご登録いただきましたメールアドレスには、長島・大野・常松法律事務所からその他のご案内もお送りする場合がございますので予めご了承くださいませますようお願いいたします。