

# Technology Law Update

テクノロジー法ニュースレター

2025 年 11 月 No.66

## <XR/メタバース Update>

### 「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025」の概要

弁護士 殿村 桂司

弁護士 小松 諒

弁護士 渡辺 雄太

#### はじめに

XR・メタバースビジネスに関する政府の議論として、2023 年 5 月に「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点の整理」が公表されました<sup>1</sup>。政府におけるメタバースに関する議論は、その後も引き続き行われています。総務省は、ユーザにとって安心・安全なメタバースの実現に向けて、安心・安全なメタバースの実現に関する研究会を組成し、2024 年 10 月 31 日付で、「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2024」（以下「報告書 2024」といいます。）を公表しました<sup>2</sup>。その後、AR・MR デバイスの進展やメタバース利活用の多目的化、導入市場の拡大に鑑み、2024 年 12 月に開催された第 10 回研究会より、同研究会での議論の主な対象を、これまでの個人間のコミュニケーション・エンターテインメントを主目的とする VR・メタバースから、メタバースの実現・利用を可能とする技術の内容を問わず、個人間でのコミュニケーション・エンターテインメントや産業利用目的をはじめとした様々な目的のメタバース全般へと拡大させました。

上記を踏まえて議論を重ね、2025 年 7 月 23 日には「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025」（以下「本報告書」といいます。）の素案が公表されました。2025 年 8 月 4 日から同年 8 月 27 日にかけて、上記素案に関する意見募集が実施され、提出された意見を参考に素案を修正したものが、本報告書となります。

本報告書は、メタバースに関する国内外の最近の動向や技術動向・利活用事例に触れつつ、「メタバースの原則（第 2.0 版）」や今後の検討事項を紹介するものであり、メタバースに携わる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、本報告書の概要について紹介いたします。

<sup>1</sup> 内容は、<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/metaverse/index.html> をご参照ください。概要は、NO&T Technology Law Update ～テクノロジー法ニュースレター～ No.36 「<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」（2023 年 6 月）においてもご紹介しています。

<sup>2</sup> 報告書 2024 は、[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000974751.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/000974751.pdf) をご参照ください。報告書 2024 の概要は、NO&T Technology Law Update ～テクノロジー法ニュースレター～ No.54 「<XR/メタバース Update> 「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2024」の公表」（2024 年 12 月）においてもご紹介しています。

## 報告書の概要

### 1. 本報告書の構成

本報告書は、以下の 5 つの章から構成されています。

#### 本報告書の構成

第 1 章	メタバースをめぐる市場について
第 2 章	メタバースをめぐる技術について
第 3 章	メタバースをめぐる国内外の政策・制度について
第 4 章	メタバースの原則（第 2.0 版）の検討
第 5 章	今後の課題

第 1 章では、メタバース市場の動向について紹介されており、市場の動向、ユーザの動向、デバイス開発動向を紹介しつつ、メタバースにおけるコミュニティ・情報流通の課題について議論されています。第 2 章では、ハプティクス（力触覚を人工的に生成する技術）や AI といった各種先端技術の活用動向や、メタバースをめぐるデータ取得・活用の状況及びメタバースの利用が人々の身体や感情に与える影響が記載されています。第 3 章では、政策・制度に関し、日本国内の動向及び海外の動向が紹介されています。第 4 章では報告書 2024 にて策定された、メタバース関連サービス提供者の取組として期待される項目に関する原則である「メタバースの原則（第 1.0 版）」のアップデートに係る検討経緯及び「メタバースの原則（第 2.0 版）」の内容が紹介されています。最後に、第 5 章では今後の検討課題として、安心・安全なメタバースの実現及び更なる利活用に係る課題等の検討が紹介されています。

本ニュースレターでは、本報告書の中心的な内容であり、特にメタバース関連サービス提供者や利用者に影響があり得る第 4 章（メタバースの原則（第 2.0 版）の検討）及び第 5 章（今後の課題）について、「メタバースの原則（第 1.0 版）」からのアップデート箇所を中心に以下でより詳しく紹介します。

### 2. 第 4 章「メタバースの原則（第 2.0 版）の検討」の概要と関連動向

#### (1) 「メタバースの原則（第 1.0 版）」の概要

報告書 2024 では、メタバースにおける民主的価値の主な要素を示した上で、これを実現するため、仮想空間そのものの提供を担うメタバース関連サービス提供者が果たす役割が特に重要であることに注目して、メタバース関連サービス提供者の取組として期待される項目に関する原則を、「メタバースの原則（第 1.0 版）」（以下「1.0 版」といいます。）と定義していました。このメタバースの原則に法的拘束力があるわけではありませんが、メタバース関連サービス提供者が事業を展開する上で考慮すべき項目を示す一つの指針として参考にすべきものといえます。

#### (2) 「メタバースの原則（第 1.0 版）」の改定

1.0 版の改定は、①1.0 版策定時からの状況変化を踏まえた更新、②VR メタバースから AR・MR メタバースへの議論対象拡大、③コミュニケーション・エンタメ目的から多目的への議論対象拡大、④デバイスの進展及び⑤国外のソフトローとの比較の 5 つの観点から検討されました。

#### <国外のソフトローとの比較>

上記の検討の観点のうち、⑤国外のソフトローとの比較については、1.0 版と国外のソフトローとの比較をまとめた表が掲載されており、国外のソフトローにおける原則のうち 1.0 版では読み取ることが難しい論点（ウェルビーイング・健康増進など）の抽出などが行われています。

○ 7つのメタバース関連のソフトロー（日本、韓国、EU、アラブ首長国連邦(UAE)、ドイツ、米国、豪州）を比較。

メタバースの原則 (第1.0版)	各主体における取組（各主体の取組は以下の表に限るものではない。また、原則の各項目の内容と完全に一致するものではない。）						
比較対象	 韓国 倫理原則	 EU市民共通の 価値観と原則	 UAE 自主規制の原則	 ドイツテレコム 倫理指針	 Metaの 4つの基本的価値	 GatherVerse の8つの基準	 RMAの 倫理原則
オープン性・ イノベーション促進	⑤公平性		①アクセスへの 相互運用性	⑨自由でボーダレス	①経済的機会	②アクセシビリティ	④アクセシビリティ ⑧競争性
多様性・包摂性	②自律性 ⑤公平性 ⑦包括性	①選択の自由 ⑧包括性	⑥公平性・平等性・包 括性 ⑦多様性への コミットメント	②すべての人に開か れたアクセス ⑧多様性	④公平性・包括性	②アクセシビリティ ④平等	②人間・安全・環境中 心の設計 ③差別をしない ④アクセシビリティ
リテラシー		⑤教育・リテラシー		②すべての人に開か れたアクセス		③教育	
コミュニティ	③互恵性		④互恵性			⑤コミュニティ開発	
透明性・説明性		⑦透明性	⑤信頼のための 透明性	③データ主権 ④インタラクションの 透明性	②プライバシー		⑨透明性 ⑩説明可能性
アカウントビリティ			⑧アカウントビリティ				⑧競争性 ⑪アカウントビリティ
プライバシー	④プライバシー尊重 ⑥個人情報保護	⑦透明性	②プライバシーバイ デザイン・バイデフォ ルト	⑥プライバシー	②プライバシー	⑥安全性・ プライバシー	⑥セキュリティ・ プライバシー
セキュリティ		⑥安全性・セキュリ ティ	⑨セーフティバイ デザイン・善行	③データ主権	③安全性・公正性	⑥安全性・ プライバシー	⑤安全で信頼できる ⑥セキュリティ・ プライバシー
メタバースの原則 (第1.0版)では 解釈しにくい項目	①真正性 ⑧未来への責任	②持続可能性 ③人間中心 ④健康	③設計による 持続可能性 ⑨セーフティバイ デザイン・善行 (「ウェルビーイング」関連)	①個人の ウェルビーイング ⑤社会的相互作用 ⑦環境		①人間第一 (「持続可能性」関連) ⑤コミュニティ開発 (「持続可能性」関連) ⑦ウェルネス ⑧倫理	①人間、社会、環境に 利益をもたらす ⑦法律や社会規範 を守る

注：青字はメタバースの原則(第1.0版)の前文を含む全体から読み込むことが可能であると考えられるもの。

(出典：総務省「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025 概要」(2025 年 9 月) <sup>3</sup> p.19)

## <抽出された主な論点>

上記の国外のソフトローとの比較を含む①乃至⑤の観点からの検討が行われ、以下の項目が主な論点として抽出されました。これらを踏まえ、本報告書における「メタバースの原則（第 2.0 版）」（以下単に「メタバースの原則」といいます。）が検討されています。

抽出された主な論点	
①「透明性・説明性」に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>空間内の行動主体の真正性</li> <li>不文律や倫理観の共有、ゾーニング</li> <li>空間に付加された情報と実在する情報の区別</li> </ul>
②「プライバシー」に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>生体情報を含むマルチモーダルな情報・データの取得・分析・活用</li> </ul>
③「知的財産権等の適正な保護」に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>UGC 創作時の他者の権利侵害の防止</li> <li>ユーザの技術・ノウハウの保護</li> </ul>
④契約・取引に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>ステークホルダー間の責任分担</li> </ul>
⑤身体、感情、行動等に関する内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>物理的な安全確保</li> <li>ウェルビーイング・健康増進</li> </ul>
⑥その他 <sup>4</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>先端技術（AI、ハプティクス等）の活用</li> <li>ユーザへの啓発、教育</li> <li>マルチステークホルダーによる合意形成</li> <li>相互運用性・標準化</li> </ul>

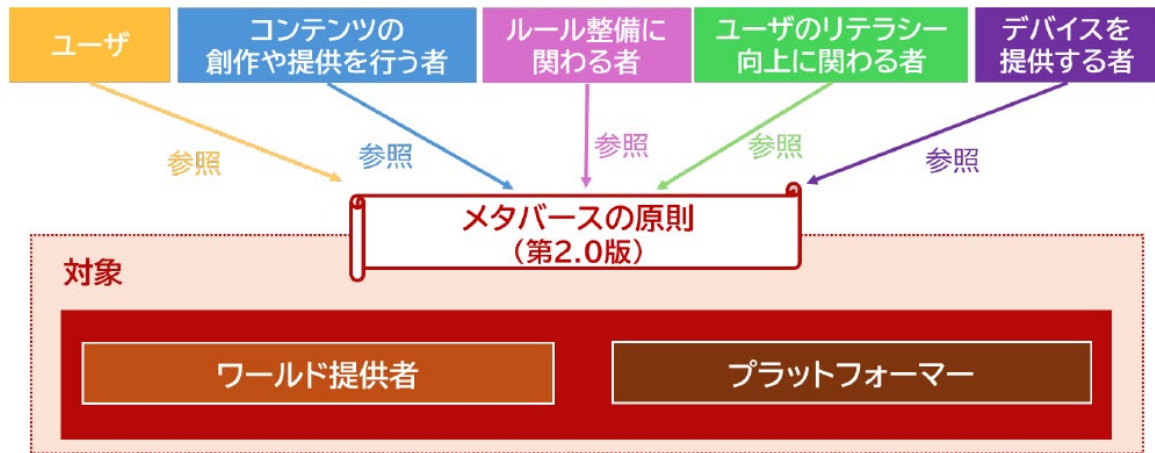
(総務省「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025 概要」(2025 年 9 月) p.23 を基に執筆者作成)

<sup>3</sup> [https://www.soumu.go.jp/main\\_content/001030649.pdf](https://www.soumu.go.jp/main_content/001030649.pdf)

<sup>4</sup> 「ユーザへの啓発、教育」、「マルチステークホルダーによる合意形成」及び「相互運用性・標準化」については、メタバースの原則の一義的な対象であるメタバース関連サービス提供者だけでなく、関係する各ステークホルダーがそれぞれ役割を分担しながら取り組むべき論点であることから、メタバースの原則改定で対応するのではなく、今後の課題として扱う旨が述べられています。

なお、改定後のメタバースの原則は、1.0 版に引き続き、「ユーザ」、「コンテンツの創作や提供を行う者（クリエイターを含みます。）」、「メタバースに関するルール整備に関わる者」、「メタバースに関するユーザのリテラシー向上に関わる者」を含む全てのステークホルダーの取組においても参照されることが期待されるものですが、XR デバイスを提供するデバイスメーカー等の果たすべき役割の重要性に鑑み、「デバイスを提供する者」が含まれることが明記されており、引き続きメタバースに関係する全ての方が参照すべきものといえます。

<メタバースをめぐるステークホルダー>



(出典：総務省「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025 概要」(2025 年 9 月) p.24)

(3) 「メタバースの原則」の概要と関連動向

メタバースの原則は、大きく分けて前文と原則に分けて述べられています。前文では、「民主的価値を踏まえたメタバースの将来像の醸成」、「原則の位置付け」、「各原則についての考え方」、及び「補足」について述べられています。

前文の内容は 1.0 版からの修正はありませんので、以下、メタバースの各原則を構成する項目とその内容を紹介し、改定があった点を中心に説明いたします。

<原則①：メタバースの自主・自律的な発展に関する原則>

項目	内容
オープン性・イノベーション	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 自由で開かれた場としてのメタバースの尊重</li> <li>● 自由な事業展開によるイノベーション促進、多種多様なユースケースの創出（※解説に追加・修正あり）</li> <li>● アバター、コンテンツ等についての相互運用性の確保</li> <li>● 知的財産権等の適正な保護（※解説に追加・修正あり）</li> </ul>
多様性・包摂性	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 物理空間の制約にとらわれない自己実現・自己表現の場の提供</li> <li>● 様々な国・地域、ユーザ属性等による文化的多様性の尊重</li> <li>● 多様な発言等の確保（フィルターバブル、エコーチェンバーといった問題が起きにくいメタバース）</li> <li>● 障がい者等の社会参画への有効な手段としての活用</li> <li>● メタバースへの公平な参加機会の提供</li> <li>● 誰もが使えるユーザビリティの確保</li> </ul>

リテラシー	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ユーザのメタバースに対する理解度向上の支援</li> <li>● ユーザの ICT リテラシー向上の支援</li> </ul>
コミュニティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● コミュニティ運営の自主性の尊重</li> <li>● コミュニティ発展の支援</li> </ul>

(総務省「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025 概要」(2025 年 9 月) p.32 を基に執筆者作成)

## ● オープン性・イノベーション

1.0 版から原則の内容自体には追加・修正はないものの、主要な改定箇所としては以下の点が挙げられます。

「自由な事業展開によるイノベーション促進、多種多様なユースケースの創出」の解説において、メタバース関連サービス提供者は、メタバースの利用が人々の身体、感情、行動等に正負両面の影響を与える可能性があることを認識し、その提供するメタバースサービスがユーザの身体的・精神的な健康の増進に寄与するものとなるよう開発・運営等に努めることが期待される旨が追加されました。これは、上記論点⑤「国外のソフトローとの比較」を反映したものと考えられ、実際に人々の身体的・精神的な損害が生じた場合に、上記のような配慮を行っていたかという点が、メタバース関連サービス提供者の責任の有無の判断の考慮材料となり得ると考えられます。

また、「知的財産権等の適正な保護」の内容として、技術・ノウハウなどユーザから取得するデータについて競争上の理由等から他者に秘匿すべきものがあることに留意する旨も追加されています。

## <原則②：メタバースの信頼性向上に関する原則> (下線部は 1.0 版からの追加・修正)

項目	内容
透明性・説明性	<ul style="list-style-type: none"> <li>● サービス利用時の保存データ（期間、内容等）及びメタバース関連サービス提供者が利用するデータの明示並びにそれらのユーザへの情報提供</li> <li>● 提供するメタバースの特性の説明（※解説に追加・修正あり）</li> <li>● メタバースの利用に際してのユーザへの攻撃的行為や不正行為への対応の説明</li> <li>● <u>真正性を確認するための措置</u></li> <li>● <u>物理空間に対して仮想的に付加又は削除する情報の選択、表示に関する措置</u></li> <li>● <u>ユーザの安全確保のための措置</u></li> </ul>
アカウントビリティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 事前のユーザ同士をはじめとする関係者間トラブル防止の仕組みづくりや事後の不利益を被ったユーザの救済のための取組</li> <li>● 他のユーザやアバターに対する誹謗中傷及び名誉毀損の抑制</li> <li>● ユーザ等との対話を通じたフィードバックを踏まえた改善</li> <li>● 子ども・未成年ユーザへの対応</li> </ul>
プライバシー	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ユーザの行動履歴の適正な取扱い（※解説に追加・修正あり）</li> <li>● ユーザとアバターとの紐付けにおけるプライバシーの尊重</li> <li>● メタバースの利用に際してのデータ取得、メタバースの構築に際しての写り込み等への法令遵守等による対処</li> <li>● アバター（実在の人物を模したアバターを含む）の取扱いへの配慮（知的財産権、名誉毀損及びパブリシティの観点を含む）</li> <li>● <u>サービス外の周囲の人物のプライバシーへの配慮</u></li> </ul>



セキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● メタバースのシステムのセキュリティ確保（外部からの不正アクセスへの対処等）</li> <li>● メタバース利用時のなりすまし等の防止</li> </ul>
--------	---

（総務省「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会 報告書 2025 概要」（2025 年 9 月）p.32 を基に執筆者作成）

## ● 透明性・説明性、アカウントビリティ

1.0 版から上記表の下線部分が追加・修正され、主要な改定箇所としては以下の点が挙げられます。

まず、「真正性を確認するための措置」が追加されており、その内容は、メタバース関連サービス提供者は、その提供するメタバースサービスの特性に応じて、空間内の行動主体の真正性を担保する必要性の程度は様々であることを認識し、必要な場合には、ユーザが真正性を確認できるよう措置を講じることが期待される旨が述べられています。これは、AI アバターがユーザに損害を与える可能性があることから責任の所在を明確化する観点で追加されたものです。具体的な対応策としては、行動主体について、その責任を負う者の特定が必要とされる場面においては、当該責任を負う者を特定するための情報若しくは当該責任を負う者をメタバース関連サービス提供者で特定している旨、又は上述の対応が困難若しくは不適当な場合には、サービス上の行動主体についてその責任を負う者を特定していない旨を、利用規約やコミュニティガイドライン等を通じてユーザに明示する旨が述べられています。また、その責任を負う者の本人確認が必要とされる場面においては、本人確認済である旨がその確認手法も含め判別できるようにする旨も述べられており、メタバース推進協議会による「メタバースセキュリティガイドライン（第 2 版）」（2023 年 12 月）も参考になります。

また、「物理空間に対して仮想的に付加又は削除する情報の選択、表示に関する措置」が追加されています。その内容は、メタバースにはプライベートな空間から多数の者が参加して一定の公共性を有する空間まで多様なものが存在するものの、仮想空間と物理空間の融合が進む中で、個々のユーザに表示される情報の様相が一律でない場合もあるところ、情報を仮想的に付加又は削除できるメタバース上でのコミュニケーションにおいては、必ずしもそのことが保証されないため、他者との議論の際に前提となる共通認識を得づらくなり、民主主義に不可欠な要素である協働的な合意形成や社会的な意思決定が難しくなるリスクも考えられる旨が述べられています。上記を踏まえて、メタバース関連サービス提供者は、その提供するメタバースサービスの特性に応じて、SNS 等の他のサービスをめぐる議論の状況等も参照しながら、こうしたリスクに対処するための措置を、付加又は削除される情報の文脈や内容を踏まえつつ講じることが期待される旨が述べられています。

最後に、「ユーザの安全確保のための措置」が追加されています。その内容は、屋外など危険が生じる場所における利用が想定され、又は、使用方法に応じてけがや事故などのリスクが予測されるケースにおいては、メタバース関連サービス提供者は、ユーザに安全な利用を求めるとともに、ユーザの安全確保のために提供するサービスの機能を一部制限し、その他必要な措置をとることが期待され、また、ユーザの安全確保のために講じる措置について説明することが期待される旨が述べられています。こちらは、上記論点②「VR メタバースから AR・MR メタバースへの議論対象拡大」を踏まえた構成員等による意見において指摘された事項に基づき「抽出された主な論点」のうち、⑤「身体、感情、行動等に関する内容」を反映したものと考えられます。実際にメタバースサービスの利用によって、ユーザにけがや事故などが起こった場合に、上記のような配慮を行っていたかという点が、メタバース関連サービス提供者の責任の有無やその範囲の判断における考慮材料となり得ると考えられます。

## ● プライバシー

1.0 版からの主要な改定箇所として、「サービス外の周囲の人物のプライバシーへの配慮」が追加されました。提供するメタバースサービスの特性によっては、ユーザがサービスを利用していない周囲の人物とも物

理空間を共有する場合があることを踏まえ、メタバース関連サービス提供者は、利用中に周囲の撮影やデータの取得を行う際は、同じサービスを用いる他のユーザだけでなく、それ以外の人物のプライバシーにも配慮が必要なことを、ユーザに注意喚起することが期待される旨が述べられています。

### 3. 第5章「今後の課題」の概要

本報告書では、メタバースに関する今後の課題について、以下の「安心・安全なメタバースの実現に係る課題」及び「安心・安全なメタバースの更なる利活用に係る課題」が挙げられています。

#### <安心・安全なメタバースの実現に係る課題>

- ① 「メタバースの原則」をベースにした国内外での共通認識の醸成
- ② 望ましい利用の在り方についての検討
- ③ 生体情報等を含むマルチモーダルなデータの取扱いに係る検討
- ④ 物理空間に対して仮想的に付加又は削除する情報の選択、表示に関する検討
- ⑤ ユーザのリテラシーの向上のための支援
- ⑥ マルチステークホルダーによる議論の場の構築

#### <安心・安全なメタバースの更なる利活用に係る課題>

- ① 「社会課題の解決に向けたメタバース導入の手引き」の普及、更新
- ② 相互運用性の確保に係る検討

法的な観点からは、「生体情報等を含むマルチモーダルなデータの取扱いに係る検討」と「物理空間に対して仮想的に付加又は削除する情報の選択、表示に関する検討」が特に重要となります。「生体情報等を含むマルチモーダルなデータの取扱いに係る検討」については、XR デバイスから得られる情報が生体情報や位置情報等を含むマルチモーダルで機微なものになる中で、ユーザの安心・安全を確保しながら取得・分析・活用することが求められるところ、XR デバイスから取得したユーザのマルチモーダルなデータの取得・分析・第三者提供状況やユーザを通じて取得されうる外部環境のデータの取扱いについてはデバイスメーカーやビジネスユーザ等の取組実態も把握し、更なるユーザの安心・安全確保のために活用できる既存の技術やその社会実装への道筋を検討することが期待されています。また、「物理空間に対して仮想的に付加又は削除する情報の選択、表示に関する検討」については、上記の改定により一定の対応がなされたものの、利便性を最大限に維持しながら課題の影響を最小限に抑えるためにマルチステークホルダーによる効果的な方策の議論・検討が期待されています。

## おわりに

本報告書は、1.0 版に引き続き、メタバース関連サービス提供者が、メタバース関連サービスの制度設計を行う上で、参照すべきものであるといえます。記載内容は多岐にわたりますが、上記のとおり法的な観点からも重要な記載が含まれており、利用規約やコミュニティガイドライン等を整備するに当たり留意が必要となります。

2025 年 11 月 18 日

[執筆者]



**殿村 桂司**（弁護士・パートナー）

keiji.tonomura@nagashima.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。

日本経済新聞社の2024年「企業法務税務・弁護士調査」のAI・テック・データ分野にて第1位に選出。国際的にもALBのAsia Super 50 TMT Lawyers 2024のほか、Chambers Asia-Pacific、Legal 500 Asia Pacific等の国際的な評価媒体においても日本のTMT分野等でBand 1等に選出されている。



**小松 諒**（弁護士・カウンセラー）

akira.komatsu@nagashima.com

AI・スマートシティ・web3・メタバースなどのテクノロジー関連法務を中心に、ベンチャー投資・スタートアップ法務、メディア/エンタテインメント・スポーツ関連法務、不動産、紛争解決など企業法務全般に関するアドバイスを提供している。



**渡辺 雄太**（弁護士）

yuta.watanabe@nagashima.com

AI、テクノロジー関連法務やM&A、コーポレートを中心に、企業法務全般についてのアドバイスに従事している。

[編集者]

**殿村 桂司**（弁護士・パートナー） keiji.tonomura@nagashima.com

---

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。

---

---

ニュースレターの配信登録を希望される場合には、<<https://www.nagashima.com/newsletters/>>より「Legal Lounge」に会員登録ください。

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@nagashima.com](mailto:newsletter@nagashima.com)>までご連絡ください。

---