

一般ユーザのための著作権侵害回避ガイド

令和7年度著作権委員会第1部会

岡村 祥有、久村 吉伸、渥美 元幸、大熊 裕司、奥田 百子、後藤 正二郎、
塩田 玲莉、瀬戸口 克、藤枝 秀幸、保田 真帆子、山本 竜也

要 約

日本弁理士会の令和7年度著作権委員会の第1部会は、諮問事項「著作権に関する諸課題についての調査・研究及び提言」に基づいて、一般ユーザが著作権を侵害してしまいやすい落とし穴についての調査、研究を行い、その成果を報告するものである。

専門家である皆様には既知の事項も多いが、一般ユーザが日常の活動において直ちに実践できる具体的な指針に重きを置いて検討を重ねた。検討の結果、粒度がバラバラである点をご容赦いただきたいが、ユーザの適切な行動変容を促す一案として、「引用」、「著作隣接権」、「フリー素材」をキーワードに、法的な解説に留まらない解説を頂くことが重要であると考えます。

目次

1. はじめに
2. 調査・研究及び提言
 2. 1 よく知られている著作権法の条文に関する事件や問題
 2. 2 あまり知られていない著作権法の条文に関する事件や問題
 2. 3 著作権法の条文に関わらない事件や問題
3. おわりに

1. はじめに

近年の一般ユーザの通信環境を令和7年の通信白書を参照して俯瞰した。図1は、2011年から2024年にかけての「パソコン（PC）」と「スマートフォン（スマホ）」の利用率の推移を示したグラフである。このグラフから読み取れる主要なポイントは3つあり、「全体傾向」「年代別の特徴」「デバイス間の逆転」の3つの観点で整理した。

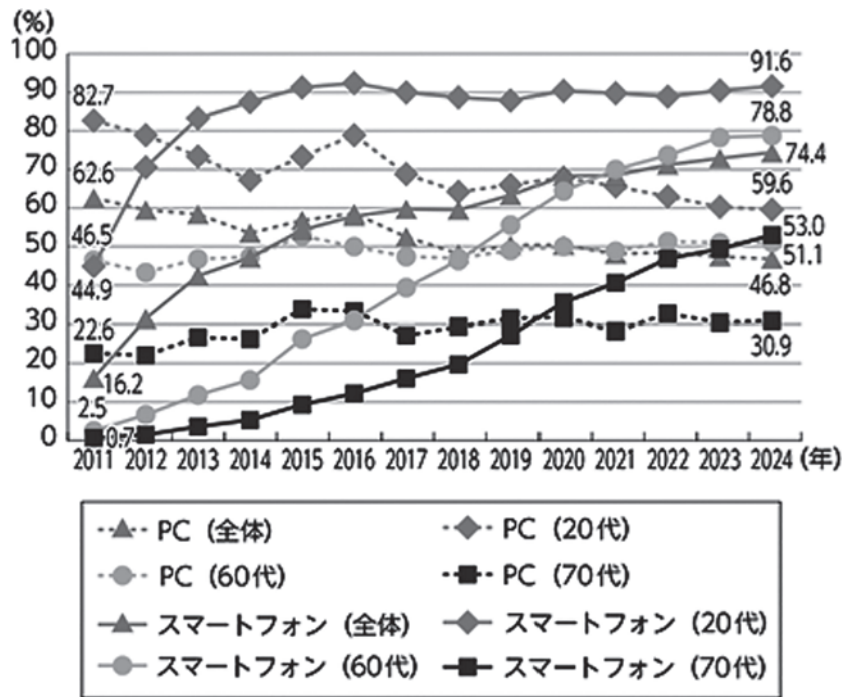


図1 インターネット接続端末としての使用率の推移（パソコン、スマートフォン）
出典：令和7年版情報通信白書

まず、全体的な傾向（スマホの普及とPCの減少）としては、スマホの爆発的な普及が目立つ。全体（実線三角）を見ると、2011年の16.2%から右肩上がりに急増し、2024年には74.4%に達している。この13年間で国民的なインフラとして定着したことがわかる。一方、PC利用の緩やかな減少が見られる。全体（点線三角）を見ると、2011年の62.6%から徐々に低下し、2024年には46.8%となっており、インターネット接続の主役がPCからスマホへ完全に移行したと見られる。特に、2016年から2017年にかけて、スマホの利用率（全体）がPCの利用率（全体）を上回る「逆転現象」が起きていることが見て取れる。

次に、年代別の特徴としては、20代のPC離れ・高齢者のスマホシフトが顕著である。20代（実線菱形）は、スマホネイティブであると見られる。2011年時点で44.9%であったが、2024年には91.6%と飽和状態に近い。また、顕著なPC離れも目立つ。2011年には82.7%あったPC利用率が、2024年には59.6%まで激減している。スマホ利用率との乖離が約40ポイントもあり、「スマホだけで済ませる」層が増えていることが推測される。60代（実線丸）では、劇的なスマホシフトが起きている。2011年にはわずか2.5%であったが、2024年には78.8%まで急上昇した。これは全体の平均値と同じ数値であり、60代においてスマホは若者同様に当たり前のツールになったと言える。PCとの関係を見てみると、長らくPC利用率の方が高かったが、2020年頃にスマホがPCを追い抜いている。70代（実線四角）でも、過半数がスマホ利用している。2011年では0.7%であったが、2024年には53.0%と過半数を超えている。一方、PC利用も微増しており、若者のようにPC利用が減っておらず、低い水準ながらも横ばい・微増（30.9%）を維持している。

最後に、全世代でスマホ利用がPCを上回っており、スマホとPCとのデバイス間の逆転が起きていることが見て取れる。20代の約半数はPCでネットを見ておらず、若者向けサービスであれば、スマホアプリやSNS連携が利用される傾向にあると考えられる。また、今後、シニア向けにもサービスが拡充されると考えられ、当面、スマホ利用が継続するであろう。

上述のように全世代でスマホ利用がPCの利用を上回り、PCの利用がスマホの利用を上回っていた時には見られなかった事件や問題が発生している。例えば、スクリーンショットに関する事件である。PCにもスクリーンショットの機能は存在していたが、スマホ普及とともにSNSも普及していき新たな問題を引き起こしている。また、スマホは、携帯電話と比較して、高性能なカメラが搭載され、メモリ容量が大きくなり、高画質で高音質の長時間の動画の撮影を容易にしている。また、SNSの普及は、一般ユーザーを受信側でなく発信側に変化させ、一般

ユーザーが発信側になることでも問題を引き起こしている。

そこで、スマホの普及及び SNS の普及により生ずる代表的な例を挙げ、これらの事件や問題が発生する背景を整理して分析した。分析結果に基づき、一般ユーザーが陥りやすい著作権法に関する事件や問題に対して、弁理士としてどのように一般ユーザーを啓蒙していくと良いか提言をしたい。

2. 調査・研究及び提言

一般ユーザーが陥りやすい著作権法に関する事件や問題を収集し、整理した。大きく 3 つに整理された。(1) よく知られている著作権の条文に係る事件や問題、(2) あまり知られていない著作権法の条文に関する事件や問題、(3) 著作権法の条文に関わらない事件や問題、である。

2. 1 よく知られている著作権法の条文に係る事件や問題

よく知られている著作権法の条文に、「引用」に関する条文が挙げられる。

(1) 著作権法第 32 条「引用」について

日常の創作活動において、一般的に他人の著作物を「引用」する機会が多く見られる。著作権法の第 32 条では「引用」につき、次のように規定されている。

「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」

1) 「引用」の成立要件

第 32 条の規定から、「引用」の成立要件は、次の通り導かれる。

- ・公表された著作物であること
- ・引用して利用すること
- ・公正な慣行に合致すること
- ・引用の目的上正当な範囲内で行われるものであること

2) 第 32 条に示される要件と諸説の対立

一方、適法な「引用」と認められるために、上記要件に加えて、「明瞭区分性」、「主従関係性」のうち、何れか一方または双方を必要とする説等、種々の説が混在している。このことが、「引用」を行う側の、適切な「引用」への理解を複雑にしている。實際上、「引用」は私達の日常の業務（プレゼン資料、社内資料等の作成、論文執筆等）その他の創作活動において身近である。したがって、近年の「引用」に関する裁判例の傾向を把握し、創作活動において適切に「引用」を考えられることが肝要である。

3) 問題提起

以上の事情を考慮し、本稿では、近年多く見られる「引用」の態様（SNS 上のツイート引用）に着目し、近年の裁判例における「引用」の成立要件の解釈を、憲法第 21 条との関係も踏まえて俯瞰する。

(2) 裁判例紹介

1) #kutoo 事件

東京地判 R3.5.26・R2（ワ）19351／知財高判 R4.3.29・R3（ネ）10060

職場で女性がハイヒールおよびパンプスの着用を義務づけられていることに抗議する社会運動（#KuToo）を行う被告が、Twitter（現 X、以下注釈略）上に、「職場でハイヒールやパンプスの着用を女性に義務付けることは許容されるべきでない」といった趣旨の投稿をしたところ、リプライや引用リツイート機能により数多くの誹謗中

傷や、バッシングツイートを受けた。被告が書籍を発刊し、これらのリツイートを用いたところ、原告（リツイートした一個人）から、著作権侵害（複製権又は翻案権）、同一性保持権侵害及び名誉感情の棄損を理由に訴えられた事件である。

裁判（第一審）では、被告が原告のツイートを引用する行為が、著作権法上の「引用」の要件を満たすか、が一つの争点となった。以下、第一審における判示を抜粋して掲載する。

明瞭区分性

「原告のアカウント名、ユーザ名及びツイートの URL とともにその全文が掲載され、その下の少し離れた位置に被告 Y の引用ツイートが掲載され…記載事項、掲載形式、外観からして、利用される側の本件ツイートと、その他の部分とを明瞭に区別して認識することができる」

主従関係性

「本件ツイート…は見開き 2 頁のうちの左頁上段の 5 行（本文…は 3 行）にすぎず、同頁の他の部分には…反論する被告 Y のツイート 6 行（本文部分 5 行）が、右頁…全体にわたって被告 Y の批評が記載されていることから…形式的にも内容的にも、被告 Y のツイートやコメント部分が主であり、原告の本件ツイート部分が従であると認められる。」

知財高裁では、基本的に、「引用」の成立性については第一審の内容を踏襲しているため、詳細は割愛する。

2) スクショツイート事件

東京地判 R3.12.10・R3（ワ）15819／知財高判 R5.4.13・R4（ネ）10060

Twitter 等において、原告（個人）が他人の投稿や社会問題に対する辛辣なコメントを投稿したところ、他のユーザが、原告の投稿のスクリーンショット画像を添付して、反論する投稿を行った。これに対し、原告が発信者開示請求を行って訴訟に発展した事件である。

裁判（第一審）では、原告の投稿（140 文字程度のツイート）の著作物性、スクリーンショット画像を添付する行為が、著作権法上の「引用」に該当するか否か、が一つの争点となった。本稿では、この点に着目して話を進める。第一審では、引用の成立性が否定された。以下、第一審における判示を抜粋して掲載する。

公正な慣行

「…Twitter の規約は、Twitter 上のコンテンツの複製、修正、これに基づく二次的著作物の作成、配信等をする場合には、Twitter が提供するインターフェース及び手順を使用しなければならない旨規定し、…他人のコンテンツを引用する手順として、引用ツイートという方法を設けている…本件各投稿は…上記手順を使用することなく、スクリーンショットの方法で原告各投稿を複製した上 Twitter に掲載し…上記規約に違反するものと認めるのが相当であり…原告各投稿を引用して利用することが、公正な慣行に合致する…と認めることはできない。」

引用

「本件各投稿と、これに占める原告各投稿のスクリーンショット画像を比較すると、スクリーンショット画像が量的にも質的にも、明らかに主たる部分を構成するといえるから、これを引用することが、引用の目的上正当な範囲内であると認めることもできない。」

したがって、原告各投稿をスクリーンショット画像でそのまま複製しツイッターに掲載することは、著作権法 32 条 1 項に規定する引用の要件を充足しないというべきである。」

知財高裁では、引用の成立性が肯定された。以下、第二審における判示を抜粋して掲載する。

引用の目的

「本件各投稿は、いずれも Y（以下、「原告」という）が…各投稿において他のユーザーに…批判的な言動を行っていることから…原告の投稿を示しつつ、自己が困惑していることを表現したり、原告の批評に疑問を投げかけたりするもので…いずれも報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内に該当し得る…具体的事情を考慮した総合的な判断を行うことなく、安易に引用の目的上正当な範囲内…と認めることもできないと判断した原判決には、誤りがある。」

公正な慣行

「本件規約は、当事者間における契約条項を定型的かつ一方的に規定した「定型約款」（民法 548 条の 2 第 1 項柱書）であり、本件規約に対する違反行為は当事者間における契約の範囲内で解決されるべきものである。そのような私法上の当事者間の取決めである本件規約に抵触することと、著作権法上における「引用」該当性の考慮要素である「公正な慣行」とは直接連動するものではない。原判決の判断は、一般的に利用規約に抵触する可能性のある行為は全て「引用」に該当しないとの解釈を導き得るもので、妥当でない。」

主従関係性・明瞭区分性

「本件各投稿は…原告各投稿のいずれか、又はその幾つかを示しつつ、その内容に対してコメントを行うものであることから、本件各投稿の主たる部分は当該コメント部分で…原告各投稿は、コメントの対象で…従たる部分にすぎない。また、本件各投稿と原告各投稿とは、画面の右側と左側に明瞭に区分されて表示されている。」

（3） 考察

1) SNS を利用した近年の「引用」における裁判例のふりかえり

裁判例では、「公正な慣行」、「明瞭区分性」、「主従関係性」、「公正な慣行」の各要件について、概略的に次のように判示されている。以下、各要件についての判示の概略と、実務上の注意点について述べる。

引用の目的

（判示の概略）

- ・原告の投稿への疑問や、原告の投稿への困惑を、自身のメッセージとして発信（投稿）する行為は、報道、批評、研究その他の引用の目的のうち、（批評）に相当。引用の目的上正当な範囲内。
- ・引用の目的上正当な範囲内か否かは、具体的事情を考慮した総合的な判断を行うべき。

（実務上の注意点）

第 32 条に列挙される「報道、批評、研究その他」等は、精神的自由権の根幹をなす「表現の自由」（日本国憲法第 21 条）に根差す不可侵的な権利であり、十分に尊重されるべきものである。

辛辣な投稿に対し、自身の疑問や困惑を社会に発信する行為「批評」を、正当な目的と認定して「引用」の成立を認めた、スクショツweet 事件の高裁判決は、憲法の精神に沿った常識的な判断であると考ええる。同判決は、今後の実務上、引用の成否を考えるに際し、引用者の「表現の自由」の尊重を示唆するものと考ええる。

公正な慣行

（判示の概略）

- ・スクショツweet 事件の知財高裁では、「利用規約」に違反する行為は、公正な慣行に合致するものとは言えない、という第一審判決を批判し、「利用規約」に違反するとしても、直ちに著作権法上の「引用」該当性を否定するものではない、と判示した。

(実務上の注意点)

スクショツイト事件の高裁判決では、「利用規約」は私法上の当事者間の取決めであると位置づけ、私的自治に依る「私人間の契約」と、「特別法」たる著作権法とを明確に切り分けるアプローチを採用し、規約に違反することを以て、「引用」該当性が否定されるものではない点を示唆する。この点、規約違反行為があっても常に「引用」が肯定されることまで示唆するものではない点、注意が必要である。

主従関係性・明瞭区分性**(判示の概略)**

- ・掲載紙面の分量（引用者の投稿が主、被引用者の投稿が従）。
- ・画面における配置（引用者の投稿と、被引用者の投稿とが、相互に離間）。
- ・引用者の投稿と、被引用者の投稿とが外観上、一見して区別可能なこと。

(実務上の注意点)

スクショツイト事件の第一審では、主従関係性（量的・質的）を、「引用の目的上正当な範囲内」か否かの一要素として検討している一方、知財高裁では、主従関係性と明瞭区分性を並列的に論じている。実務上は、「明瞭区分性」は引用者の投稿と、被引用者の投稿とが一見して区別可能かを論じるもので、「主従関係性」は、分量の程度（前者が主、且つ、後者が従）を論じるものであるから、両者ともに外観上の要件として整理する知財高裁の判示が妥当であると考ええる。

質的及び量的な主従関係のうち、量的な主従関係については、常識的に観念しやすい一方、質的な主従関係については、判例の蓄積を待つ必要があるようである。

なお、上記事例が社会的な注目を集めたことや、社会的影響の程度を考慮すると、「引用」を考慮する際、「主従関係性」「明瞭区分性」双方の充足は必須と考えるほうが無難である。

2) プラットフォーム機能の活用による解決の実践ガイド

前述の通り、「明瞭区分性」や「主従関係性」の判断には法的知識が必要とされ、これが一般ユーザーの萎縮を招く要因となり得る。しかし、近年普及している note 等のブログプラットフォームや SNS が提供する「引用機能（埋め込み機能）」を活用することで、これらの要件を技術的・形式的にクリアしやすくなっている点にも着目すべきである。

例えば、note や WordPress 等のブログサービスにおいて、URL をペーストして生成される「カード形式」のリンクや、引用ブロック機能を使用した場合、システム側で自動的に枠線や背景色が適用され、引用元が明示される。これにより、ユーザーが過度に意識せずとも、視覚的な「明瞭区分性」は担保される仕様となっている。また、これらの機能は引用部分をサムネイルや抜粋としてコンパクトに表示する傾向にあるため、投稿者が自身の意見や感想等の主たる部分を適切に記述しさえすれば、外観上の分量において「主従関係性」が逆転するリスクも低減される。

したがって、日常の創作活動においては、スクリーンショットによる画像掲載のような「独自の手法」に固執せず、プラットフォームが提供する標準的な引用機能を積極的に活用することが、結果として著作権法上の要件を遵守し、安全に表現の自由を享受するための現実的な解法と言えるだろう。一般ユーザーには、このようなシンプルな解決方法を提示するのも一案である。

2. 2 あまり知られていない著作権法の条文に関する事件や問題

著作権法において、著作権そのものに比べて一般に認知度が低く、トラブルを招きやすいのが「著作隣接権」に関する問題である。

SNS（X、Instagram、TikTok、YouTube、Twitch 等）の普及により、個人が他人のコンテンツを含む動画を

アップロードすることが日常化しているが、本来、他人の著作物を利用する際には、以下の2段階の許諾が必要となる。

- ・作者の許諾（著作権）
- ・著作隣接権者の許諾（実演家、レコード製作者など）

昨今、YouTube等のプラットフォームによる包括契約や、ゲーム会社による配信ガイドライン（例：任天堂のガイドライン等）の整備により、一見すると自由に配信ができるような環境が整っている。しかし、この「包括契約」や「ガイドライン」の存在が、かえって著作隣接権への意識を希薄にさせている側面がある。著作権だけでなく著作隣接権についても適切に理解・確認することは、現代のデジタルコンテンツ発信において不可欠なプロセスとなっている。

（1）リアルタイム配信と録画配信

1) リアルタイム配信と録画配信の定義と区別

映像コンテンツの配信形式は、時間軸と視聴方法によって大きく、リアルタイム配信と録画配信の二つに分類される。

リアルタイム配信は、ライブ配信とも表現され、映像を撮影現場からインターネット経由で、視聴者に対してほぼ時間差なく送信する方式である。「今、この瞬間に起こっていること」を共有し、配信者と視聴者が「同じ時間を共有する」ことに価値がある。また、録画配信は、オンデマンド配信とも表現され、事前に収録・制作・編集を終えたコンテンツをサーバーにアップロードし、視聴者が自身の都合の良いタイミングで再生（視聴）する方式である。「時間や場所の制約を受けない」こと、そしてリアルタイム配信と比較したときの「コンテンツの完成度の高さ」に価値がある。

2) リアルタイム配信と録画配信との主な法的リスク

リアルタイム配信と録画配信とは、コンテンツ種類には大きな違いはない。しかし、視聴者に対してほぼ時間差なく送信するか、事前に収録・制作・編集を終えたコンテンツをサーバーにアップロードし、視聴者が自身の都合の良いタイミングで再生（視聴）するかという定義の違いから、法的なリスクを録画配信よりもリアルタイム配信が負いやすいと考えられる。

（2）一般ユーザが陥りやすい法的落とし穴

1) カラオケ音源の無断利用に関する分析

一般ユーザが最も陥りやすい法的落とし穴は、カラオケボックスで歌っている様子を撮影し、その動画を配信サイトにアップロードしてしまう行為である。いわゆる、「歌ってみた」動画である。この行為が著作隣接権の侵害として訴訟の対象となった典型例が、平成28年（ワ）第34083号の事件である。

配信者自身が歌唱する行為（実演）は、楽曲の著作権（詞・曲）の利用許諾を得なければならないことはよく知られている。しかし、問題は、歌声と共に動画にカラオケ音源が録音され、それがインターネット上にアップロードされる点にある。このカラオケ音源は、それを制作したカラオケ会社というレコード製作者が著作隣接権を保有している。この事実は、あまり一般ユーザに知られていない。このため、配信サイトへのアップロード行為をすると、すなわち送信可能化にあたり、権利者であるレコード製作者の許諾なく音源の送信可能化を行ったことになる。そして、この行為は著作隣接権（送信可能化権）を侵害していると判断される。

また、市販のCDを使用する場合も、同様に、レコード会社等が著作隣接権を保有している。

これらの問題が構造的に深刻化する背景には、配信プラットフォームの包括契約の限界がある。YouTubeやInstagramなどの主要プラットフォームは、JASRACやNexToneと包括契約を締結しているため、ユーザは「楽曲の著作権」については権利者の許諾を得ることなくアップロード可能である、という認識を持ちがちである。しかし、カラオケ音源はカラオケ会社が独自に制作したものであり、その音源に対する著作隣接権はJASRACの管

理対象外となっていることはあまり知られていない。この包括契約の存在が、一般ユーザに「権利処理はすべて完了している」という誤った安心感を与えている可能性もある。

2) ゲーム実況の無断利用に関する分析

ゲームに関しては、ゲーム画像と共にゲーム音楽が流れるので、ゲーム実況をしようとするとゲーム画像とゲーム音楽の両方の著作物を利用することになる。ゲーム画像については、著作隣接権との関連性は小さいと思われるが、ゲーム音楽については著作隣接権との関わりが大きい。ゲーム音楽は、一般の楽曲ほどに JASRAC や NexTone のような管理団体に管理がなされておらず、JASRAC や NexTone のような管理団体に管理がなされているゲーム音楽と、ゲーム制作会社が個々に著作権を管理しているゲーム音楽に分かれている現状である。

ゲーム音楽は、MIDI で製作されていることが多く、カラオケ音源のようにゲーム制作会社がレコード製作者として著作隣接権を保有している。このため、ゲーム画像と共にゲーム音楽を流してしまうと、権利者であるレコード製作者の許諾なく音源の複製をしたことになる。また、ゲーム実況動画を権利者であるレコード製作者の許諾なく配信サイトへアップロードすると、カラオケ音源と同様に、権利者であるレコード製作者の許諾なく音源の送信可能化を行ったことになる。そして、この行為は著作隣接権（送信可能化権）を侵害していると判断される。この問題も、カラオケ音源の無断利用と同じ問題構造を有していると考えられる。

また、ゲーム音楽に特有の問題として、ゲーム内で使用されている音楽の中には、タイアップ曲や外部アーティストの楽曲がある。これらの著作隣接権が別にある場合、ゲーム実況等をしていると、タイアップ曲や外部アーティストの楽曲に係る著作隣接権を無断利用したことになる。例えば、このゲーム実況動画を権利者であるレコード製作者の許諾なく配信サイトへアップロードすると、権利者であるレコード製作者の許諾なく音源の送信可能化を行ったことになる。

(3) 落とし穴の回避策

まず、カラオケ音源、ゲーム実況に共通する事項について説明する。動画投稿における音楽著作権管理システムと自動判定の仕組みを理解することが重要である。YouTube の「Content ID」システムを例として、技術的な仕組みと実際の運用について解説する。

「Content ID」システムの核心技術として、オーディオ・フィンガープリント（以下、フィンガープリント）がある。このフィンガープリントは、音声データを波形そのものではなく、人間には聞こえないレベルの特徴（周波数、リズム、音色の変化など）を数値化したデータ（ハッシュ値）である。これが「指紋」のように固有の ID として機能する。このフィンガープリントは、高精度で、動画内で BGM として小さく流れている場合や、多少のノイズが混じっている場合、あるいはピッチ（音程）や速度が多少変更されていても、オリジナル音源を特定することができる。

次に、フィンガープリントを用いたプロセスを説明する。参照ファイルの登録とルールの設定とが事前に行われている。参照ファイルの登録とは、著作権者（レコード会社、ゲーム会社など）が、オリジナルの音源データを YouTube のデータベースに登録する。これにより、システムはこれからフィンガープリントを作成する。続いて、ルールの設定では、著作権者は、自分のコンテンツが検出された場合にどうするかを、ブロック、マネタイズ、トラッキングのいずれかをシステムに入力する。ブロックとは、動画の閲覧を不可能にするため、動画を公開しない。また、マネタイズとは、動画の公開を許可する代わりに、動画内で広告を表示させ、その広告料が著作権者に入る。また、トラッキングとは、何もせず、動画の再生状況の統計データのみを取得し、動画は通常通り公開され、投稿者への影響はほとんどないとされている。

続いて、動画のアップロードとマッチングとが行われる。投稿者が動画をアップロードすると、サーバー上でスキャンが行われ、登録されたフィンガープリントと一致した場合、事前に設定されたルールに従って処理される。

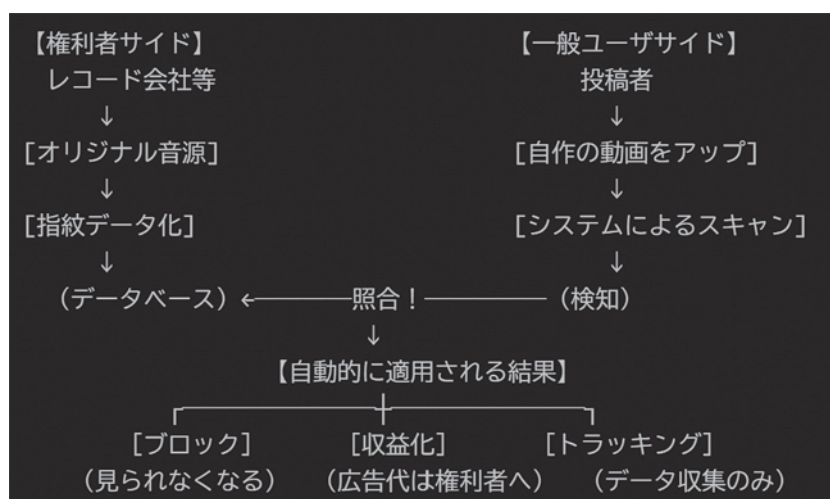


図2 フィンガープリントを用いたプロセス

1) カラオケ音源の利用に関する実践ガイド

上述のように、「Content ID」等を使って、配信プラットフォームでは著作物が厳重に管理されている。カラオケ音源を利用したい者は、レコード製作者の権利を確実に権利処理すべきである。権利処理には、煩雑な手続きが必要で、専門家の力を借りなければならない場合もあり、前向きになれない場合もある。近年、このような著作権処理を容易にするサービスが提供されているので、紹介する。

「カラオケ JOYSOUND for STREAMER」は、従来の配信プラットフォームの包括契約ではカバーしきれなかったカラオケ音源の著作隣接権に関する許諾を、ユーザーに対してパッケージ化して提供することを目的としている。このサービスの導入は、配信者が法的な安全性を確保しつつ、歌唱コンテンツを制作・配信することを可能にする。

特に、収益化を目指すプロフェッショナルな配信者向けの「Pro プラン」（例：¥10,000 / 30 日）が存在し、このプランを利用することで、「動画配信プラットフォームの収益化プランの利用が可能」となることが明記されている。これは、カラオケ音源を利用した収益化という、最もリスクの高い行為に対して、著作隣接権リスクを回避するための現時点での最も確実な法的スキームを提供するものである。この月額費用は、配信活動を合法的に継続するための「法的保険料」として機能し、重い著作隣接権侵害訴訟のリスクを回避するための合理的な投資と見なすことができる。一般ユーザーには、このようなプランの活用を提示するのも一案である。

2) ゲーム実況に関する実践ガイド

ゲーム実況については、カラオケ音源とは、背景が少々異なる。近年のゲーム実況の盛り上がりなどを背景に、ゲーム制作会社では、利用ガイドラインを掲載する会社も増えている。そのため、利用ガイドラインを確認し、その規約を厳守する必要があるが、「Content ID」をあえて登録していないゲーム制作会社や「Content ID」を登録していても公開を許可しているゲーム制作会社があると聞く。一般ユーザーには、「Content ID」によりブロックされなければ大丈夫だと思うのではなく、利用ガイドラインを確認することを強く勧めて頂きたい。

また、ゲーム実況のリアルタイム配信は録画配信と比較して利用が許諾されていない場面を編集でカットするという対応が困難であるため特に注意しなければならない。例えば、リアルタイム配信中に、ゲーム内で他の音楽が流れ、この他の音楽に「Content ID」が反応して、公開が停止されることもあるようである。対策としては、利用ガイドラインを厳守しながらも、ゲーム音楽をミュートにし、MIDI 等で自作音源を作成し、自作音源を利用することにより、公開が停止されることを回避することが可能である。一般ユーザーには、このような解決方法を提示するのも一案である。

2. 3 著作権法の条文に関わらない事件や問題

(1) 「フリー素材」とは

写真やイラスト等のフリー素材をダウンロードして利用している人は多いであろう。フリー素材を提供しているサイトでは、フリー素材を利用する際の規約（以下、「利用規約」という。）が掲載されており、ダウンロード画面やサイトへの無料会員登録時（アカウント作成時）には画面中に「利用規約に同意したものとみなす」といった一文が表示されている。では、その利用規約を確認してからフリー素材をダウンロードしている人はどれくらいいるだろうか。内容を読むことなく、Yes ボタンを押下していることがほとんどではないだろうか。

そもそも「フリー素材」の「フリー」の意味をどのように解釈しているか、その解釈の仕方について個人差があるように思われる。「ネット上のものは全てフリー（勝手に使ってよい）だ」という極端な考え方をする者も一定数は存在するが、実態としてはインターネット上で「フリー（FREE）」と書いてあれば「無料（タダ）で自由に使える」と解釈する者が多い印象である。この「フリー（FREE）」という言葉には大きな落とし穴がある。多くの者が解釈するように、「無料で自由に使える」、つまり、「無料」かつ「使用にあたり許諾不要」という意味で使用されている場合もあるが、単に「無料」という意味だけで使用されている場合もある。裏を返せば、「無料」だが「利用には制限がある」という場合も多く存在している。例えば、「無料」だが「商用利用は不可」という制限や、「利用に際しては出典表示（ダウンロード元サイトの表示等）が必要」という制限等がある。では、その制限はどこを見れば分かるのか。利用規約である。以下では、この利用規約の確認の重要性を理解してもらうために、裁判例を紹介する。

(2) 裁判例紹介

1) Download for free 事件

まずは、Download for free 事件（令和 3 年（ワ）第 21405 号）について紹介する。Download for free 事件は、著作者（原告）の表示等を条件に写真の複製等による使用を許諾するクリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CC ライセンス）を付与して写真共有サイト上へ投稿し公開した写真について、著作者を表示せずに自社ウェブサイト上へ当該写真を基にして作成した画像をアップロードした被告に対して、本件写真に係る著作権（複製権及び公衆送信権）及び氏名表示権の侵害等を主張し、本件写真の複製等の差止め、損害賠償を求めた事案である。

この事件において、被告は、写真をダウンロードしたサイトには「DOWNLOAD FOR FREE」という記載があり、自由に使用できる写真だと誤認する状態にあった、また、使用許諾の条件が英文で書かれており、非常に分かりにくく、どこに表記されているかも分かりにくいから、本件写真を使用したことに過失はない旨を主張した。しかし、「DOWNLOAD FOR FREE」の表示の下には利用条件やライセンスの確認を促す表示とリンクがあり、そのリンクからは CC ライセンス証に係るページが表示されることから、本件写真は著作権等により保護され、一定の条件に従わない限り使用することができないことを認識できるとし、被告の過失が認定されている。また、英文表記もインターネット上で検索又は翻訳機能を使用すれば意味の調査は可能とし、被告の主張が斥けられている。

2) ボストンローファーム事件

次に、ボストンローファーム事件（平成 26 年（ワ）第 24391 号）について紹介する。こちらの事件は、写真等の素材を販売している会社（原告）が、原告の販売している写真が法律事務所（被告）の HP に無断で使用されているとして損害賠償を求めた事案である。被告の従業員が被告 HP に原告写真をアップロードしたのであるが、この従業員が原告写真をどのようなルートで入手したのかは明らかでなく、従業員はフリー素材だと誤信したのかもしれない。しかし、従業員が写真をフリーサイトから入手したとしても、識別情報や権利関係の不明な著作物の利用を控えるべきことは、著作権侵害等の可能性がある以上当然であるとし、被告の過失が認定されている。

Download for free 事件は、利用規約の確認不足について過失責任が認められた裁判例といえるが、ボストンローファーム事件はこれに当てはまらない。ボストンローファーム事件は著作物の出所の確認不足についての過失責任と表現できよう。そして、被告の属性（法律事務所）という点も過失責任の判断にあたり考慮された可能性も

ある。このように両事件は事案を異にするものではあるが、被告自身ではなく被告から委託された者による著作権侵害行為であり、委託者である被告に過失責任が認定されている点は共通している。つまり、委託者も自己の HP 等においてフリー素材を利用するにあたっては利用規約を確認する必要があるというわけである。

（３） 無料素材サイトの利用規約紹介

使用頻度の高い無料素材サイトである「いらすとや」「PhotoAC」「イラスト AC」の利用規約の主要規定をまとめて紹介する。

表 1 無料素材サイトの利用規約の比較

	いらすとや	photoAC／イラスト AC
商用利用	可（個人・法人問わず）	可（個人・法人問わず）
非商用扱い	幼稚園バザー、学生の文化祭など小規模活動は非商用。	明記なし（原則商用利用 OK の範囲）。
点数制限	あり：1つの制作物につき 20 点まで（映像は 1 番組につき 20 点まで）。	あり：1 日あたり 9 点までダウンロード可能（会員登録が必要）。
加工・改変	自由に編集、加工可能（元のイラストが識別できない、印象を損ねるものは除く）。	原則自由に改変、編集、使用可能（切り抜き・サイズ変更・色変更も OK）。
OK の利用例	看板、電子書籍、映像作品、SNS／ブログアイコン、アプリ、会社ロゴマーク。	取引先への提供、教育目的、印刷物、ホームページ、映像、ゲーム、ソフトウェアの構成要素。
主要コンテンツ化	不可：イラスト自体に商品価値を置いたもの	禁止：写真を主要コンテンツとして製品に使用すること（例：カレンダー、ジグソーパズル、インターネットのグリーティングカードサービス）。
禁止事項（主要）	・素材のみの配布（そのままのイラスト配布）。 ・素材を主体としたコンテンツ・商品の販売。 ・LINE スタンプ、着せ替え作成。 ・アダルトコンテンツ、公序良俗に反する利用。 ・商標登録	・写真を主要コンテンツとして製品に使用。 ・ポルノなど不道德な目的に使用。 ・モデル（人物、物品、風景）の特徴・名誉・信用を害する使用。 ・商標登録
会員登録要否	会員登録不要	会員登録必要

（４） フリー素材の活用実践ガイド

「いらすとや」「photoAC」「イラスト AC」は利用者が多いフリー素材サイトである。いずれのサイトも気前よく「改変可」が規定されている。

しかし節度を持った改変が必要であることも明記されている。著作物の名誉を害するような使用、著作物自体を商品として取引するような使用はいずれのサイトでも禁止されている。特に写真サイトでは実在のモデルの品位を汚すような使用は避けるべきである。

無料素材といっても、あくまでも筆者の文章に彩りを与える程度の使用に留めるべきことに留意していただくことを一般ユーザに提示するのも一案である。

3. おわりに

引用に関しては、プラットフォームが提供する標準的な引用機能を積極的に活用することが、結果として著作権法上の要件を遵守し、安全に表現の自由を享受するための現実的な解法であることを、レコード製作者の権利に関しては、従来の配信プラットフォームの包括契約ではカバーしきれなかったカラオケ音源の著作隣接権に関する許諾を、ユーザに対してパッケージ化して提供するサービスがあることや自作の音源を使うことを、フリー素材に関しては、フリー素材サイトの解説に加え、品位を汚すような使用は避けるべきであることやあくまでも筆者の文章に彩りを与える程度の使用に留めるべきことを、法的な解説に追加いただくことを提言した。ユーザの適切な行動変容を促す一助になることを期待する。

(参考資料)

(1) 令和 7 年版情報通信白書

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r07/html/nd123000.html> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(2) #kutoo 事件 東京地判 R3.5.26・R2 (ワ) 19351 / 知財高判 R4.3.29・R3 (ネ) 10060

(3) スクショツイト事件 東京地判 R3.12.10・R3 (ワ) 15819 / 知財高判 R5.4.13・R4 (ネ) 10060

(4) カラオケ音源事件 平成 28 年 (ワ) 第 34083 号

(5) カラオケ JOYSOUND for STREAMER <https://streamer.joysound.com/> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(6) Download for free 事件 令和 3 年 (ワ) 第 21405 号

(7) ポストンローファーム事件 平成 26 年 (ワ) 第 24391 号

(8) いらすとや <https://www.irasutoya.com/p/terms.html> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(9) photoAC https://www.photo-ac.com/#google_vignette (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(10) photoAC 利用規約 <https://www.photo-ac.com/main/guide/> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(11) イラスト AC <https://www.ac-illustr.com/main/about.php> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(12) イラスト AC 利用規約 <https://www.ac-illustr.com/main/terms.php> (最終閲覧日：2026 年 5 月 7 日)

(原稿受領 2026.4.28)