



2023年10月26日(No. 8)

ゲーム配信ガイドラインの類型と留意点

弁護士 加納 さやか / 弁護士 宮本 康平



Contents

- I. ゲーム配信ガイドラインとは
- II. ゲーム配信ガイドラインの類型
- III. 留意点

I. ゲーム配信ガイドラインとは

ゲームをプレイしその様子をインターネット上で動画配信するいわゆるゲーム配信は従来から人気のコンテンツであったが、特に新型コロナウイルス感染症による生活スタイルの変化により、配信者・視聴者双方の層が急速に拡大している。ゲーム配信においては、必然的にゲームという著作物性のあるものを配信プラットフォーム上で公衆送信し、利用することとなる。そのため、ゲームについて著作権等の権利を保有する会社等（ディベロッパー）は、配信者に対して権利の侵害を主張し、著作物の利用行為の差止請求やディベロッパー側に生じた損害についての賠償請求をすることが理論上可能となる。もっとも、配信者によるゲーム配信には、多数の視聴者がそのゲーム配信を視聴することによる広告効果も認められるため、ディベロッパー側のメリットがないとは言えないこと、また消費者がゲームを楽しんでいる様子を配信することについて、あえてディベロッパーが権利侵害を主張して水を差すことはディベロッパーのイメージダウンにつながりかねないことなどから、ディベロッパーは、配信者によるゲーム配信が適切な範囲内で行われるよう見守りつつ、その広告効果を享受するという方針をとることがある。ディベロッパーがそのような方針を採る際によく見られるのが、ゲーム配信について指針を制定・公表し、指針を遵守する限りで著作権侵害の主張を行わないとするもので¹、このような指針を本ニュースレターにおいて「ゲーム配信ガイドライン」と呼ぶ。

¹ いわゆる知的財産権の不行使条項に相当するものと考えられる（一方的な表明であるため、不行使宣言と呼ぶべきものかもしれない）。

II. ゲーム配信ガイドラインの主な類型・内容

ゲーム配信ガイドラインは配信者を対象としたものであるところ、マネジメント事務所などの企業に所属していない個人配信者は、マネジメント事務所などからのサポート体制を享受しているわけではなく、また、必ずしも法的知識を有しているわけではない。そのため、ゲーム配信ガイドラインの内容は、複雑ではなく、また基本的な事項に限られていることが多い。

各企業が公表しているゲーム配信ガイドラインの内容は共通している点が多いが、内容が異なるのは大きく以下の点である。

対象者	投稿先等の制限	営利・商用利用	その他の制限
限定有り(法人やマネジメント事務所等の企業に所属する配信者等)	制限有り	可	・映像の垂れ流しの禁止 ・ゲーム機器に元々備わっている機能以外を利用した配信の禁止
限定無し	制限無し	不可	配信における権利表記の表示 等

1. 対象者

多くのゲーム配信ガイドラインでは、法人等に所属する配信者によるゲーム配信を対象としていない(そのため、一定の範囲であれば著作権侵害の主張をされないという効果を受けられないということになる)。これは、1つにはそのような利用は全体から見れば少ないため個別に規律しやすく、ディベロッパーは、配信者又は法人等と個別に著作物の利用に関する契約を締結することで、配信者に当該契約の内容に従った配信を行ってもらうことができるためであり、もう1つにはそのような属性の配信者については商業的な配信という面が強くなるため規制の必要が大きいからである。そのため、あえてゲーム配信ガイドラインにおいて、法人等に所属する配信者を対象としないものと考えられる。

他方、法人等に所属していない配信者の属性は様々で、個人的な趣味で行っている者から職業として行っている者まで数多く存在しており、ディベロッパーが各個人配信者との間で個別に著作物の利用に関する契約を締結するのは現実的でない。そのため、ゲーム配信ガイドラインを公表することによって、各個人配信者との間で個別契約を締結せずとも、個人配信者がゲーム配信をすることが一定のルール内で可能であることを包括的に示し、各個人配信者に対してルールを遵守させるのである。

以上のような理由で、ゲーム配信ガイドラインの内容は個人の配信者向けになっていることが多い。なお、ディベロッパーによっては、個人のゲーム配信者とゲーム配信に関する契約を個別に締結しないことを明言していることもある。

2. 投稿先の制限

ゲーム配信ガイドラインにおいて、特定の動画配信サイトでの投稿配信の禁止が定められていることがある。

これは、ディベロッパーと特定の動画配信サイトとの間でゲーム配信に関する契約が締結できていない場合等において、ディベロッパーが、そのような動画配信サイトを運営する企業に対して、ディベロッパーの著作物の利用を許諾していないためであると考えられる。

3. 営利・商用利用の禁止

ゲーム配信ガイドラインにおいて、ゲーム配信を営利・商用目的で行うことを禁止している場合がある。いわゆる収益化と呼ばれる、配信者がゲーム配信中に他企業の広告を流すことにより広告収入を得ることや、視聴者からのいわゆる投げ銭による収益を得ることも含まれることが多く、ゲーム配信の営利・商用利用が禁止されている場合には、配信者が収益を上げることは難しくなる。もっとも、多くのゲーム配信ガイドラインでは、各動画配信サイト特有の収益システムへの参加は許容されているため、配信者は収益を得ることが可能になっている。

4. その他の制限

ゲーム配信ガイドラインにおけるその他の制限としては、上表のとおり、映像の垂れ流しの禁止(ゲームの映像に、配信者による実況など独自のコンテンツを追加した場合のみ配信が許可される等)や、ゲーム機器に元々備わっている機能以外を利用した配信の禁止、及び配信における権利表記の表示義務等がある。

III. 留意点

ゲーム配信ガイドラインはあくまで各企業の定めるルールの原則的な内容となっており、企業ごとにその内容に差異があることはもちろん、ゲームタイトルごとにゲーム配信ガイドラインを策定している場合もある。

そこで、ゲーム配信を行う際は、各ディベロッパーのゲーム配信ガイドラインを確認し、①自身がゲーム配信ガイドラインの対象範囲に含まれているか、②自身が配信を予定している配信プラットフォームにおいて当該ゲームの配信が許可されているか、③当該ゲーム配信で収益を得ることが可能か、④ゲーム配信ガイドラインにおいてその他の制限が定められていないか、⑤個別のゲームタイトルに関しゲーム配信ガイドラインがあるか及びその内容などを丁寧に確認することが必須である。

加えて、一部ゲームタイトルではゲーム内において使われている楽曲がディベロッパーとは別の企業や団体の管理下にあることもある。そのため、ゲーム配信ガイドラインによっては、当該楽曲がゲーム内において流れる部分のみゲーム配信ガイドラインの対象外としていることがあることに注意する必要がある。

ゲーム配信ガイドラインに沿った配信を行わない場合には、ディベロッパー等からの権利侵害に基づく差止請求、損害賠償請求に限らず、著作権法違反による刑事罰の適用もあり得るところである。2023年9月7日、ゲーム配信規約を遵守せずいわゆる「ネタバレ動画」(アニメやゲームのプレイ動画を短く編集したもの)を投稿した者に対し、著作権法違反により懲役2年、執行猶予5年、罰金100万円の判決が出された。裁判官は判決において「作品の商品価値を失わせて収益を低下させたり品格を落としたりするなど著作権者への大きな金銭的被害をもたらす可能性があった」と指摘している。

どこからが違法な配信となるかの線引きは難しいものの、上記はゲーム配信において考慮すべき重要な視点であり、ゲーム配信は、他人(企業)の著作物を利用するものであることを認識した上、ゲーム配信ガイドラインを遵守した適切な利用を行わなければならない。

-
-
- 本ニュースレターの内容は、一般的な情報提供であり、具体的な法的アドバイスではありません。お問い合わせ等ございましたら、下記弁護士までご遠慮なくご連絡下さいますよう、お願いいたします。
 - 本ニュースレターの執筆者等は、以下のとおりです。
弁護士 加納 さやか (sayaka.kano@amt-law.com)
弁護士 宮本 康平 (kohei.miyamoto@amt-law.com)
プラクティスグループアドレス pg_glhf@amt-law.com
 - ニュースレターの配信停止をご希望の場合には、お手数ですが、[お問い合わせ](#)にてお手続き下さいますようお願いいたします。
 - ニュースレターのバックナンバーは、[こちら](#)にてご覧いただけます。
 - e SPORTS & GAME INDUSTRY NEWSLETTER 発行責任者
弁護士 金子圭子、齋藤宏一、長瀬威志、城山康文

アンダーソン・毛利・友常 法律事務所

www.amt-law.com