

# 知財法務の勘所Q & A（第49回）

## デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約 （デジタルコンテンツ（著作物）の取扱い）



アンダーソン・毛利・友常 法律事務所 外国法共同事業  
弁護士 角田 匠吾

**Q1** デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約に、デジタルコンテンツ（著作物）の取扱いに関する規定を設ける際のポイントを教えてください。

**A1** デジタルコンテンツプラットフォームの利用者には、デジタルコンテンツを提供する利用者とデジタルコンテンツを享受する利用者がいます。そのため、プラットフォームの運営者は、利用規約にデジタルコンテンツ（著作物）の取扱いに関する規定を設ける際に、提供者との権利関係と、享受者との権利関係をそれぞれ検討することが必要です。

### 1. デジタルコンテンツプラットフォームとは何か

そもそも、ビジネス用語としてのプラットフォームは、インターネット上で商品等の提供を行う場所を意味し、以下の二つの特徴を有します。

#### ① 多面市場であること

商品等を提供するプラットフォーム利用者の市場と商品等の提供を受けるプラットフォーム利用者の市場等、複数の市場を有すること

#### ② ネットワーク効果があること

ある市場のプラットフォーム利用者の増加に伴って同じ市場のプラットフォーム利用者にとってのプラットフォームの価値が高まること（直接ネットワーク効果）、又はある市場のプラットフォーム利用者の増加に伴って別の市場のプラットフォーム利用者にとってのプラットフォームの価値が高まること（間接ネットワーク効果）

そして、デジタルコンテンツプラットフォームは、デジタルコンテンツ（映画・音楽等の著作物のデジタルデータ）の提供を行うプラットフォームを意味し、現在、下図のとおり、多数のデジタルコンテンツプラットフォームが存在します。

デジタルコンテンツの種類	デジタルコンテンツプラットフォームの例
動画（映画・ドラマ・アニメ・バラエティ）	Netflix / Hulu / U-NEXT
音楽	Spotify / AWA / LINE MUSIC
写真・イラスト	shutterstock / PIXTA
アプリケーションソフトウェア	App Store / Google Play
ユーザ生成コンテンツ（UGC）	YouTube / Instagram / TikTok

図：デジタルコンテンツプラットフォームの例

デジタルコンテンツプラットフォームのステークホルダーには、デジタルコンテンツプラットフォームを運営する事業者（「運営者」）のほか、デジタルコンテンツプラットフォームの利用者（「利用者」）として、デジタルコンテンツを提供する利用者（「提供者」）と、デジタルコンテンツの提供を受ける利用者（「享受者」）がいます。

そして、一般的に、運営者は、不特定多数の各利用者との権利関係を画一的に定め、デジタルコンテンツプラットフォームを合理的に運営するため、利用規約を作成しています。

なお、通常、デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約は、民法上の定型約款（ある特定の者が不特定多数の者を相手方として行う取引であって、その内容の全部又は一部が画一的であることがその双方にとって合理的なもの（定型取引）において、契約の内容とすることを目的としてその特定の者により準備された条項の総体）に当たると考えられています（民法548条の2）。

そのため、運営者と各利用者がデジタルコンテンツプラットフォームの利用に関する契約（「利用契約」）を締結した際に、以下のいずれかの要件を満たす場合、利用規約の個別の条項も利用契約の内容となります（民法548条の2第1項）。

- ① 運営者と各利用者が利用規約を利用契約の内容とする旨の合意をしたとき
- ② 運営者があらかじめ利用規約を利用契約の内容とする旨を各利用者に表示していたとき

したがって、運営者が利用規約の個別の条項を利用契約の内容とするためには、会員登録の際に、利用規約の内容を表示させるとともに、その末尾に「この利用規約を利用契約の内容とすることに同意する」との文章とチェックボックスを用意し、そのチェックボックスにチェックを入れなければ会員登録に進めないようにするなどの仕様とすることが必要です。

## 2. デジタルコンテンツプラットフォームでは何が提供されているのか

デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約を作成する前提として、法的にみて、デジタルコンテンツプラットフォームでは何が提供されているのかを理解し、享受者がどのような権利を取得するのかを考える必要があります。

例えば、典型的なプラットフォームの一つであるオンラインショッピングモールでは、映画DVD・音楽CD等の有体物（民法85条）が提供されており、コンテンツの享受者は映画DVD・音楽CD等の所有権（民法206条）を取得します。他方で、デジタルコンテンツプラットフォームで

は、デジタルコンテンツ（映画・音楽等の著作物のデジタルデータ）が提供されています。

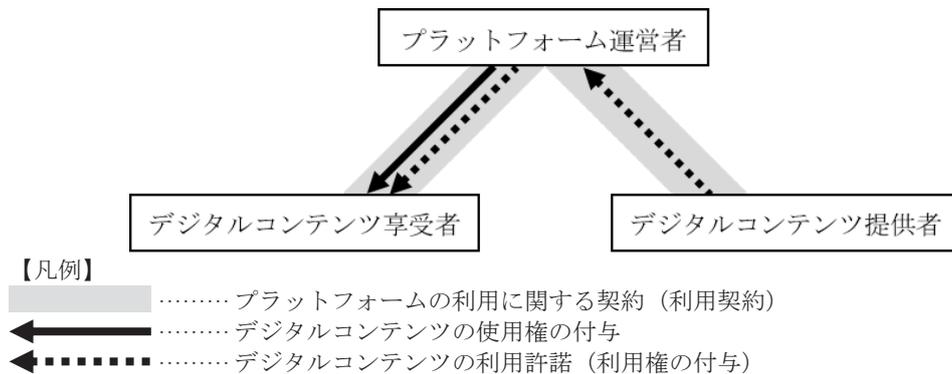
しかし、デジタルデータは無体物ですので、民法上の所有権の対象が有体物である以上、デジタルコンテンツの所有権を觀念することはできません。そのため、享受者はデジタルコンテンツを使用する権利（「使用権」）ないし利用する権利（「利用権」）のみを取得すると考えられます<sup>1</sup>。なお、通常は、オンラインショッピングモールでもデジタルコンテンツプラットフォームでも、コンテンツの享受者が映画・音楽等の著作物の著作権を取得するわけではありません。

### 3. 小 括

以上を踏まえ、デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約にデジタルコンテンツ（著作物）の取扱いに関する規定を設ける際には、下図のとおり、提供者との権利関係と、享受者との権利関係をそれぞれ検討する必要があります。

具体的には、まず、運営者が享受者に使用権ないし利用権を付与する前提として、運営者が提供者からデジタルコンテンツの再許諾権（サブライセンス権）付きの利用許諾を受ける必要がありますので、そのための提供者との権利関係を検討する必要があります。なお、運営者と提供者との権利関係は、利用規約ではなく、別途個別に締結されるライセンス契約書により定める場合もあります。

次に、提供者からデジタルコンテンツの再許諾権（サブライセンス権）付きの利用許諾を受けたことを前提に、運営者が享受者にどのような使用権ないし利用権を付与するのかという、享受者との権利関係を検討する必要があります。



図：デジタルコンテンツプラットフォームの基本的な権利関係

**Q2** デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約に、デジタルコンテンツ（著作物）の取扱いに関する規定を設ける際、提供者との権利関係について、どのような規定を設けるべきでしょうか。

**A2** 提供者の運営者に対するデジタルコンテンツの利用許諾の範囲を明確に定めた上で、必要に応じて、提供者がデジタルコンテンツの著作人格権を行使しない、又は提供者がデジタルコンテンツの著作者にその著作人格権を行使させない旨の規定や、デジタルコン

1 本稿において、「使用」は、デジタルコンテンツの視聴・閲覧・表示等、著作権法上の各支分権の対象とならない行為を指し、「利用」は、デジタルコンテンツの複製・公衆送信・翻案等、著作権法上の各支分権の対象となる行為を指すものとします。

テンツの提供が第三者の知的財産権を侵害しないことを表明保証する旨の規定を設けることが考えられます。なお、このような規定を設けるに際しては、提供者の利益を一方的に害する規定を設けないような配慮が必要です。

## 1. デジタルコンテンツの利用許諾の範囲に関する規定

前述のとおり、運営者の享受者に対するデジタルコンテンツの使用権ないし利用権の付与は、提供者からの再許諾権(サブライセンス権)付きの利用許諾の取得が前提となります。そのため、利用規約には、提供者の運営者に対するデジタルコンテンツの利用許諾の範囲を明確に定める必要があります。その際には、享受者に対する再許諾権(サブライセンス権)を含めるほか、通常のライセンス契約同様、以下の事項を定めることが考えられます。

- ① 利用許諾の対価
- ② 利用許諾の期間(例:無期限)
- ③ 利用許諾の地域・場所(例:全世界)
- ④ 利用許諾の種類(例:非独占的)
- ⑤ 利用許諾の対象行為(例:サービス提供のために必要な範囲の複製、公衆送信、翻案その他一切の利用)

なお、運営者としては、理論上、無償で、提供者から独占的な利用許諾を取得する、又は提供者から著作権を譲り受ける規定を設けることも考えられます。

しかし、定型約款たる利用規約の条項のうち、利用契約の相手方である提供者の権利を制限し、又は義務を加重する条項であって、その定型取引の態様及びその実情並びに取引上の社会通念に照らして信義則に反して提供者の利益を一方的に害すると認められるもの(「不当条項」)については、合意をしなかったものとみなし、利用契約の内容とならないところ(民法548条の2第2項)、このような規定は、不当条項に当たり、合意をしなかったものとみなされるリスクがあります。また、このような規定を設けることにより、利用者の反発を招き、プラットフォームの価値を毀損するリスクもあります<sup>2</sup>。

したがって、運営者は、このような提供者の利益を一方的に害する規定を設けないような配慮が必要です。

## 2. その他の規定(著作者人格権不行使規定・知的財産権非侵害規定)

運営者は、享受者にデジタルコンテンツを提供するに際し、利用者の利便性等の観点から、デジタルコンテンツの改変を行うこと(例えば、利用者が観たい映画を選択する画面において、ハイライトとして映画の中の数分間を切り取って提供すること)が考えられます。

そして、このような改変は、同一性保持権等の著作者人格権(著作権法18条ないし20条)を侵害し得る行為ですので、提供者がデジタルコンテンツの著作者人格権を行使しない、又は提供者

---

2 例えば、2014年5月19日、株式会社ユニクロは、Tシャツ作成サービス「UTme!」を開始するにあたり、その利用規約において、利用者が投稿したTシャツのデザインに関する著作権その他一切の権利を同社に無償で譲渡する旨の規定を設けましたが、その直後に、インターネット上で批判が殺到したため、翌日、利用者が投稿したTシャツのデザインに関する著作権は利用者に帰属することを明記し、利用者が同社に利用許諾する旨の規定に改定しました。

がデジタルコンテンツの著作者にその著作者人格権を行使させない旨の規定を設けることが考えられます。但し、提供者に過大な義務を課すこととならないよう、サービス提供のために必要な範囲での改変等に限定する必要があります。

また、提供者が提供するデジタルコンテンツについて、第三者の知的財産権その他の権利を侵害しないこと、提供者がデジタルコンテンツの利用許諾を行う権利を適法かつ有効に有していること等、違法なデジタルコンテンツの提供ではないことを、提供者が表明保証する旨の規定を置くことが考えられます。

さらに、提供者が個人である場合には、どのような行為が違法なデジタルコンテンツの提供であるかを分かりやすく説明する規定（例えば、無断で漫画・アニメのキャラクターのイラストを含めた画像を投稿すること等が、著作権侵害に当たることを説明する規定）を置くことも考えられます。

**Q3** デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約に、デジタルコンテンツ（著作物）の取扱いに関する規定を設ける際、享受者との権利関係について、どのような規定を設けるべきでしょうか。

**A3** デジタルコンテンツに関する著作権その他の知的財産権が提供者又は提供者に利用を許諾した第三者に帰属することを定めた上で、運営者が享受者に対して付与するデジタルコンテンツの使用権・利用権の範囲（享受者の使用条件・利用条件）を分かりやすく定めることが必要です。

### 1. 著作権その他の知的財産権の帰属に関する規定

デジタルコンテンツに関する著作権その他の知的財産権は、提供者又は提供者に利用を許諾した第三者に帰属しています。そして、前述のとおり、通常、デジタルコンテンツプラットフォームでは、享受者がデジタルコンテンツの著作権その他の知的財産権を取得するわけではありません。

そのため、デジタルコンテンツプラットフォーム上で、享受者がデジタルコンテンツの使用権・利用権を取得する際に、運営者がデジタルコンテンツを「販売」という表現や、享受者がデジタルコンテンツを「購入」という表現は、正確な表現とはいえません。

しかし、利用者にとって親しみやすい表現を使用してサービスの利便性を向上させる観点から、「販売」「購入」という何らかの権利移転を含意する表現を用いることがあります。このような場合には、利用規約において、以下の点を明示的に規定することが考えられます。

- ① デジタルコンテンツに関する著作権その他の知的財産権は、提供者又は提供者に利用を許諾した第三者に帰属すること。
- ② デジタルコンテンツの「販売」「購入」は、デジタルコンテンツの使用権・利用権の付与を意味し、享受者がデジタルコンテンツを「購入」する操作を行ったとしても、当該デジタルコンテンツに関する著作権その他の知的財産権は移転しないこと。

- 6.1. 本サービスに関連する一切の権利（著作権、商標権、特許権等の知的財産権を含みますが、これらに限りません）は、当社または当社に権利許諾した第三者に帰属します。
- 6.2. 当社は、お客様に対し、本規約および本サービス内に掲載される個別利用条件に従って本サービスを利用する権利を許諾します。
- 6.3. 本サービスの画面上で「購入」や「販売」等と表示される場合であっても、コンテンツに関する知的財産権または所有権はお客様に移転せず、お客様には、上記6.2.で定める利用権のみが付与されます。

#### 例：LINE STORE利用規約6. サービスの提供（抜粋）<sup>3</sup>

### 2. デジタルコンテンツの使用条件・利用条件に関する規定

前述のとおり、享受者は、デジタルコンテンツの使用権・利用権のみを取得すると考えられます。そして、享受者が取得するデジタルコンテンツの使用権・利用権は、利用契約に基づき発生し、その範囲が画定する権利です。

したがって、利用規約を作成するに際しては、運営者が享受者に対してデジタルコンテンツのどのような使用・利用を許諾・禁止するか、という使用条件・利用条件を分かりやすく定めることが必要です。

なお、運営者の享受者に対するデジタルコンテンツの使用権ないし利用権の付与は、提供者からの再許諾権（サブライセンス権）付きの利用許諾の取得が前提となりますので、使用条件・利用条件を定めるに際しては、提供者から取得する再許諾権（サブライセンス権）の範囲を超えないように注意が必要です。

4. RFライセンスにおいては、コンテンツの使用にあたっては以下のいずれかの加工を施し、且つ、本ライセンス契約の遵守を条件に、私用・商用を問わず、別途当社が定める様々な用途で、何度でも、期間の制限なく、コンテンツを使用できます。但し、エクストラライセンスの取得が必要となる使用方法については、第17条のエクストラライセンス規定に従うものとします。

<画像素材の場合>

- i. 画像素材を使用用途に適した解像度にする、
- ii. 第三者が画像素材のみをダウンロードできないようにデザインに組み込む、又は
- iii. 画像素材に文字載せ、簡単な合成等を施す。

#### 例：PIXTA利用規約：コンテンツ使用許諾契約第16条（抜粋）<sup>4</sup>

**Q4** 提供者が第三者の著作権を侵害するデジタルコンテンツの提供を行うことへの対応策としては、利用規約において違法なデジタルコンテンツの提供を禁止し、これを抑制することで十分でしょうか。

3 LINE株式会社、LINE STORE利用規約、<https://store.line.me/terms/ja>、(2021.06.13)

4 ピクスタ株式会社、PIXTA利用規約、[https://pixta.jp/terms#license\\_agreement](https://pixta.jp/terms#license_agreement)、(2021.06.13)

**A4** デジタルコンテンツプラットフォーム上で提供者が第三者の著作権を侵害するデジタルコンテンツの提供を行った場合、運営者も著作権侵害の主体と判断されるリスクがあります。そのため、運営者は、利用規約にこれを禁止する条項を定めるだけでは足りず、必要かつ十分な著作権侵害防止措置を講じる必要があります。

### 1. 著作権侵害の主体について

デジタルコンテンツプラットフォームにおいて、デジタルコンテンツの提供を行う場合、通常は、運営者が管理しているサーバーにデジタルコンテンツをアップロードし、同サーバーから享受者に対するデジタルコンテンツの配信（自動公衆送信）が行われます。そして、提供者自身が同サーバーに第三者の著作権を侵害するデジタルコンテンツをアップロードした場合、提供者だけでなく、運営者が自動公衆送信権侵害の主体であると判断される場合があります。

例えば、パンドラTV事件（知財高判平成22年9月8日判時2115号102頁）は、動画投稿・共有サイト（「本サイト」）においてユーザの投稿した動画ファイルが著作権を侵害していることを理由に、運営者に対して著作権に基づく差止請求及び損害賠償請求が行われた事件ですが、同事件において、知財高裁は、以下の点を理由に、運営者が著作権侵害の主体であると判断しました。

- ① 本サイトにおいて、著作権を侵害する動画ファイルが投稿される蓋然性は極めて高く、実際に、原告の管理著作物に限り、控え目に侵害率を計算しても、侵害率は約5割に達していること
- ② 著作権侵害の蓋然性は、本サイトの実態それ自体等を通じて、運営者において、当然に予想することができ、現実に認識しているにもかかわらず、広告収入等の利益を得るため、運営者が著作権を侵害する動画ファイルの回避措置及び削除措置についても何ら有効な手段を採っていないこと

### 2. 著作権侵害防止措置について

以上を踏まえ、運営者は、自身が著作権侵害の主体であると判断されるリスクを避けるためには、利用規約において違法なデジタルコンテンツの提供を禁止し、これを抑制するだけでは足りず、著作権者からの通知を受けて第三者の著作権を侵害したデジタルコンテンツを発見した場合には直ちに削除すること（「ノーティス・アンド・テイクダウン」）や、当該デジタルコンテンツを提供した提供者のアカウントを削除すること等の削除措置を講じる必要があります。

しかし、ファイルログ事件（東京高判平成17年3月31日裁判所ウェブサイト）では、著作権侵害が具体的かつ現実的な蓋然性をもって生じるファイル交換サービスにおいて、ノーティス・アンド・テイクダウンは、あらかじめ著作権侵害を防止するものではないとして、著作権侵害主体性を否定できる程度に十分な措置とは認められませんでした。

したがって、違法にデジタルコンテンツが提供される蓋然性が高いデジタルコンテンツプラットフォーム（例えば、音楽又は音楽を含む動画を提供者自身がアップロードできるプラットフォーム）においては、ノーティス・アンド・テイクダウン等の削除措置のみでは運営者が著作権侵害の主体と判断されるリスクを完全には避けられないことから、著作権管理事業者との間で包括的利用許諾契約を締結することも積極的に検討する必要があります<sup>5</sup>。

**Q5** デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約を作成する際に、他社の類似する利用規約を参考にしたいのですが、他社が作成した利用規約の条項をそのまま使用することは許されるのでしょうか。

**A5** 一般的な利用規約は、ありふれた表現であるとして著作物性が認められないと考えられていますが、著作物性が認められた裁判例等を踏まえ、安易に他社が作成した利用規約の条項をそのまま使用することは適切でなく、また、デジタルコンテンツプラットフォームごとに設けるべき規定は三者三様ですので、デジタルコンテンツプラットフォームの形態に応じて適当な条項を作成する必要があります。

著作権法上、「著作物」に当たるためには、思想又は感情を創作的に表現したものであることが必要ですが（同法2条1項1号）、一般的な利用規約については、定型的な表現になることが多く、表現の選択の幅が狭いことから、ありふれた表現であるとして著作物性は認められないと考えられています。もっとも、著作物性が一律に否定されるわけではなく、利用規約の表現に作成者の個性が表れている場合には、著作物性が認められる余地があります。

実際に、時計修理サービス利用規約事件（東京地判平成26年7月30日裁判所ウェブサイト）では、疑義が生じないよう同一の事項を多面的な角度から繰り返し記述するなどしている点において、作成者の個性が現れているとして、その限りで利用規約の著作物性を認めました。

したがって、デジタルコンテンツプラットフォームの利用規約を作成する際に、安易に他社が作成した利用規約の条項をそのまま使用することは適切ではありません。

また、提供者との権利関係と、享受者との権利関係は、デジタルコンテンツプラットフォームの形態に応じて様々ですので、他社が作成した利用規約の条項をそのまま使用のではなく、デジタルコンテンツプラットフォームの形態に応じて適当な条項を作成する必要があります。

以上

---

5 例えば、YouTube、SHOWROOM、TikTok等の動画投稿・共有サイトの運営者が、一般社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）と包括的利用許諾契約を締結しています。一般社団法人日本音楽著作権協会、利用許諾契約を締結しているUGCサービスの一覧、<https://www.jasrac.or.jp/news/20/ugc.html>、(2021.06.13)