

第2版

Cthulhu
などの

TRPGシナリオ と 著作権と 利用規約の書き方

CoCなどのTRPGシナリオを
創作するとき、利用するとき
注意しておきたいこと

fnro

はしがき

初版より後、令和2年に著作権法が改正されています。

そして、TRPGライツ事務局様より、次の連名による「テーブルトークRPGに関する二次創作活動のガイドライン」（以下、「TRPGガイドライン」という。）が発表されました。

- ◇ 株式会社アークライト
- ◇ 株式会社KADOKAWA
- ◇ 株式会社グループSNE
- ◇ 株式会社新紀元社
- ◇ 有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ
- ◇ 冒険支援株式会社

この発表を受け、また改正されたことを踏まえて、大幅に本文を加筆修正してあります。また、引用文献についても記載方法を改め、個別の注釈を入れてあります。

今回の加筆修正などにおいて、従前での記載方法では疑義があると考えられるところもありました。あくまで、個人としてまとめたものであり、極力断定的な書き方は避けているつもりですが、法解釈の疑義や個別事案については著作権法など知的財産権に強い弁護士に相談していただくようお願い申し上げますとともに、著作権法などについての理解の一助になれば幸甚です。

令和 3年12月 3日 fnro

初版はしがき

クトゥルフなどTRPGのシナリオを書かれる方にとって、自分の生み出したシナリオがどのように使われるのか気になるのは当然のことだと思います。

無断転載や自作発言などは論外ですが、改変を認めるのかどうかや商用利用、セッション利用時のクレジット表記などは作者によって考え方が違うのではないのでしょうか。

トラブルを避けるために利用規約を整備されている方も多いと思います。

法務従事者としてある会社の利用規約についてのリーガルチェックをお願いされたり、プライベートで利用規約についての相談を受けたりすることもあるので、そういったことを踏まえつつ著作権法や利用規約についての解説とケース別の利用規約例や注意点をご紹介します。

併せて、著作権法そのものの解説や他者のシナリオを利用する際の注意点も記しました。

2020年4月1日より改正民法が施行され、定型約款という項目が新設されるため、その内容についても盛り込んであります。

著作権法については弁護士でも見解が分かれることもあることを含め、判例についても調べてはいますが確定的なことを言いづらいのが実情です。あくまで私個人の見解に基づいていることを予めご理解願います。

TRPGを含めた同人活動などの実情を考えると、厳密に著作権について遵守することにより、何もできなくなってしまうことも多々あります。

あくまで企業などの原作者に黙認していただいていることを意識しながら、利用規約の作り方などを通じて本来著作権とはどのような権利なのかについて、理解するための一助になれば幸いです。

著作権法侵害などの紛争が起きたときの対応などについては、また別の機会に執筆したいと考えています。

令和 元年 9月8日 fnro

参考文献・文献略語

- ❖ 著作権法コンメンタール〈改訂版〉Ⅰ～Ⅲ
- ❖ ハンドブック
『実務者のための著作権ハンドブック（第9版）』
編著者 著作権法例研究会
発行者 公益社団法人著作権情報センター、2014年1月
- ❖ 逐条解説
『新旧対象でわかる改正債権法の逐条解説』
編 集 第一東京弁護士会 司法制度調査委員会
発行者 新日本法規出版、平成29年8月31日
- ❖ 特許庁 ウェブサイト
- ❖ 特許情報プラットフォーム J-Plat Pad
- ❖ 判例データベース (Westlaw Japan)
- ❖ クリエイティブ・コモンズ・ジャパン ウェブサイト
- ❖ Wikipedia

法令略語

ベルヌ条約

文学的及び美術的著作物の保護に関するベルヌ条約 (the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works)

TRIPS協定

知的所有権の貿易関連の側面に関する協定 (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)

本文中、特に指定がない限り「法」とは、「著作権法」を指す。

目次

はしがき.....	1
初版はしがき.....	2
目次.....	4
1. 利用規約とはどのようなものか.....	5
1.1 利用規約の必要性.....	5
1.2 利用規約の作り方.....	8
まとめ.....	13
2. 著作権法とシナリオ.....	14
2.1 著作物とは.....	14
2.2 権利の内容.....	21
著作者人格権.....	22
著作権（財産権）.....	31
私的使用のための複製（法第30条）.....	33
2.3 著作権のまとめ.....	51
3. シナリオ作成と著作権.....	52
3.1 著作権の保護期間.....	52
3.2 TRPGガイドラインとの関係.....	56
引用（法第32条）.....	60
3.3 シナリオ作成するうえでの注意事項.....	68
4. 他者が作成したシナリオ利用上の注意点.....	71
4.1 GM（またはKP）とNPC役.....	74
4.2 セッションやリプレイ集などについて.....	77
4.3 Q & A.....	80
5. 利用規約の効力と規約の変更.....	82
5.1 民法改正と定型約款.....	82
5.2 利用規約を変更するとき.....	87
おわりに.....	90

1. 利用規約とはどのようなものか

TRPGシナリオを公開している方の中には、利用規約を定めている方もいらっしゃいます。

利用規約という言葉から、本来できるはずの権利（利用方法）に制約がかかると考える方もいらっしゃるかもしれませんが、実はそうとは限りません。

まず利用規約とはどのようなものかという解説と、具体的な作成ポイントを挙げていきます。

1.1 利用規約の必要性

自分で生み出したシナリオを自分が思ったように使って欲しい、禁止事項を守って欲しいと考えているために、利用規約を書かれる方もいらっしゃると思います。

そもそも利用規約を用意する必要があるの？

シナリオも著作物のひとつなので、当然に著作権という権利が発生します。

著作物を利用するための基本的なルールとして著作権法や民法その他の関係法令などがありますが、その法律上のルールをお互いの合意で変えることもできます。

仮に利用規約や契約などに定められていない内容があったとき、それが法律に定められているのであれば法律が適用されるということになりますし、法律に規定がないものについて利用規約や契約などで定められていれば、その規定が優先します（※）。

※) 法律の中には「強行法規」といって、お互いに定めたルールに関係なく法律で定められたことが優先するというものもあります。著作権法においても一部強行法規となる条文があります。

つまり、法律で定められていることを修正して、利用するときのルールを掲げたものが利用規約です。（著作権法の一部については第2章以降で解説します）

ここで大切なのは、利用規約とは基本的に著作物であるシナリオを守るためのものですが、「法律上定められている許諾（使うための許可）は必要ないよ」ということも定めることができるということです。

金銭の絡まないインターネット上でのリプレイ動画投稿（※）は事前の許可は要らないよというものも、これにあたります。

※) 営利を目的とせず、お金もとらないで動画投稿するなら著作権法で許諾がいらないと定められていると思われるかもしれませんが、仮に金銭のやりとりがなかったとしても、公衆送信権（送信可能化権）にひっかかってしまうために著作権法上では許諾を必要としています。

具体的な著作権法の解説は第2章以降に記載しています。

利用規約がないシナリオを使用したときに、金銭が絡まないから大丈夫だと思っていたところ、作者から著作権法違反だと主張される可能性は否定できないことになります。

使用者の不安を取り除いて安心して使ってもらうためのルールとして利用規約を作成することは、作者だけではなくシナリオ使用者のためでもあります。

極端な例として、リプレイ本や動画投稿によって（広告などの）収益を得る場合でも、自由に使っていいですという内容の規約も作ることができます。

このように、法律上では事前に許可が必要な事でも、利用規約を設けることによって、規約範囲内の利用については許可が不要になるよと定められることを、専門用語で「私的自治の原則」といいます。法律はお互いのルールがなかったときの受け皿として機能しますよ、ということです。

もちろん、強行法規に反する利用規約はその部分については無効として扱われま

読まれない利用規約に意味はあるのか

シナリオの作者としては「利用規約を読んで当たり前、読まない方が悪い」と言いたいかもしれません。

しかし、シナリオ使用者の全員が、たとえ小難しく長々と書かれている利用規約であってもしっかり読まないといけないと考えているとは限りません。

たとえばスマホアプリのゲームなどをインストールするときに、利用規約に同意しますというボタンを押さないとプレイできないものがほとんどですが、**どれほど**
の人が規約にしっかり目を通しているのでしょうか。

不意打ち的に相手に賠償などを求めたいのであれば別ですが、常識の範囲内で使ってもらう分には構わないと考えているのであれば、わざわざ回りくどく読まれないような規約を作ることに意味はないと感じます。

1.2 利用規約の作り方

TRPGという文化・慣習を踏まえて具体的にいくつかのパターンで利用規約をご紹介しますので、ご自身の事情に応じて書き換えていただければと思います。

以下の具体例については、細心の注意を払っていますが、いかなる保証も行わず、具体例の利用等に関して一切の責任を負いませんので、予めご承知おきください。

また、「5. 利用規約の効力と規約の変更」で、そもそも利用規約に効力を持たせるためや変更したことをしっかり主張できるようにするために注意すべき点をまとめてあるので、そちらも併せてご参照ください。

2. 著作権法とシナリオ

2.1 著作物とは

思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの（法第2条第1項第1号）

著作物であるとされるためには、次を満たしている必要があります¹。

- ❖ 思想または感情を内容とするもの
- ❖ 創作的であること
- ❖ 表現したもの
- ❖ 文芸、芸術、美術または音楽の範囲に属するもの

ただのデータは思想又は感情と無関係なので著作物には該当しません²。

たとえばバスのダイヤや気温などが思想や感情を内容としてないというのは感覚的につかめると思います³。

ちなみに、データベースについては次のように条文で定められています。

論文、数値、図形その他の情報の集合物であつて、それらの情報を電子計算機を用いて検索することができるように体系的に構成したものをいう。
（法第2条第1項第10号の3）

¹ 小倉 秀夫；金井 重彦. 著作権法コンメンタル<改訂版> | (Kindle の位置No. 718). 第一法規株式会社. Kindle 版.

² 著作権法例研究会・ハンドブック 5頁

³ 小倉 秀夫；金井 重彦. 著作権法コンメンタル<改訂版> | (Kindle の位置No. 725). 第一法規株式会社. Kindle 版.

(データベースの著作物)

第12条の2

データベースでその情報の選択又は体系的な構成によつて創作性を有するものは、著作物として保護する。

2 前項の規定は、同項のデータベースの部分を構成する著作物の著作権者の権利に影響を及ぼさない。

「著作物性が認められないデータ」を用いたデータベースが著作物として保護されるためには、「情報の選択や体系的な構成」という要件を満たしている必要があると定められています。

ただし、「データベース」が著作物として保護されるためには、第12条の2第1項の要件に加えて、「思想又は感情を表現したものであること」「文芸、芸術、美術又は音楽の範囲に属すること」をすべて満たしたときであるという見解の他に、第12条の2第1項の要件のみを満たせばよいという見解があります⁴。

たとえばCoCの神話生物といったキャラクターデータは創作されたものであり、また日本語版ルールブックのシナリオに掲載されているものも、キャラクターの選択や体系的な構成をとっていると考えられます。

つまり、ルールブックという書籍そのものを全体としてみると、著作権性が認められると考えることができます。

では、神話生物といったキャラクターやTRPGとしてのゲームシステムも著作物かという、そうと断言することは難しいです。

⁴ 小倉 秀夫; 金井 重彦. 著作権法コンメンタル<改訂版> | (Kindle の位置No. 8142). 第一法規株式会社. Kindle 版.

キャラクターと創作物性

キャラクターも創作するものなので、著作権として保護されると思うかもしれませんが、

このキャラクターについては次のような判例があります。

キャラクターといわれるものは、漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいうべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したもの」として、キャラクターの「図柄」を無断でコピーすれば、漫画という著作物の複製権侵害に該当しうるのでありますが、人格のようなものは著作権法上自由に利用できる。

(しかし)

著作物の複製とは、既存の著作物に^{いきよ}依拠し、その内容及び形式を覚知させるに足りるものを複製することをいうところ（最高裁昭和五〇年（オ）第三二四号同五三年九月七日第一小法廷判決・民集三二巻六号一一四五頁参照）、複製というためには、第三者の作品が漫画の特定の画面に描かれた登場人物の絵と細部まで一致することを要するものではなく、その特徴から当該登場人物を描いたものであることを知り得るものであれば足りるというべきである⁵。

つまり、クトゥルフ神話におけるクリーチャーや邪神についても、具外的な特性が一致するイラストであれば、著作権侵害となりうることとなります。

これに対して、描かれたものではない登場人物名や性格などの設定やTRPGとしてのゲームシステムは、抽象的なアイデアにすぎないため、著作物に該当しないと考えることもできます。

アイデアに依拠したからといって、それは著作権法の保護の対象ではないものに依拠したに過ぎず、著作権侵害を肯定するに十分ではない」というべきであると

⁵ ポパイ漫画事件 最高裁平成9年7月17日判決 Westlaw. JAPAN 文献番号 1997WLJPCA07170001 (ルビ筆者)

も論じられており⁶、たとえばゲームシステムについて次のような判例⁷があります。

規則書は、……が考案したゲートボール競技に関して、ゲートボール競技のいわれ、レクレーションスポーツとしての意義、競技のやり方、競技規則等の全部ないし一部を固有の精神作業に基づき、言語により表現したものであり、その各表現はスポーツという文化的範疇に属する創作物として著作物性を有するといふべきである。

(中略)

もつともゲートボール競技自体、原告の創作、考案に、係るものであり、その規則の基本的骨子部分がすべて原告の発想、アイデアに由来するものであることは前記ニ1に認定のとおりであるから、被告規則書（一）の土台とされた県協会制定の規則が少なくとも原告各規則書の影響の下に作成されたであろうことは容易に推認することができ、ひいては被告規則書（一）も原告各規則書の影響を受けているということもできるけれども、被告規則書（一）が著述、出版された昭和五二年当時においては、既にゲートボール競技が全国に発展普及し、各種団体が乱立し、しかも団体ごとに横の連絡がとれていなかったため、別個の規則が制定されていたわけであり、既にその時点では、いわば競技そのものが原告の手を離れ、独立して一人歩きを始めていた状況にあつたのであるから、新たに規則を制定するにあつても当初の原告各規則書とは別に実施されている競技の体験を踏まえ、これに創意工夫を加えた新たな規則書を作ることが充分可能な状況にあつたと推認されるから、被告規則書（一）が原告各規則書の影響を受けたからといって、これをもつて、被告規則書（一）が原告各規則書に依拠して作成されたということとはできない。

⁶ 小倉 秀夫；金井 重彦. 著作権法コンメンタル<改訂版> I (Kindle の位置No. 12207-12209). 第一法規株式会社. Kindle 版. で引用されてる田村善之『著作権法概説』（第2版）（有斐閣、2001）55頁

⁷ ゲートボール競技規則事件 東京地裁八王子支部昭和59年2月10日判決 Westlaw. JAPAN 文献番号 1984WLJPCAO 2100003（下線筆者）

つまりクトゥルフ神話TRPGのルールブックについては創作物性が認められ、そのルールをベースに個別のルールが作成されている、いわゆるハウスルールとしての文書であれば著作権侵害ではないという考えが成立します。

また、ルールブックに記載されたイラストや文章をそのまま利用するのではなく、その設定やアイデアを参考にシナリオを作成するときは、著作権法の保護の対象ではないので、そもそも自由に行えるとも考えられます。

この点について、TRPGガイドラインとの関係もあるため、改めて後述しています。

これらとは別に、商標権にも注意が必要です。（こちらも後述しています。）

著作物とは、どのようなものなのかが第10条に列挙されていますが、これはあくまで例であって、ここにはないものは著作物ではないということにはなりません。（専門用語で「例示列挙」といいます。）

（著作物の例示）

第10条 この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。

- 一 小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
- 二 音楽の著作物
- 三 舞踊又は無言劇の著作物
- 四 絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
- 五 建築の著作物
- 六 地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物
- 七 映画の著作物

3.2 TRPGガイドラインとの関係

そもそも、TRPGガイドラインの射程は次のFAQが参考になります。

Q: 「クトゥルフ神話TRPG」について質問します。オリジナル小説内で「クトゥルフ神話TRPG」の神話生物が現れる描写をした場合、権利表記は必要でしょうか？

A: 「クトゥルフ神話TRPG」と「クトゥルフ神話」は別物で、「クトゥルフ神話」を題材に制作されたTRPGが「クトゥルフ神話TRPG」となります。そのため、それぞれの権利者も別となります。今回策定させて頂いたガイドラインは、「クトゥルフ神話TRPG」の二次創作物を作る時のためのものであり、「クトゥルフ神話TRPG」だけのオリジナルの要素を登場させる場合は権利表示が必要ですが、一連の「クトゥルフ神話」にも登場する神話生物を登場させる場合、今回の二次創作物のガイドラインには抵触致しません。ご自由に使用されて構いませんが、一連の「クトゥルフ神話」にも著作者の方がおられるのでそちらの権利を侵害しないようご注意ください。⁶⁷

このFAQにより、「クトゥルフ神話」にも登場する神話生物については、ガイドラインに拘束されなくなっています。したがって、「クトゥルフ神話」にも登場する神話生物を扱うときは、3.1「著作権の保護期間」のところにもあるとおり、概ね問題にはなりにくいように感じます。

ただ、このFAQは小説としての質問となっているため、CoCシナリオ（クトゥルフ神話TRPGのシナリオ）のときは、また違う回答も考えられます。

TRPGガイドラインでは二次創作活動として、次のように定義されています。

ファン活動の一環として、有体物、無体物にかかわらず、原著作物から取得した知見を利用し、自身の思想、または感情を創作的に表現した非営利を目的とした二次創作物の創作を行う活動⁶⁸。

⁶⁷ TRPGガイドライン「二次創作ガイドライン」（下線筆者） <http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/%e3%82%88%e3%81%8f%e3%81%82%e3%82%8b%e8%b3%aa%e5%95%8f/>

⁶⁸ TRPGガイドライン「二次創作ガイドライン」

この「知見を利用し」というところですが、たとえば神話生物の設定やキャラクターなどのデータベース、TRPGとしてのゲームシステムについて、「2.1 著作物とは（キャラクターと創作物性）」にも書きましたが、著作物性に該当しないのであれば著作権法上は自由に利用できると思います。また「翻案権」のところを書いたとおり、アイデアも一定範囲においては保護されているとも言えるため、とても判断が難しいところです。

では、このTRPGガイドラインは、著作権法で保護されない可能性のある神話生物などの設定やデータベース、TRPGとしてのゲームシステムについても盛り込まれているように思えますが、そもそもガイドラインが法的に有効なのでしょうか。

民法が改正されて「定型約款」というものが定められました。（詳しくは「5. 利用規約の効力と規約の変更」に記載しています）

これは、代表的な例でいうと「保険約款」のように定型取引については一定の場合は、その約款を合意したものとみなされるといった内容です。

（定型約款の合意）

第548条の2 定型取引（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をいう。以下同じ。）を行うことの合意（次条において「定型取引合意」という。）をした者は、次に掲げる場合には、定型約款（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をいう。以下同じ。）の個別の条項についても合意したものとみなす。

一 定型約款を契約の内容とする旨の合意をしたとき。

3.3 シナリオ作成するうえでの注意事項

公式でガイドラインがある場合やクリエイティブ・コモンズ・ライセンス（※）となっている場合については、それらをしっかり参照してください。

※) クリエイティブ・コモンズ・ライセンス (CC) とは、クリエイティブ・コモンズが定義する著作権のある著作物の配布を許可するパブリック・ライセンスのひとつです。著作権があるものについても、事前に許可なく利用することができるための要件を分類されています。

具体的にはインセインSCPがこのクリエイティブ・コモンズ・ライセンスとなっているので、そちらをご参照ください。

ただし、パブリック・ドメインとは異なることに注意が必要です。

そういったガイドライン等がないときは、

- ✓ 版元のデザインやイラスト、シナリオをそのまま掲載することはできない
- ✓ 独自の改変をしてはならない
- ✓ クリーチャーや邪神の名前については商標登録されているかどうかを確認し、データについては適切な引用を行う

この3点はしっかり守るようにしてシナリオを作成するように心がけましょう。

主なガイドライン

TRPGガイドライン <http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/>

TRPGガイドラインにおいては、二次創作管理製品名リストがあります。

こちらに列挙されている作品であれば、原則としてTRPGガイドラインに沿って利用やシナリオ等の作成をすることになります。

インセインSCP

インセインSCPはクリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CCL）のうちCC BY-SAと呼ばれるところに相当します。

CC BY-SA：原作者のクレジット（氏名、作品タイトルなど）を表示し、改変した場合には元の作品と同じCCライセンス（このライセンス）で公開することを主な条件に、営利目的での二次利用も許可されるCCライセンス。

80。

つまり、著作権者の表示を行っている限りは二次創作などのために元の作品を改変したものを頒布しても問題ないということです。そしてこの頒布には営利目的も含まれます。

注意しなければいけない点は、「元の作品と同じCCライセンス（このライセンス）で公開することを主な条件に」の部分です。

これは、作成したシナリオなどについても元の作品と同じようにCC BY-SAという枠組みに入るため、第三者はご自身が創作したシナリオをベースにした改変シナリオなどを頒布できるということです。

ただし、日本の法律においては著作人格権というものがあります。CCLにおいては、著作者及び実演家の名誉又は声望を害するような改変による二次的著作物の創作を認めていません。（※）

自分の作品を好ましくない方法で利用された場合、著作権者は著作者人格権に基づいて、訴えを提起することができるので、CC BY-SAの表示ある作品だからといって、どのような改変も問題ないとは言い切れません⁸¹。

⁸⁰ creative commons JAPAN 「クリエイティブ・コモンズ・ライセンスとは」 <https://creativecommons.jp/licenses/>

⁸¹ creative commons JAPAN 「FAQ. 15」 <https://creativecommons.jp/faq/#b15>

※) CCLの利用者がND (改変禁止) 条件をつけている場合には、名誉又は声望を害するかどうかを問わず一切の改変による二次的著作物の創作が認められません

また、氏名表示権 (法第19条) のところでも書きましたが、自作発言を伴った無断転載 (盗作) については、著作者人格権に基づく氏名表示権の侵害となります。

そもそもCC BY-SAにおいては原作者のクレジット標記が求められていますし、二次創作作品においてもこの決まりは引き継がれています。

つまり、インセインSCPにおいて盗作が認められているわけではありません。

エモクロアTRPG 「二次創作ガイドライン」

守るべきルールや二次創作物の作者に認められる権利などがまとめられています。

このガイドラインに沿って作成 (または使用に当たってはアイコン表示など) を行うようにしましょう。

4. 他者が作成したシナリオ利用上の注意点

これまでは、基本的にシナリオ作成者視点で解説してきましたが、ご自身で作成されたものだけではなく、他の方が書かれたシナリオを用いるときにはどのような点に注意したらいいのでしょうか。

この章はシナリオ使用者からの目線で解説や補足をしていきますが、厳密には著作権法違反となってしまうケースが多く見受けられます。

著作権法を守った使い方をすることがかなり難しいケースも多く存在するので、そもそもTRPGセッションを行うことができないのではないかと考えるかもしれません。

しかし、本来であれば著作権法違反となるものの、TRPGという文化やその背景・慣習を考えたとき、あまりに厳しく考えてしまうとTRPGというジャンルそのものが萎縮してしまうことに繋がります。特に、個人でシナリオを書かれている方からすれば、自身だけではなく、第三者に使ってもらうことも目的としている人が少なからずいるのではないのでしょうか。

もしも他人のシナリオを使う場合は、シナリオを作られた方の利用規約をよく読んで、事前の許可・使用料が不要であることを確認して使うようにしましょう。仮に利用規約などがないときには、念のために事前に問い合わせをすることをおすすめします。

TRPGガイドラインについて

TRPGガイドラインにおいて管理されている「二次創作管理製品名リスト」をベースにしたシナリオを利用するときは、以下の記載により「シナリオそのものの公開」は別として、基本的な制約はないように見受けられます。

◎シナリオのネタバレの解禁時期について

二次創作物におけるシナリオのネタバレ（対象著作物を購入しないと知り得ない情報の公開）を含む、リプレイ、動画、レポートなどを、同人誌、ウェブページ、動画サイトなどに公開することを解禁します。

ただし、シナリオそのものを公開してよいという意味ではないことに注意してください。

また、「ネタバレ注意」「当記事には、『○○○○』のネタバレが含まれます」といった注意喚起を、該当するコンテンツの冒頭で必ず行ってください。⁸²

なぜ、たとえば創作されたCoCシナリオについてまで、リプレイや動画などの解禁を謳っているのかというと、「二次的著作物の利用に関する原作者の権利（法第28条）」と関係していると考えられます。

それとは別に、セッションやリプレイ動画などについても、TRPGガイドラインに従えば「二次創作活動」と定義されていると考えることができるため⁸³、公式シナリオなどのリプレイ動画は収益化をしておらず、投げ銭等の集金行為を行っていない、全くの無償の場合、事前に許可などなく公開することができます⁸⁴。ただし、有償での配信については本書執筆現在「協議中」となっているため、少なくとも本FAQページについては事前に確認するようにしてください。

インセインSCPIについて

クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（CC BY-SA）ということで、上演、口述、公衆送信は許可されており、リプレイ本やリプレイ動画は、クレジット表示を行えば問題ないと考えられます。

⁸² TRPGガイドライン「二次創作活動のガイドライン」<http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/%e4%ba%8c%e6%ac%a1%e5%89%b5%e4%bd%9c%e6%b4%bb%e5%8b%95%e3%81%ae%e3%82%ac%e3%82%a4%e3%83%89%e3%83%a9%e3%82%a4%e3%83%b3/>

⁸³ 同「ファン活動の一環として、有体物、無体物にかかわらず、原著物から取得した知見を利用し、自身の思想、または感情を創作的に表現した非営利を目的とした二次創作物の創作を行う活動。」

⁸⁴ TRPGガイドライン「FAQ」<http://www.arclight.co.jp/trpg-rights/%e3%82%88%e3%81%8f%e3%81%82%e3%82%8b%e8%b3%aa%e5%95%8f/>

以下の解説については、利用規約やガイドラインのないシナリオを利用するとき、著作権法に照らすとどうなってしまふのかという内容となっています。

利用規約やガイドラインが掲げられているシナリオなどについては基本的にそちらが優先されるので、規約などに沿って使う分には問題はありません。

個人の作者によるシナリオで利用規約がないものについても、慣習に従った使い方をすれば大きな問題にはなりにくいと思います。

しかし、法律に照らすと権利侵害となってしまうという知識があれば、事前に作者に対して確認の連絡を入れることによって、もしかしたら起きてしまふかもしれない揉め事などを回避できるようになります。

これまでも問題なくやってきているのだから、細かいことは気にしたくないという方もいらっしゃるかもしれませんが、万が一のトラブルを避けるためにも、知識として持っていていただけたらと思います。

また、繰り返しになりますが、シナリオを創作される方は利用規約というものを定めて、「慣習に従っていれば（または、こういう使い方であるならば）問題ないよ」ということを、多くの方にわかるように載せることで、不要なトラブルを避けることができると考えています。