

キャラクター利用許諾契約

1. キャラクター利用許諾契約

ポパイ、サザエさん、マリオ、ゆるキャラなどのキャラクターを利用するために関係する知的財産権の権利者から許諾を受けるための契約です。

近年、キャラクターを使用したグッズ商品など、キャラクターが商品に利用される場面は多々あり、契約は商品化権（マーチャンダイジング・ライト）に関する契約で処理されます。一般的に、キャラクターは人の目を引くという性質があるため、キャラクター商品は顧客吸引力が強く、商品の売りに大きく貢献する傾向にあります。商品化権（マーチャンダイジング・ライト）とは、こうした顧客吸引力を獲得したキャラクターの形態や名称を商品に利用することのできる権利のことをいいます。

2. 商品化権について

商品化権といっても、日本の法律上定められた概念ではありません。しかし、上記のような商品化権の性質上、以下のような知的財産権が関係してきます。

(1) 著作権

著作権法上、著作物は、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」として定義されています（著作権法2条1項1号）。通常、キャラクターの形態は美術の著作物と考えられ、著作権が発生しているため、無断で利用すれば著作権侵害となります。そこで、事前に許諾を得ておく必要があります。また、ライセンサーは当該キャラクターの信用やイメージを毀損されないよう契約で定めておくべきです。

(2) 商標権

商標とは、簡単に言うと、自らが販売する商品や提供するサービスについて、他者と区別するために使用する目印のことです。商標は、商標を使用する商品やサービスごとに登録を受ける必要が有ります。キャラクターの形態（図柄）や名称がTシャツ等の被服や飲食料品に使用される場合がありますが、この場合、自社のキャラクターを商標登録しているか、有名なキャラクターであれば、商標のライセンスがされていると考えられます。こうした場合に、無断でキャラクターの形態や名称をその商品に付していると、商標権侵害となります。そこで、事前に許諾を得ておく必要があります。また、商標は上記の通り、他者と区別するための目印としての役割を果たすため、ブランドイメージに留意する必要があります。その意味でライセンサーは当該キャラクターの信用やイメージを毀損されないよう契約で定めておくべきです。

(3) 意匠権

意匠とは、簡単に言うとデザインのことであり、キャラクターで言うと人形やおもちゃについて、キャラクターの形状その物が意匠登録されている場合があります。こうした場合に、無断でキャラクターの形状を模した人形やおもちゃを販売等すると意匠権侵害となるため、事前に許諾を得ておく必要があります。

3. 契約前の留意点

(1) 著作財産権の保護期間は 70 年と長いのですが、権利の満了時期が迫っている場合もありますので確認をしておく必要があります。

また、著作者人格権については保護期間がなく、一定の行為については死後も保護されず（著作権法 60、116 条）。

(2) 著作財産権と著作者人格権が別の者に帰属している場合、それぞれから許諾を得る必要があるため、権利者を確認しておく必要があります。

(3) 著作財産権は支分権であるため、利用したい範囲に応じて複数の者から許諾を得る必要がある場合があります。例えば、あるキャラクターに関する複製権と譲渡権は A に帰属し、公衆送信権は B に帰属している場合において、当該キャラクターを利用した商品を販売及びインターネットで宣伝したい場合、利用者は AB の両方から許諾を得る必要があります。

(4) 二次的著作物がある場合、二次的著作物の著作者以外にも原著作物の著作者の許諾を得る必要があります。例えば、漫画をアニメ化した場合、二次的著作物であるアニメの著作者の同意のみならず漫画の著作者の同意をも得ておく必要があります。

(5) 著作物を単に複製することを予定している場合（例えば、写真の著作物を書籍や DVD 等のメディアのケースに利用する場合）であったとしても、二次的著作物の創作に関する権利（著作権法 27 条）と同一性保持権（同 20 条）の不行使について取り決めておけば、再版の際にアレンジが可能になり、時代の変化に応じたデザインの変更の余地が生まれます。

(6) 商品化管理会社がライセンス権限を有している場合には、どの範囲で許諾権限を有しているのかを確認する必要があります。

(7) 意匠権・商標権の存在や、キャラクター商品の利用が不正競争防止法に反しないかなども確認しておく必要があります。

(8) キャラクターの著作物について著作権が設定されている場合があります。著作権を侵害すると損害賠償等を請求されますので、利用者は事前に著作権登録簿で著作権の有無を確認しておく必要があります(著作権法79、88条)。

(9) 著作権と所有権の相違に注意が必要です。例えば、キャラクターの原画の所有者から許諾を得て写真を撮影する等の複製行為を行ったとして、著作権者が別に存在する場合、この複製行為は著作権の侵害となります。所有者の許諾によって著作権侵害を回避できるものではありません。

4. 契約締結過程における証拠収集

万が一紛争になった場合、裁判では、契約書に記載がない事項に関して交渉過程や契約後の事情が考慮される場合があります。そのため、契約の交渉過程が重要なポイントになる場合がありますので、証拠確保の観点から、業務日誌、社内稟議書、相手方とのやりとり等を保管しておくことが肝要です。特に年月日が分かるように証拠化することが重要です。

5. 契約時の留意点

契約内容が公序良俗、独占禁止法、強行規定に反していないかを確認する必要があります。

6. 規定内容

一般的に以下の条項が定められますが、具体的事情によって異なります。

(1) 目的

(2) 契約当事者、定義規定

(3) キャラクターについて著作権ないし利用許諾権を有していることの確認

許諾者が利用許諾権限を有する者であることを確認します。

(4) 利用許諾の内容・範囲

利用するキャラクター(名称、図柄等)、許諾を受ける権利の種類、商品等の利用範囲、利用開始時期、利用期間、地域等を定めます。

(5) 使用料および履行条件

(6) ライセンシーの義務

一例ですが、以下の義務を負うことがあります。

- ・商品の製造・販売数、金額などの販売実績の報告義務
- ・ライセンサーに対する見本品の提供義務
- ・キャラクターに対する信用・イメージを毀損しないという義務
- ・無断改変やサブライセンスの禁止

- ・ 目的外での無断利用禁止
 - ・ 著作権者の所在表示義務
 - ・ キャラクターの利用にあたり、第三者の知的財産権その他の権利を侵害しないという義務
- (7) 守秘義務
- (8) 侵害者に対する措置
- (9) 利用に関して生じた責任、免責事項
キャラクターグッズが不良品である場合など利用に関して生じた場合の損害や責任等について定めます。
- (10) 契約期間と更新、契約変更
- (11) 契約終了後の措置
契約終了後、在庫の処分方法や残債務の支払い等について定めます。
- (12) 義務違反
- (13) 解除に関する事項
- (14) 協議条項
- (15) 裁判管轄、準拠法
海外の企業等と契約を締結する際は準拠法を定めておきます。相手方の立場が強い場合、第三国を選択する場合があります。

以 上

お問い合わせ

○契約書レビュー

契約書のレビューも賜ります！お気軽にご相談ください！

<https://www.harakenzo.com/jpn/contact/index.html>

○その他知財関連契約

その他の知財関連契約にご関心のある方はぜひこちらもご参照ください！

https://www.harakenzo.com/jpn/contact_consul/