

ピアプロ・キャラクター・ライセンスのできるまで  
～キャラクター「初音ミク」をめぐる  
権利者・ユーザー間のルール策定に関する一事例～

2014年10月20日 Internet Week 2014  
S12 クラウド時代の著作権について考える  
クリプトン・フューチャー・メディア株式会社  
菱山 豊史

- ・ 2007年 北海道大学 法学部卒業  
(ゼミは刑法、知財法は好きな程度)
- ・ 2008年 北海道大学国際広報メディア・観光学院修士課程入学  
専攻: 広報論  
インターネットメディアと公共空間とプラットフォームの関係  
→ ネットメディアにおける表現論 → 著作権へ興味関心

2008年7月、札幌市にて国際会議「iCommons Summit 2008」開催  
クリエイティブ・コモンズを中心にオープンな情報共有のあり方に関する  
議論と検討を行う国際会議  
この場で、クリプトン代表・伊藤博之の知己を得、同年9月より、  
クリプトンのキャラクターライセンス制作に参画  
翌2009年の「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」完成後も  
法務担当として現在に至る。

- ・ 1995年創設
- ・ 代表取締役:伊藤博之
- ・ 従業員:約90名(2014年11月現在)
- ・ 本社:北海道札幌市(事業所は本社のみ)

## 主要な事業

サンプリング音・ソフトウェア音源の輸入販売

映像用効果音・BGMの販売

モバイルコンテンツ販売(ゲーム、待受画面、着うた、着信音、効果音)

キャラクター事業展開

# 初音ミクとは？

ヤマハ株式会社の歌声合成技術「VOCALOID2」を採用し、2007年8月にクリプトンが発売した歌声合成ソフトウェア、およびそのパッケージに描かれているキャラクターの名称。

ソフトウェア音源は数千本売れれば大ヒットとされるところ、発売から1年で4万本を売り上げる異例の大ヒット商品に。



# 初音ミクと二次創作(1)



初音ミク以前にも、当社製品を含め「歌声合成ソフト」は存在したが、これほどの爆発的なヒットには至らず。

『初音ミク』の広がりや、「初音ミクのキャラクター」を軸に、「歌の世界」が展開されていく、クリエイターによる「二次創作の連鎖」によってなされていった。

「初音ミクのキャラクター」自体は、一枚のイラスト、および身長・体重などの最低限のデータのみで構成。

漫画、アニメ、小説などの、キャラクターの特徴を固定づけるような商業的展開は行っていない(現在存在するのは「公認した派生商品」)

この最小限の情報をもとに、「音楽ジャンル」にとどまらないさまざまなジャンルで「初音ミクのキャラクター」を軸にした創作を開始。

例)

A氏:「初音ミク」の歌声を用いたオリジナルソングを制作

(この段階では歌声のみ)

B氏:「初音ミクのキャラクターのイラスト」を制作

(A氏の歌に触発された場合もあれば、偶然の場合もある)

二つの作品がマッシュアップされ、「動画」として発表

→C氏が別に制作していた初音ミクの3DCGモデルを利用して、

D氏がA氏の歌とB氏のイラストを再現したCG動画を制作

※「初音ミク」がこのような「創作の連鎖」に支えられた背景としては

・「二次創作」が長年育まれてきた文化的土壌(コミックマーケット等)

・さまざまな創作を一つにまとめる「動画」というメディアが身近に

(YouTube2005年12月、ニコニコ動画2007年1月)

一般的に、マンガやアニメのキャラクターを用いた二次創作は、マンガやアニメの著作権者が有する著作権を侵害しているおそれ大きい、とされている。

また、二次創作を行うために権利者に許諾を求めても、ほとんどの著作権者は許諾を行わない。

(作品の商品的価値に及ぼす影響を考慮／事務手続きの煩瑣)

→二次創作文化は著作権者の「黙認」「おめこぼし」の元に行われてきた

「初音ミク」は、「二次創作」それ自体によって成立しているようなものであり、これに対して「黙認」ですませることは誠実さを欠く。

ただ、個別に許諾を行うことは事務手続きの煩瑣さから言っても難しい。

→二次創作を公認することを公示するためのキャラクターライセンスの整備

そこで、これらの課題に対し当社では

1. 「非営利で無償でのキャラクターの利用」についてはこれを公認することを公示する
2. クリエイター相互間でも、簡単な意思表示で相互に作品を利用できるようにする
3. 「初音ミク」の商品化権は当社が独占するが、その際はインターネット上で人気になったクリエイターのものを用いることを原則とし、「インターネットを通じた創作の連鎖」文化をアピールする

こととした。

※「初音ミク」の歌声については、もともと歌声合成ソフトであり、  
発売当初からエンドユーザー使用許諾契約による許諾あり。

ソフトウェアを正規に購入したユーザーに対し

「商用・非商用を問わず」利用許諾。ただし、

「初音ミク」と名前をつけての商品販売

人物やキャラクターが歌う映像での使用 → 別途の許諾が必要



・当社→ユーザーへの利用許諾

二次創作についてのガイドライン(2007年12月)

・弊社がキャラクター・ボイカル・シリーズのために公開している画像(以下「原素材」)がモチーフとなっている制作物(以下「二次創作物」)については、個人または同人サークル等が、自らの創作により、営利目的ではない趣味の範囲で制作し頒布する場合(但しゲーム作品を含むプログラム、立体物、衣装を除く)に限り、一切の制限を行っておりません。

・ただし、「原素材」や製品イメージを著しく損なうと判断される「二次創作物」の頒布は制限させていただくことがあります。また、公序良俗に反する、若しくは第三者の権利を侵害する「二次創作物」の頒布は許諾いたしません。

・なお、「二次創作物」の制作・頒布状況によっては、このガイドラインを見直すことがあります。

主にコミックマーケット等の同人即売会のみを念頭に置いたもの

→「あらゆる二次創作」を対象にしたものではない

ユーザー間どうしの創作の連鎖支援

CGM型投稿サイト「ピアプロ」開設(2007年12月)

音楽作品、イラスト、歌詞テキストを投稿し、サイトに会員登録すればだれでも作品をダウンロードできる。

ダウンロードした作品は、「非営利目的に限る」ことを絶対の条件とし、その他、「クリエイター名を表示する」「改変不可」などの条件に従うことで、自由に利用できる。

これによって、ユーザーどうしが「自分の得意な創作」を持ち寄って、ひとつの作品を作ることができる

→ユーザー間の著作権問題を解決

「当社からユーザー」への許諾は未解決のまま

未解決のままの

「ユーザーによる非営利目的でのキャラクターの利用」を

全般的に許諾するためのライセンスの制定に2008年より本格的に着手

方針の柱として

1. キャラクターは法的にどのように保護されているのかの調査  
→どこを開放すれば「非営利での利用」が権利を侵害しないのか
2. 先行するライセンスの調査
3. ライセンス公表の形態の検討

一般的には、以下の3つの法律で保護される

## 1. 著作権法(表現の保護)

絵画の著作物など、創作的な表現として著作物性を有するかたちであれば、著作権法によって保護される

## 2. 商標法(名称の保護)

ただし、指定した商品または役務についてのみ「商標的使用」に限られる(日本O

## 3. 不正競争防止法(名称:周知表示、著名表示)

×「キャラクター権」:キャラクターである、だけでは保護されない。

なんらかの法律で具体的に定められた法益としてのみ保護される

×「物のパブリシティ権」:最高裁判決平成16年2月13日

ギャロップレーサー事件

「キャラクターの二次創作は著作権を侵害する」

パロディに限らずリミックスなど多くの二次創作は、原作品のストーリー・絵柄・メロディなどの『創作的表現』を加工して使いますので、多くは翻案や編曲と評価されます。(中略)そのため、同人誌など現在のパロディの多くは『暗黙の領域』でおこなわれており、多くの二次創作は、裁判にまで持ち込まれると著作権や著作者人格権の侵害という認定を受ける可能性が高くなります。(福井健策先生)

出典:「パロディ作品について、現行法における違法可能性と新たな法規定の行方を考える」

弁護士ドットコム2012年7月3日 <http://www.bengo4.com/topics/32>

著作権法の原則「表現・アイデア二分論」

著作権の保護対象たる著作物とは「思想感情を創作的に表現したもの」

表現に至っていない「アイデア」は著作権の対象ではない

最高裁判決平成9年7月17日(ポパイネクタイ事件)

一方で、初音ミクの二次創作の場合、  
「アイディアのレベルで同一または類似するにとどまり、  
表現としては類似していない」  
というものも複数あるように見える。

気をつけなければならない点として

1. すべての二次創作に対し、著作権だけでは及ばない範囲がある
2. しかしながら、「初音ミクの二次創作」を企図するクリエイターに  
「それは初音ミクではないのでご自由に」  
ということは果たして親切なのか

※クリエイティブ・コモンズ・ライセンスなど既存のライセンスは  
「著作物の現状有姿での利用」が前提。

※改変可とするプログラムのライセンスの場合は、改変箇所がわかりやすい

当初は「著作権に基づく利用許諾」という上段からの方向性  
→文面的にはともかく、起草者の意図としては  
「著作権による二次創作の阻害をしない」という方向性へ

## 条文抜粋

### 第1条(定義)

本ライセンスにおいて、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによります。

#### (1)「キャラクター」

その存在を他と区別するために、名称を付与され、その他音声、外見、性格等によって特徴づけられた抽象的概念を表現するために創作された、**絵画の著作物**をいいます。

#### (2)「当社キャラクター」

当社の製品である『MEIKO』、『KAITO』、『初音ミク』、『鏡音リン・レン』、『巡音ルカ』のために作成されたキャラクターの各々をいいます。

#### (3)「二次的著作物」

著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物をいいます。

#### (4)「改変物」

著作物を変更、切除その他改変して作成したものであって、二次的著作物に該当しないものをいいます。

#### (5)「二次創作物」

改変物および二次的著作物、**その他著作物に依拠して作成された著作物**を総称したものをいいます。

## 第3条(利用許諾・利用条件)

当社は、利用者に対し、当社キャラクターについて、本ライセンスの各条項およびガイドラインに従い、利用者自身による以下の行為を非独占的に許諾いたします。

- (1)当社キャラクターの二次創作物を作成すること。
  - (2)自ら作成した当社キャラクターの二次創作物を複製、上演、上映、公衆送信、展示その他頒布すること。
  - (3)自ら作成した当社キャラクターの二次創作物のタイトル、説明文等に当社キャラクターの名称の全部または一部または愛称を使用し、または当該二次創作物に当社キャラクターの名称の一部を用いた独自の名称を付与すること。
- 2 利用者は、前項の利用にあたり、以下の各号に掲げるすべての利用条件を遵守するものとします。
- (1)利用者は、当社キャラクターの二次創作物を営利目的で利用してはならず、また非営利目的であっても、あらゆる名目の対価を徴収しまたは報酬を受けて利用してはならないものとします。
  - (2)利用者は、ガイドラインに別途定める場合を除き、原則として必ず当社キャラクターの二次創作物を作成して利用し、当社キャラクターをそのままの形で利用してはならないものとします。
  - (3)利用者は、第三者の知的財産権その他一切の権利を侵害してはならないものとします。
  - (4)利用者は、当社キャラクターまたはその二次創作物の利用にあたり、当社キャラクターおよび各二次創作物の著作者の名誉声望を毀損してはならないものとします。
  - (5)利用者は、当社キャラクターまたはその二次創作物を、他者を誹謗中傷または侮辱し、あるいは公序良俗に反する態様で利用してはならないものとします。



## ○「契約」としての組み立て

### 前文

利用者は、当社キャラクター(第1条第1項第2号に定義)を利用することによって、本ライセンスの条項に一切の留保なく、かつ一切の条件を付帯することなく拘束されることを承諾し、本ライセンスに同意したものとみなされます。

同意ないので無効? → その際は通常の著作権による組み立てに戻る

未成年者 → 民法第5条但書「単に利益を得、または利益を免れる行為」

## ○著作権表示

努力義務に留める(あれば嬉しいがライセンス違反を量産するのも……)

## ○三次創作以降への対応

第3条第4項「利用者は、当社が本ライセンスで許諾した権利を第三者に再許諾することはできないものとします」

「キャラクター」の許諾は常に新しい創作物について一個ずつ。

二次創作 → 三次創作以降への許諾は、独自の新たな創作部分についてのみ

(当社キャラクターを完全に離れた時のライセンス汚染を防ぐ)

## ○営利／非営利の切り分け

### 著作権法38条1項の拡張

「営利を目的とせず、かつ、(中略)料金(いずれの名義をもつてするかを問わず、著作物の提供又は提示につき受ける対価をいう。以下この条において同じ。)を受けない場合」を非営利とする。

企業による利用: すべて営利目的、別途通常の契約を必要とする

## ○「同人即売会」への対応

### 「非営利有償」でのキャラクターの利用の定義

利益を上げることがを目的とせず、かつ、原材料費程度の支出を補うために必要最小限の対価を受け取って二次創作物を頒布する場合

→「ピアプロリンク」という申請システムを用意

「こういう作品を作って頒布している」ということを知らせて欲しい  
(相互に存在を認識する)

## ○効果測定は極めて困難

ライセンスがあろうがなかろうが、二次創作は止まらない(だろう)

※もっとも親告罪化したあとは変わるかもしれないが……。

ただし、いち早く二次創作を積極的に許諾する姿勢を見せたことで、「ユーザークリエイティブのシンボルのひとつ」という地位を得ることができた。

→二次創作界隈における息の長い支持を受け続けることに貢献  
単なる黙認ではなく、公認・詳細なルール設定を打ち出すことの意味

PCLを参考にさせていただいた事例も

・マイクロソフト社 Windows Azure キャラクターライセンス

[http://msdn.microsoft.com/ja-jp/claudia00\\_03#06](http://msdn.microsoft.com/ja-jp/claudia00_03#06)

ただし、以下のような点は注意しなければならない

- 問い合わせの回答には合理的な説明が必要に  
一切の許諾をしていなければ、「それはダメ」に理由の説明は不要  
許諾を行った場合、「断る」には「なぜダメなのか」について、  
自分の決めたルールに矛盾することなく説明しなければならないのが大変

とって、事例集としてリファレンスを公表することもできないのが辛い  
事例はすべて個別具体的な事情を考慮する必要があるところ、  
先例の判断の射程外の二次創作を萎縮させかねない。  
(権利者とユーザーの間のバイアスが生む問題)

- ユーザー間同士の私的な争いに巻き込まれるおそれ  
これは通常の二次創作でもありうることはあるが、  
無視しないのであれば、「具体的な理由付け」を求められてしまう

「権利の及ぶ範囲」を明確にすると、  
著作権や商標権の及ばない範囲で「キャラクターへのフリーライド」を  
試みる輩が出てくるのではないか？

(これはどんなキャラクターでもありうることですが)

これについては、意外と安心していいかもしれません。  
ファンやユーザーの選択を信じましょう。

それが良質な創作であれば、それは世に残すべきものでしょうし、  
単なるフリーライダーであれば、ユーザーやファンが「市場の選択」と  
いう回答を突きつける

というのが、「初音ミクの知財案件」に当事者として関与してきた実感です

## < 弊社の規約 >

ピアプロ・キャラクター・ライセンス

<http://piapro.jp/license/pcl>

キャラクター利用のガイドライン

[http://piapro.jp/license/character\\_guideline](http://piapro.jp/license/character_guideline)

ピアプロリンク利用規約

[http://piapro.jp/piapro\\_link\\_agreement/](http://piapro.jp/piapro_link_agreement/)

初音ミク・ソフトウェア利用許諾契約書

[http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/mikuv3\\_english.jsp](http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/mikuv3_english.jsp)

## < 詳しい解説として >

江端智一氏による、Business Journal への寄稿

[http://biz-journal.jp/2013/05/post\\_2088.html](http://biz-journal.jp/2013/05/post_2088.html)

[http://biz-journal.jp/2013/05/post\\_2167.html](http://biz-journal.jp/2013/05/post_2167.html)

[http://biz-journal.jp/2013/05/post\\_2167.html](http://biz-journal.jp/2013/05/post_2167.html)

「電子の歌姫の容姿と法律」(Which氏によるブログ記事)

<http://which.blog12.fc2.com/blog-entry-297.html>

ご清聴ありがとうございました

菱山 豊史

[hishiyama@crypton.co.jp](mailto:hishiyama@crypton.co.jp)