

平成 30 年度 コンテンツ産業新展開強化事業
(我が国コンテンツの海外展開を図るための多様な資金調達手法に関する検証事業)

リメイク作品のオプション契約 (タームシート)

青山綜合法律事務所 弁護士
氏家 優太
照井 勝

目 次

1. はじめに	2
2. リメイク作品オプション契約タームシートサンプルとその解説.....	2
(1) 契約当事者	3
(2) オプション期間とオプション料.....	4
(3) オプション権行使の対価.....	4
(4) 追加の対価	5
(5) 権利許諾の範囲	6
(6) 権利の留保	7
(7) 留保されているが行使することができない権利	10
(8) 留保されている権利の制限.....	11
(9) 権利の復帰	12
(10) 後続作品のライセンス料.....	13
(11) 商品化のロイヤリティ	15
(12) クレジット表記	15
(13) クリエイティブコントロール	16

1. はじめに

既存の作品を原作とした映像作品を製作するために、ある一定の期間（オプション期間）において製作者が独占的に映像化のプリプロダクション・企画開発をすることができ、かつ製作者がオプション権を行使することで製作者に映像化の権利が付与される、いわゆる「オプション契約」の締結が必要になる場合があります。本稿では、その際の契約交渉にあたって検討すべき事項を明らかにするために、リメイク作品のオプション契約のタームシート（主要な契約条件の一覧）のサンプルを提示して、その趣旨、内容、留意点等を解説します。

本稿のタームシートサンプルが前提としている仮想事例（以下「仮想事例」といいます。）は、次のとおりです。

- 原作は、日本で執筆・出版された漫画である。
- 原作は、既に日本国内においてアニメ映画、テレビアニメ及び長編実写映画がそれぞれ公開されている。
- 原作となる漫画の原作者からその著作権の管理を委託されている日本の出版社と、その漫画を原作としたリメイクによる映画製作を検討している海外の製作会社（スタジオ）との間のオプション契約に関する交渉である。
- 海外のスタジオが製作を検討しているリメイク映画は、アニメではなく実写の可能性が高いが、確定ではない。

なお、本タームシートサンプルはあくまでもひとつの例であり、このまま全てのケースで使用できるものではありません。実際に契約交渉や取引を行う際には、弁護士などの専門家にご相談のうえ、それぞれの事情を踏まえたタームシートや契約書を作成して使用するようになさってください。

2. リメイク作品オプション契約タームシートサンプルとその解説

以下では、「はじめに」で記載した仮想事例を前提としてタームシートの解説を行います。なお、漫画の原作者を「原作者」、出版社を「プロパティ権者」、海外スタジオを「オプション権者」と表記しています。

また、以下のタームシートサンプルは、海外の製作会社（スタジオ）とのオプション契約という性質上、英文により締結することを想定しており、和文はその参考訳となっておりますのでご注意ください。

(1) 契約当事者

The Parties to the option agreement:

Owner:	《プロパティ権者 (Owner) の情報を記入》
Producer:	《オプション権者 (Producer) の情報を記入》
Author:	《原作者 (Author) の情報を記入》

オプション契約の当事者：

プロパティ権者：	《プロパティ権者 (Owner) の情報を記入》
オプション権者：	《オプション権者 (Producer) の情報を記入》
原作者：	《原作者 (Author) の情報を記入》

ここでは、契約当事者を規定しています。

各条件を定める前に、まずはオプション契約の契約当事者を確定する必要がありますが、理論的には原作の著作権者または当該著作権を管理する者（本サンプルでは出版社）と、オプション権を獲得しようとしている者（本サンプルでは海外スタジオ）の二当事者間で足りると考えられます。

しかしながら、実際には、原作の著作権者または当該著作権を独占的に管理している者、オプション権を獲得しようとしている者のほか、原作者本人（著作者）も何らかの形で当事者とされることが多く見られます。これは、オプション権者からすると、原作者とプロパティ権者との間の著作権委託契約等が解除や期間満了等によって終了し、オプション契約の実効性が損なわれるケースなどの万が一の事態に備えて、そのような場合にはプロパティ権者の権利・義務を原作者が引き継ぐことを約束させたい、更には、原作者にも原作の権利関係について表明・保証させておきたい、といった狙いがあります。本サンプルのように、原作者から出版社に対して著作権の管理が委託されている場合には、特にその要請が強くなります。

なお、このように原作者本人も契約当事者となる場合には、オプション契約において、原作者本人は第一義的にオプション契約の当事者としての権利義務を負うものではないものの、一定の事由が生じた場合にオプション契約上のプロパティ権者の地位を引き継ぐものと規定されていることもあります。

従って、プロパティ権者としては、このように原作者も当事者になる（最終的にオプション契約にサインすることを求められる）可能性を想定して、交渉の初期の段階から原作者と密にコミュニケーションを取っておくことが必要であるといえます。

(2) オプション期間とオプション料

Option Payments and Period:

- \$ XXXXXX (applicable against License Fee) for initial 18 months.
- \$ XXXXXX (not applicable against License Fee) for additional 18 months.

オプション料・期間：

- 当初の 18 カ月の期間については、●●●●●ドル (License Fee に充当される)
- 追加の 18 カ月の期間については、●●●●●ドル (License Fee に充当されない)

この項目は、オプション権者が映像化を検討・企画開発するための期間（オプション期間）のうち、当初の期間とそれに対応する対価（オプション料）、及び、オプション期間を延長する場合の延長期間とその対価を定めるものです。

当初のオプション期間については、12 カ月または 18 カ月の間で設定されることが一般的であり、延長後のオプション期間についても同様です。

また、当初のオプション期間のオプション料については、最終的にオプション権者がオプション権を行使して映像化の権利を取得する場合の対価（License Fee¹）に充当されるものとされることが多いです。他方で、オプション期間の延長オプション料が License Fee に充当されるか否かは、ケースバイケースとなっています。

(3) オプション権行使の対価

License Fee:

\$ XXXXXX, payable on exercise of the option

ライセンス料：

●●●●●ドルとし、オプション権行使時に支払うものとする。

ここではオプション権行使の対価（すなわち映像化等のライセンスの対価）を定めています。先に述べたとおり、通常はここにオプション料が充当される扱いとなっていますので、オプシ

¹ 本サンプルでは映像化の権利をオプション権者が取得する形態として、オプション権者がプロパティ権者から利用許諾（ライセンス）を受けるというケースを前提としていますが、この点については、海外の当事者からはライセンスではなく映像化の権利の譲渡を受ける形にしたいと主張される場合も多々あります。しかしながら、日本と海外との法制度や文化的な違いや、権利はなるべく留保しておきたいという著作権者サイドの感情的な背景等から、著作権者サイドである日本の当事者（出版社等）はこれを受け入れない傾向にあります（照井勝「映画化に関するオプション契約の活用」Business Law Journal 2010 年 11 月号 68 頁）。日米間の取引においては、ライセンス型でオプション契約を合意しているケースも散見されつつあるものの、いずれにせよ初期の段階で、このような文化的な違いの説明も含めて、譲渡型なのかライセンス型なのかについて丁寧なコミュニケーションを取っておくことが大切です。なお、譲渡型の場合には「License Fee」ではなく「Purchase Price」等の表記になります。

ン権者としては、上記に規定される金額からオプション料を差し引いた金額を支払うこととなります。

また、オプション権行使の対価の支払時期については、オプション権行使時（撮影開始等により行使とみなされる場合を含みます。）を基準とするのが一般的です。

(4) 追加の対価

Contingent Compensation:

XX % of 100 % of Net Profits

成功報酬：

「純利益」の100%の●●%

上記（2）及び（3）のようなオプション料及びライセンス料に加えて、次のような追加の対価が規定されることもあります。

まずここで規定されているのは、映像作品が完成した後に公開されて利益を生んだ場合の成功報酬です。通常は、純利益（Net Profits）²の一定割合（例えば5%）を成功報酬としてプロパティ権者に支払うと規定されることが多いところです。「純利益」については、最終的なオプション契約書本体において、計算方法や何を経費として控除できるかといった細かな規定が置かれることが多く、タームシートの段階で定義されることは稀ですが、契約書よりも前の段階でプロパティ権者・オプション権者間においてしっかりと認識をすり合わせておくことが理想的です。

なお、オプション権者がハリウッドのメジャースタジオの場合には、各社が長大かつ複雑な独自の計算方法を準備しており、かつ米国本国においてもそれが不磨の大典の如く扱われるため、これを交渉等により変更することは極めて困難であるといえます。従って、このような実態を見据えつつ、交渉コストの観点を加味しながら現実的な妥協点を模索すべきでしょう。

Box Office Bonus:

- (i) \$ XXXXXX when the US Box Office reaches \$ XXXXXX
- (ii) \$ XXXXXX for every additional \$ XXXXXX US Box Office until a cap of \$ XXXXXX in bonuses.

ボックスオフィス・ボーナス

- (i) 米国における劇場興行収入が●●●●●ドルに達した場合、●●●●●ドルを払う。

² その他の定義用語（例えば、Net Proceeds、Net Receipts、Project Proceeds）が用いられることもあり、最近ではハリウッドのメジャースタジオは Net Proceeds を好んで使う傾向にあります。

- (ii) それ以降は更に●●●●●ドルに達する毎に追加の●●●●●ドルを払う。但し、支払われるボックスオフィス・ボーナスの合計額は●●●●●ドルを上限とする。

こちらは映画が完成して劇場公開された場合における追加報酬規定であり、興行収入の金額に応じて段階的にボックスオフィス・ボーナスを設定するものです。

ボックスオフィス・ボーナスの規定方法としては、上記のように興行収入における特定の金額を指標にして段階分けする場合のほか、興行収入が映画製作費の何倍に達したか（“an amount equal to XX times the Actual Production Cost”）というように、製作費を基準にして規定される場合もあります。

いずれの場合であっても、ボックスオフィス・ボーナスをカウントする地域をそもそも一国に限定するのか、それとも他の地域も含まれるものとするのか、という点が重要になってきます。なお、上記の例のように米国と限定される場合においても、実際の契約書では「米国」ではなく「北米」と記載され、カナダも含むという扱いになるのが通例で、実際に米国スタジオ側からはこのように提案されることが多いところです。

(5) 権利許諾の範囲

Licensed Rights³:

Live action and animated features, in English language, in any and all media, worldwide, in perpetuity; provided that Licensee can subtitle and/or dub in all languages. Licensed Rights also include customary additional rights, including advertising, marketing, publicity, merchandising, soundtrack, subsequent productions, and ancillary⁴ and subsidiary rights.

被許諾権利：

全メディアにおける全世界、永久の、英語を言語とする実写長編映画・アニメ長編映画の製作権利とする。但し、オプション権者は、あらゆる言語で字幕及び／又は吹き替えを付すことが可能である。また、被許諾権利には、通常の追加的権利（宣伝・マーケティングの権利、広告の権利、商品化権、サウンドトラックの（制作・販売）権利、後続作品の（製作の）権利、及び付随的・副次的権利を含む。）も含まれる。

これは、プロパティ権者とオプション権者の双方にとって最も重要な事項のひとつといえる被許諾権利の範囲の項目です。当然ながら、オプション権者としては、より広範な権利を得たい

³ 譲渡型の場合には、Granted Rights などの表記になります。

⁴ Ancillary Rights (付随的権利) という用語が使われる場合には、映画に関連した権利が含まれ、例えば、サウンドトラックの権利、音楽著作権、小説化の権利、舞台化の権利、商品化の権利などを指していることが多いです。しかし、これには確たる定義がある訳でもなく、言語の問題も相まって、使用している当事者によって微妙にニュアンスが異なってくる場合がありますので注意してください。

と考えるところですし、他方、プロパティ権者としては、原作の既存の展開、更には今後の展開も踏まえて範囲を慎重に決めていく必要があるところです。

権利範囲を決めるための要素としては、媒体（テレビ、劇場、非劇場（航空機、キャンパス、ホテル、軍事施設等）、ホームビデオ、VOD、インターネット等）、地域、期間、言語、映画の種類（実写なのか、アニメなのか、CGなのか）などが挙げられます。

なお、最近のCG技術・映像の発達によって、フルCGもしくはアニメと実写との境界線が曖昧になってきています。そのため、交渉過程において、この境界線の認識に齟齬がないかを確認することが望ましいです。

更に、同一原作を基にした映像作品が既に日本国内において公表されている場合には、より一層慎重な対応が求められることになります。例えば、製作される映画についてメインは何の言語になるのか、また、何の言語で字幕を付けたり、吹き替えをすることができるのか（あるいはできないのか）などを明確にすべきでしょう。

そのほか、上記の主たる被許諾権利のほか、付随的・追加的権利の内容についても明確にしておくことが重要です。というのも、被許諾権利に当然に付随している（許諾対象である）と当事者の一方は認識していたものの、相手方当事者はそのような認識ではなかったという齟齬が生じかねないからです。そして、このような想定・認識のズレが最終契約の交渉段階で判明すると、最悪の場合には交渉決裂に至ることもあります。そのため、タームシートのやりとりのような交渉の早期の段階で、このような付随的・追加的権利の範囲に関するお互いの認識をすり合せて明確にしておくことが重要となります。

この付随的・追加的権利の内容としては、宣伝・広告、商品化、サウンドトラック、後続作品の製作の権利などが含まれることが多いです。後続作品の製作の権利については、例えば、長編映画やテレビシリーズに限定するのか、アニメも含まれるのかといった、その「後続作品」の範囲についても慎重に検討する必要があります。

(6) 権利の留保

Reserved Rights:

Rights reserved by Owner are as below:

- a. Comic book publishing rights.
- b. Additional comic books in the existing series and sequels. Owner may publish additional comic books in the existing series and sequels; provided that, with respect to the film/TV production rights, Licensee shall have the exclusive negotiation right in such additional books.

- c. Pre-existing production. Owner may continue distribution of the pre-existing productions, subject to the Holdback (as below).
- d. Animated features and TV in Japanese language, subject to the Holdback (as below).
- e. Live action features and TV in Japanese language; provided that the exercise thereof is subject to the mutual agreement of both parties.

留保権利：

プロパティ権者によって留保されている権利は、以下のとおりである。

- a. 漫画出版権
- b. 追加の漫画出版権：プロパティ権者は既存シリーズ及び続編における追加の漫画を出版することができる。但し、映画／TVの製作の権利に関しては、オプション権者は、そのような追加の漫画につき独占的な交渉権を有する。
- c. 既存作品：プロパティ権者は、後述の「制限」のもと、既存作品を配給し続けることができる。
- d. 日本語によるアニメ長編映画及びアニメ TV。但し、後述の「制限」に従うものとする。
- e. 日本語による実写長編映画及び実写 TV。但し、その権利の行使には両当事者の合意を要する。

上記は、オプション権者がオプション権を行使した際に（つまり、本サンプルはライセンス型なので、映像化権がプロパティ権者からオプション権者に対してライセンスされた際に）、プロパティ権者に留保される権利が何かを規定する項目です。ライセンス型の場合は、権利自体がオプション権者に移転しているわけではなく、あくまでプロパティ権者によるオプション権者に対する映像化権の利用許諾に過ぎないため、プロパティ権者に権利が留保されているのは当然であるとも言え、その意味では確認規定にすぎないこととなります。

しかし、後々の紛争防止、特に法制度や、母国語、更には実務慣習の異なる者同士の権利関係に関する認識のズレを防ぐ意味でも、このような規定は設けておくべきですし、また実際に規定されるのが一般的です⁵。本タームシートにおいて、Licensed Rights（被許諾権利）がオプション権者にとって最も重要な項目だとすれば、Reserved Rights（留保権利）はプロパティ権者に

⁵ 本サンプルのようなライセンス型ではなく、譲渡型の内容であった場合には、留保されている権利が何かという規定はより重要になってきます。譲渡権利の実際の定義の仕方にもよりますが、「留保権利以外の全ての権利を譲渡する」などという形で譲渡権利が規定された場合には（実際にそのようなケースも多いです。）、プロパティ権者に残る権利は「留保権利」に明記されているものに限られてしまうためです。特に、原作が終了しておらず、現在も連載中である場合には、コンテンツとしての死活問題ともなりかねないリスクを孕むことになります。

とって最も重要な項目であると言えるでしょう。そのため、プロパティ権者としては、範囲の明確性も含めて慎重に検討し規定する必要があります。

本項 a では、本サンプルにおいて原作が漫画であることやプロパティ権者が出版社であるということを前提にしているため、プロパティ権者にとって重要な漫画の出版権を明記しています。このように、どのようなものが原作になっているかによって、留保権利として規定すべき事項も変わってきます。例えば、日本のテレビドラマが原作となる場合には、ドラマの放送権や配信権をまず留保権利として規定すべきことになるでしょう。

本項 b は、前記 a とも関連しますが、原作の既存のシリーズの追加発行とその後続シリーズの発行のための漫画出版権を定めたものです。なお、単に「続編」(sequels)と規定するのではなく、より明確・広範に規定するために「前編、スピンオフ、リメイク」(“prequels, spin-offs, remakes”)などと追記することもあります。オプション権者としては、このような原作自体の後続作品(以下「原作後続作品」といいます。)についても映像化の権利を取得したいと考えることが多いと思われます。これは、既存の原作とその原作後続作品との間にキャラクターやストーリー、設定、世界観等で共通項ないし類似点が多ければ多いほど尚更です。他方で、プロパティ権者としては、原作後続作品の今後の展開・計画(二次的利用を含みます。)なども想定して、このことを検討する必要があります。本サンプルでは、両者の交渉の結果、原作後続作品については、オプション権者が希望するように映像化権の対象に含まれるという内容にはならなかったものの、映像化権については独占的な優先交渉権がオプション権者に付与されることになったと仮定しています。

本項 c では、既に存在する映像作品(本サンプルの仮想事例でいうと日本で公開済みのアニメや実写映画)の利用権を定めています。プロパティ権者としては、当然ながらこのオプション契約の締結により、既存作品の利用が阻害されないよう(これまで通りの利用を継続することができるよう)に交渉すべきこととなります。他方で、オプション権者としては、自分がこれから制作する映像作品と既存作品とのマーケットが競合したり、既存作品の利用方法によっては映像作品のイメージ、ブランディング、マーケティング等にも大きな影響を与える可能性があることから、なるべく制限したいところです。本項は、このように、既存の映像作品の利用とオプション契約で企画開発されている映像の利用との利害が鋭く対立し得る項目であるため、十分な検討と交渉が求められます。

通常は完全に自由な利用ができるという形になることはなく、一定の期間内での既存作品の公開・配信等が禁じられるなどの制限がかかることが多いところです。本サンプルにおいても、後述の「制限」の項に記載の条件(一定期間内の公開等の制限)の下で既存作品を利用することができるものとしています(詳しくは後述の「制限」参照)。

本項 d では、既存作品ではないが、これから制作される可能性のある日本語によるアニメ映画及びテレビの権利に関する留保を定めています。こちらも既存作品と同様、オプション権者が製

作する映像作品と市場の競合等のおそれがあることから、オプション権者としてはなるべく制限をかけたいというのが本音でしょう。今後新たに作られる作品であるという意味では、作品の初公開の時期が重複したり、その内容が類似するおそれがあるため、オプション権者にとっては、既存作品における市場競合等よりも更に大きな懸念事項となりがちです。他方、プロパティ権者としては、その後に想定される日本語アニメ映画・テレビの企画を念頭に置きながら制限の妥当性を検討する必要があります。こちらについても一定の期間内での製作・配給等が禁じられる等の制限がかかることが多く、本サンプルにおいても、後述の「制限」の項に記載の条件（一定期間内の公開等の制限）のもとで既存作品を利用することができるものとしています（詳しくは後述の「制限」参照）。

本項 e では、前記 d がアニメだったのに対して、実写を前提にした権利についての留保を定めています。オプション権者が企画している映像作品が実写の場合には、本項に定める日本語実写 vs オプション権者の製作する英語実写という対立構造になるため、より利害調整の必要性が高まることになります。

本サンプルの仮想事例では、オプション権者の作品はアニメの可能性もありますが、実写の方がより可能性が高いという場面を想定していますので、d よりもより踏み込んだ制限がかかる形で交渉が進み合意された場合を想定しています。すなわち、一定期間の製作・利用制限ではなく、そもそもオプション権者との合意が必要であるとしています。

(7) 留保されているが行使することができない権利

Frozen Rights:

- a. Live action features and TV in all languages other than English or Japanese are frozen (but live action features TV in Japanese language is subject to the mutual agreement of both parties).
- b. Animated features and TV in all languages other than Japanese are frozen.

凍結される権利：

- a. 英語や日本語以外の言語による実写長編映画及び実写 TV（の権利）は凍結される（なお、日本語による実写長編映画と実写 TV については（前記のとおり）両当事者の合意のうえで行使可能である。）
- b. 日本語以外のあらゆる言語によるアニメ長編映画とアニメ TV は凍結される。

ここでは、被許諾権利の交渉が合意に至らず、プロパティ権者に留保されているものの行使することができないとされる権利を定めています。実務上、Frozen Rights と呼ばれるものです。

こうした規定を設けているのは、既存作品の種類、オプション権者自身の製作する映像作品の種類（後続作品を含みます。）、オプション権者の映像作品以外で今後製作される可能性のある作品の種類等を踏まえて、双方にとってその行使（利用）の必要性の低い権利を凍結させてしまい、プロパティ権者側の作品とオプション権者側の作品との無用な相互干渉を避けるという趣旨によるものです。実務上は、映像作品の種別・メディア（映画なのか、テレビなのか、アニメなのか、実写なのか、長編なのか等）、言語、地域等で特定することが多いです。

プロパティ権者としては、今後の展開が不確定であればあるほど、なるべく凍結権利は少ない方が今後の展開の自由度が高まるため、そのような視点で交渉することが必要となります。逆に、オプション権者としては、想定している自分の作品以外の種類の作品をなるべく凍結させる方向で交渉することが必要となります。

本サンプルでは、実写映画・テレビについては日本語や英語以外のものについて凍結し、アニメ映画・テレビについては、オプション権者・プロパティ権者ともに予定していないという想定のもと、英語のものも含めて凍結するものとしています。

(8) 留保されている権利の制限

Holdback:

- a. Existing live action feature. The existing live action feature may not be re-released for the period commencing XX months prior to the initial release of Licensee's picture until XX months after the home entertainment release of Licensee's picture.
- b. With respect to the distribution/transmission of the Japanese language animated features and TV outside Japan during the period before and after XX months from the release date of Licensee's picture, Owner shall obtain Licensee's prior approval of such distribution/transmission.

制限：

- a. 既存の長編実写映画：既存の長編実写映画は、オプション権者による作品の最初の公開の●●カ月前から当該作品のホームエンタテインメントのリリースの●●カ月後までの期間において、再公開することができない。
- b. オプション権者による作品公開日の前後●●カ月間における、日本語による長編アニメ映画とテレビアニメの日本以外の地域における配給/配信については、プロパティ権者は当該配給/配信についてのオプション権者からの事前承認を得るものとする。

ここでは、プロパティ権者に留保されている権利についての制限内容を定めています。この項目も、プロパティ権者とオプション権者の双方が、自身の今後のプロジェクト展開を念頭に置き

つつ、それに支障が生じない条件を得るべく交渉し、規定していく必要があります。プロパティ権者の既存作品や今後作られる可能性のある作品に関しては、公開・配信、二次利用等の期間を、オプション権者の作品の展開のタイミングとの兼ね合いで制限する形で規定されることが多いのです。

本項 a では、仮想事例における既存作品（日本でのテレビアニメ、アニメ映画及び実写映画）の種類と、オプション権者が製作を検討しているのが英語の実写映画・テレビであることを踏まえて、実写映画同士の競争を回避すべく、オプション権者の作品を基準に制限しています。具体的には、オプション権者の作品公開⁶の一定期間の前から、DVD 等のホームエンタテインメントのリリース開始後一定期間が経過するまでの期間において、（再）公開することができないとしています。

この期間をどれくらいに設定するかはケースバイケースですが、制限期間の始期については少なくともオプション権者の作品公開の半年以上前とされることが多いところです。また、制限期間の終期については、公開から半年以上と規定されたり、本サンプルのように、オプション権者の作品公開時を基準とせずに、一般的に更に後ろのタイミングとなる DVD 等のホームエンタテインメントのリリース日を基準に何カ月以上と設定されることもあります。

本項 b では、アニメの映画・テレビについての制限を規定しています。本サンプルにおける仮想事例では、アニメはオプション権者の作品と直接的に競争するものではないという面を踏まえて、オプション権者の作品公開の前後の一定期間において、前記 a のように一律に禁止とするのではなく、事前承認事項としています。

(9) 権利の復帰

Reversion:

The Licensed Rights revert to Owner XX years after license unless Licensee has produced a feature within such XX-year period in which case the XX-year period resets from the release of the feature. Thereafter, the XX-year period resets after the release of each successive feature, TV series. In addition, Licensee can extend the XX-year period for another XX months by paying \$ XXXXX.

権利復帰 ⁷:

⁶ なお、多くの地域でタイミングをずらして公開されることが想定される場合には、この「公開」というのが「最初の」公開である点を明確にしておくことが重要です。

⁷ 日本法で純粋に考えれば、ライセンス型はライセンサー（プロパティ権者）のライセンシー（オプション権者）に対する一定範囲における不作為義務を定めるものにすぎず、ライセンシーに対してライセンサーからは何ら権利が移転していないはずであり、権利の「復帰」をそもそも観念できないのではないか、という疑問が生じるところです。しかし

オプション権者が長編映画をライセンス後●●年の間に製作しなかった場合、被許諾権利はプロパティ権者に復帰する（長編映画を製作した場合はその●●年の期間は、その公開日からリセットされる。）。各後続作品（長編映画や、TVシリーズ）が公開されると●●年間の期間はリセットされる。また、オプション権者は、●●●●●ドルを払うことで、かかる●●年の期間を●●カ月延長することができる。

ここでは、一定の場合にオプション権行使によってオプション権者が得た権利がプロパティ権者に復帰するとするものと定めています。オプション権者がオプション権を行使した後一定の期間内にその映像化の権利を行使しない場合に、当該権利をオプション権者がそのまま保有しているものとする、事実上、権利の利用が不可能または著しく困難になる、いわゆる「塩漬け」状態になってしまいます。これは原作の有効活用の面からも望ましくない状態で、例えば、他に映像化を検討している者が現れたとしても、権利を付与することができないということになります。このような事態を防ぐため、一定の期間内に映像作品が作られなかった等の場合には、オプション権行使によってオプション権者が取得した権利をプロパティ権者に戻す（消滅させる）必要があります。この項目はそのような趣旨から規定されているものです。

本サンプルでは、オプション権者がライセンス後一定の期間（以下「復帰発動制限期間」といいます。）を経過しても長編映画を製作していない場合に権利がプロパティ権者に復帰するものとし、他方で、復帰発動制限期間内に長編映画を製作した場合には、その公開の時点から復帰発動制限期間がリセット（更新）されて再度進行するものとしています。また、オプション権者の2作目以降の後続作品についても復帰発動制限期間がリセットされるとしています。オプション権者としては、このように2作目、3作目等の後続作品の復帰発動制限期間がどのようにカウントされるのかを明確に規定しておく必要があります。

ここまでは、あくまで作品を実際に製作することで復帰発動制限期間がリセットされるという規定ですが、オプション権者としては、製作の意欲はあるものの不測の事態で企画開発を延期せざるを得ないというケースもあり得るため、追加で一定の対価を支払うことで当該期間を延長できると規定することがあります。本サンプルでも、追加支払いによる期間延長の規定も定めています。

(10) 後続作品のライセンス料

Subsequent Productions:

ながら、ライセンスのとらえ方は国の法制度により異なり、例えば独占的なライセンス＝権利の一部譲渡に近いものとして捉える法制度も存在します。また、仮にライセンシーに対してライセンサーから何ら権利が移転していないとしても、ライセンス契約に基づいてライセンシーに発生する使用権限（ライセンサーの差止請求権の不作為合意）というものを観念することができ、これが（ライセンサーに戻って混同のような規律により）消滅することになるとも整理し得るところです。いずれにせよ実務上は、ライセンス型であれ譲渡型であれ、このように権利復帰というような書き方をしていることが多いところではあります。

+XX % for feature sequels license price capped at XX % (XX % for the first feature sequel and XX % for the second, XX % for the third, XX % for the fourth, XX % for the fifth and XX % for all subsequent feature sequels thereafter,), A/B of the license price for remakes; \$[XX]/hour for TV productions (but the detailed terms and conditions thereof will be negotiated between Owner and Licensee).

後続作品：

長編映画の後続作品のライセンス料はライセンス価格の+●●%とする（但し、●●%を上限とする。つまり、最初の後続作品は●●%、二番目の後続作品は●●%、三番目の後続作品は●●%、四番目は●●%、五番目以降は●●%）。リメイクについてはライセンス価格の A/B の価格とする。テレビ作品については 1 時間あたり●●●●●ドルとする（但し、詳細条件はプロパティ権者とオプション権者の間で交渉される。）。

ここでは後続作品のライセンス料を規定しています。ライセンス料は、最初の後続作品（2 作目）について、当初の（1 作目の）ライセンス料を基準に何割（%）増しといった形で規定することが多く、本サンプルでもそのように規定しています。

また、この割増率は二番目の後続作品（3 作目）以降も加算されていく扱いとしています。例えば、後続作品の割増率が 15%とすれば、最初の後続作品は 115%、二番目の後続作品は 130%、三番目は 145%……となります。そのため、後続作品が続けば続くほどその割増率が加算されて相当高額なライセンス料となりうるため、オプション権者としては、こうした事態を防ぐために、上限の規定を望むことがあります。後続作品が多いということは、その一連の作品群・ブランドが成功している証でもあり、二次利用によるプロパティ権者への収入増にもつながる可能性が高いといえます。そのため、プロパティ権者としても、オプション権者の後続作へのインセンティブを損なわないために合理的な範囲で上限を設けることは検討に値するといえます。本サンプルでは、そのような観点から上限を設ける形を前提としています。

なお、後続作品が映画ではなくテレビである場合には、予算規模の違い等も踏まえて、割増率ではなく、時間あたりの金額を規定する形も考えられ、本サンプルでは 1 時間単位で設定する形にしています。

このほか、オプション権者の当初作品自体のリメイク作品⁸については、割増率ではなく、当初のライセンス料の何分の何という形で価格が設定されることもあります。これは、続編等の後続作品とは異なり、リメイクはその性質上、当初作品（の要素）の寄与度が低いことを加味したものであり、本サンプルもこのような形式で規定しています。

⁸ そもそも何をもって「リメイク作品」というのかを契約で定義する必要がありますが、一般的には、前作と実質的に同じストーリー及びキャラクターであることなどといった要素により特定されます。これに対して「続編」「前編」等は、キャラクターや世界観が同じでストーリーが異なるものなどといった要素により特定されます。

(11) 商品化のロイヤリティ

Merchandising:

XX % of Net Merchandising Revenue as merchandising royalty to Owner. Net Merchandising Revenue: all merchandising revenues after deducting XX % distribution fee (plus subdistribution fees capped at XX %), costs and third party off-the-tops.

商品化：

費用及び第三者へのトップオフ、●●%の販売手数料（及びサブ（副）販売手数料（●●%の上限付き））を控除後のネットレベニュー（純収入）の●●%の商品化ロイヤリティをプロパティ権者に支払うものとする。

オプション権者によるオプション権者の作品を基にした商品化の料率を定める項目です。その料率をいくりにするか自体も重要ではありますが、ネットベースなのかグロスベースなのか、何が控除されるのかといった、料率の原資をどのように定めるのかも重要になります。

本サンプルでは、純収益ベースで商品化のロイヤリティが発生するものとし、純収益とは各費用、第三者のトップオフ及び販売手数料を控除した額としています。ここでいうトップオフとは、商品化の実際の流通に関与する第三者の手数料等が想定されています。

なお、リメイク作品を基にした商品については、原作や既存映像作品を基にした商品との市場競争も問題となり得るところです。この点については、最終的なオプション契約書の段階で議論され、なんらかの具体的なルールが規定されることもありますが、その内容はケースバイケースです。これは、そもそもどのように商品を切り分けるのかという根本的な問題や、様々な商品バリエーションや流通経路のあり得るマーチャンダイジングの規律をオプション契約の段階で取り決めることが容易ではないこと、更には、既存の商品は既に様々な関与者を巻き込んで広く消費者が入手可能な状況にあり、プロパティ権者側としてもコントロール（販売停止・回収等）が極めて困難な状態であることなどが関係していると思われます。

(12) クレジット表記

Credit:

Customary source material credit shall be accorded on screen on a separate card and in the billing block of paid ads

クレジット：

通常の前作クレジットを、スクリーン上の独立のクレジットとして付与する。また、有料広告におけるビルディングブロックで付与する。

ここではクレジットに関して規定しています。クレジット表記については、どのようなクレジットを、どこに、どのような文字・態様で付すのか等が重大な関心事となります。日本の著作権法から評価すれば、クレジットには著作者にとっての著作者人格権行使の一場面であるという側面がありますが、それだけでなく、著作者や著作権者の権利の所在や映像作品への関与を対外的に表示することやブランディングの一態様といった、ビジネス的要素も含まれる重要な事項であることは多言を要しないでしょう。

通常は、映像作品内においてどのように表示されるのかという点のほか、広告においてどのように表示されるのかなどが規定されます。ただし、実際のオプション契約書において、表示の順番、文字の大きさ、シングルカードなのか否かなどについて、どこまで細かく規定されるかはケースバイケースです。

本サンプルでは、エンタテインメント業界の慣習として一般的な原作クレジットが付されるものとし、シングルカードの形式（すなわち、他者／他社のクレジットと同時に表示されない形態）で付与されるとしています。この方がより目立つクレジットとなるため、プロパティ権者としては、ひとつの理想形として、このようなクレジットの獲得を目指すべきではないかと考えます。

また、広告におけるクレジットについては、こちらも一般的なビリングブロック（書体）で付与されるものとしています。なお、このほか、文字の大きさを、映画のタイトルの大きさを基準として●●%以上と指定する（“in a size of type not smaller than XX % of that used for the Title”）、あるいは他のプレイヤーのクレジットとの比較で指定する場合などもあります。

(13) クリエイティブコントロール

Approvals and consultations:

Owner has the consultation right regarding key creative production elements (budget, final screenplay, director, and principal cast) on the feature. Owner will have the right of approval over the treatment for the feature; provided that the treatment is deemed approved if it includes the key scene/setting that XXXXX.

承認・協議事項：

長編映画における重要な製作要素（予算、最終脚本、監督、主要キャスト）に関してはプロパティ権者との協議を要する。また、長編映画のトリートメントについてプロパティ権者の承認を要する（但し、●●●●●●という重要なシーン・設定がトリートメントに含まれている限り、当該トリートメントは承認されたものとみなされる）。

ここでは、オプション権者の製作におけるプロパティ権者の要承認事項や要協議事項、いわゆるクリエイティブコントロールの内容を定めています。クリエイティブコントロールについては、プロパティ権者や原作者によってもそのポリシーが異なります。ただ、当然ながらオプション権者としては自由に製作したいので、より制限がないものにしたいたいと考えるのが通常です。他方で、プロパティ権者としては、原作や既存作品のイメージ、世界観、評判、ブランディング等を踏まえてなるべく関与したいと考えるところでもあり、交渉も難航することが多い事項です。

本サンプルでは、映画の重要な要素（予算、最終脚本、監督、主要キャスト）などについては要協議事項という形でプロパティ権者の意向が反映されるようにしています。協議事項に留まる限り、必ずしもプロパティ権者の意向が反映されるという保証はありませんが、その代わりにプロットの根幹になるトリートメントについてはプロパティ権者の承認を要するものとしてバランスをとっています。

更に、オプション権者の創作の自由度の確保とプロパティ権者の意向反映の調整という観点から、原作の世界観の象徴でもあり原作者のこだわりの強いポイントでもあるシーン・設定があるものと仮定し、そのようなシーン・設定がトリートメントに含まれている限りは承認されたものとみなす、という規定を加えています。