

契約書のススメ

マードーミステリー作品および
それに類する作品に関する
著作権利用許諾契約書について



日本マードーミステリー作家協会
Japan Murder Mystery Authors Association

【取扱い及び免責について】

本資料（以下、「ススメ」という）は、添付されている別紙資料『著作権利用許諾契約書テンプレート』（以下、「テンプレート」という）の解説資料となります。

ススメとテンプレートは、契約を適切に結び、作家の権利と作品とを守るために、日本マmurダーミステリー作家協会（以下、「当会」という）が制作したものです。

テンプレートおよびススメは、

「マmurダーミステリー作品を店舗やそれに類する場所で公演すること」
「完成しているマmurダーミステリー作品を店舗やゲームマスターが利用すること」

を前提としています。

ススメは、テンプレートに基づく契約書作成や契約書内容理解の参考として提供するものであり、法的助言を目的とするものではありません。

ススメの内容を利用したことにより生じたいかなる損害・トラブルについても、当会は一切の責任を負いかねます。

また、当会は、会員や関係者間における個別の契約交渉・締結・履行等の過程には関与いたしません。

各契約の最終判断および責任は、当事者ご自身においてご確認ご対応ください。

ススメは、令和7年（2025年）10月時点における日本の法令・通達等に基づき作成されています。

その後の法改正や行政運用の変更等により、内容が現行法と異なる場合があります。ご利用の際は、最新の法令・制度内容をご確認のうえ、適宜ご判断ください。

ススメの制作および内容の文責は、日本マmurダーミステリー作家協会にあります。ただし、当会は法的代理人として契約当事者を代表するものではなく、あくまで契約実務の支援および知見の共有を目的としてススメを作成しています。

【はじめに】

近年、日本におけるマードーミステリー文化は、わずか数年のうちに急速な広がりを見せました。かつては一部の愛好家のあいだで楽しまれていた体験型推理劇が、いまでは専門店舗、ボードゲームスペース、レンタルスペース、オンライン空間、などなど、多様な場所で日常的に上演されるまでになっています。

この発展の背景には、作家、店舗、ゲームマスター、プレイヤーの四者がそれぞれの立場から「物語を共に創る」という新しい文化的価値を築いてきた事実があります。マードーミステリーは、単なる娯楽ではなく、他者の感情・記憶・選択を媒介とする共同創作の舞台へと進化しました。

しかしながら、その創作形態が多層的であるがゆえに、従来の著作権法の判例や演劇契約の枠組みだけでは整理しきれない課題も生じています。たとえば、脚本の改変、店舗による上演、オンライン配信、あるいは二次創作・リメイク・翻案など、「誰が、どこまで、何を許されているのか」が曖昧なままに運用される例も少なくないのです。スズメは、そうした現場の混乱を防ぎ、創作と運営の双方が安心して協働できる環境を整えるために、添付されているテンプレートに逐条注釈を付した実務解説書です。

本書は、文化庁が公開している『誰でもできる著作権契約マニュアル』

[HTTPS://PF.BUNKA.GO.JP/CHOSAKU/CHOSAKUKEN/KEIYAKU_INTRO/CHOSAKUKENKEIYAKU_MANUAL.PDF](https://pf.bunka.go.jp/chosaku/chosakuken/keiyaku_intro/chosakukenkeiyaku_manual.pdf)

第2章第9節「既存著作物の利用許諾」を参考としながら、マードーミステリーという新しい文化実践に即した解釈と運用例を提示しています。条文の背後にある意図、想定されるトラブル、留意すべき実務上のポイントを、専門用語を避け、なるべく平易な言葉で解説しました。

スズメは、法務担当者のための書ではありません。作家、店舗経営者、ゲームマスター、制作関係者といった、この文化を日々つくり支えている皆さんのための資料です。そして、契約とは、信頼を前提とし、協働を継続するための道具にすぎません。

この道具を適切に使いこなすことで、創作者は自らの権利を守り、利用者は安心して表現を広げることができるのです。そして、道具を適切に使えるようになるためには、道具の使い方を学ばねばなりません。生兵法で道具を振り回して、大怪我をするのはあなたです。自分と作品とを守るために、まずは契約の仕方を理解する必要があります。その理解を助けるためにあるのがスズメなのです。

マードーミステリーの未来は、作品を生み出す人と、それを届ける人との相互尊重の上に成り立ちます。「スズメ」が、その橋渡しとなり、この文化をより豊かに、より長く続くものへと育む一助となることを願ってやみません。

【目次】



取扱い及び免責について

はじめに

目次

概要

第1章 総論

1. 契約と創作のあいだにあるもの
2. 著作権法との関係
3. マーダーミステリーにおける権利の所在
4. 契約書の役割と目的
5. これからの契約文化へ

第2章 著作権の基本知識

1. 著作権とは何か
2. 著作物とは
3. 著作権の範囲と内容
4. 著作権の帰属と共同著作
5. 著作権の制限（自由利用できる場合）
6. 著作隣接権・二次的著作物
7. 著作権の保護期間
8. まとめ

第3章 契約書の使い方

1. 本契約書が想定する対象
2. 前提条件（想定される基本関係）
3. 契約書の説明責任
4. 実務注釈・補足

第4章 契約書の解説

冒頭

第1条

～～

第26条

署名押印欄

覚書

第5章 実務上の想定トラブルと防止意図

1. 著作権者（甲）の権利保護に関するトラブル
2. 利用者（乙）の事業運営・責任に関するトラブル
3. 第三者・顧客との関係から生じるトラブル
4. 契約期間・更新・解除に関するトラブル
5. 金銭・損害賠償に関するトラブル
6. その他（倫理・社会的信用）

【概要】

各章の役割について説明します。
参照すべき章を探す時に、活用してください。

【取扱い及び免責について】

「スズメがなんのための資料なのか?」「スズメのせいにはできないことは何なのか?」などについてまとめています。スズメを読んだからといって、全ての権利が勝手に守られるわけではありません。契約に伴う責任の一切を負うのは、あくまでもあなたです。スズメは、どうか参考資料として役立ててください。

【第1章 総論】

マードラーミステリーと契約が、どう関係するのでしょうか?
なぜマードラーミステリー作家は、契約について知らなくてはならないのでしょうか?
こうした「そもそもの話」についてまとめています。

【第2章 著作権の基本知識】

著作物（あなたが書き上げたマードラーミステリー作品も、です!）が生まれた瞬間から備わっている、大切な権利。それが著作権です。では、著作権とは、どんな権利なのでしょう?ここでは、著作権の基本的な知識について説明します。

【第3章 契約書の使い方】

スズメとセットになっている別紙資料、それがテンプレートです。
正しく言うと『著作物利用許諾契約書テンプレート』です。
この契約書は、どんなときに、どんな相手と扱うものなのでしょう?
テンプレートが、どんな状況で適用されるのかを説明します。

【第4章 契約書の解説】

テンプレートは、第1条から第26条まである、とても長くて専門用語たっぷりの契約書です。いきなり手渡されても、きっと戸惑ってしまうでしょう。
そこで各条項ごとに、なるべく平易な言葉で解説しました。
テンプレートの内容を理解するのに役立ててください。

【第5章 実務上の想定トラブルと防止意図】

契約書はどんな時に役立つのかと言えば、それはもちろん、約束を決める時です。
どんな約束で、あなたの大切な作品を相手に渡すのか?これが一番大切です。
そして、次に契約書が役に立つのは、残念ながら「約束が破られた時」です。
ここでは、トラブルが起きたときに参照する条項について説明します。

【第1章 - 総論 -】

1. 契約と創作のあいだにあるもの

マードーミステリー作品は、脚本・演出・造形・音響・演技など、多様な創作要素が組み合わさってできています。そして、それらの要素は、いずれも著作物として法的保護の対象となり得るものです。

しかしその一方で、公演という形式で体験される以上、そこには「顧客=プレイヤー」の即興的な発言や行動も混ざり合い、作品と体験の境界が曖昧になることがしばしばです。

このような「共同創作」「体験型表現」の現場において、著作権上の考え方は、従来の「作者と読者」「演出家と観客」という二項関係だけでは整理できません。

脚本を生み出す作家と、それを上演・運営する店舗やゲームマスター、そして、この物語を共に紡ぐプレイヤーとの間に、複数の創作主体が存在するからです。

したがって、ここにこそ契約が必要になります。

本契約では、「誰が」「どの範囲まで」「どのように創作物を」扱えるのかを明確にします。契約を交わすことは、疑うことではなく、むしろ信頼を寄せて一緒に創作していくための約束を形にする行為なのです。

2. 著作権法との関係

著作権法は、創作的表現を保護するための基本法です。

しかし、法文そのものは非常に抽象的であり、「公演」「上演」「頒布」「翻案」などの概念は、現場での実務的判断を伴って初めて意味を持ちます。

たとえば、マードーミステリー作品のシナリオは文学的著作物に該当します。

店舗がそれを用いて顧客に物語体験を提供する行為は、法的には「上演権」「複製権」「公衆送信権」など、複数の権利の行使・許諾を伴う可能性があります。

一方で、作家側がそれらの権利すべてを厳密に把握することは容易ではありません。また、利用者側にとっても、何が許され、何が許されないのかを逐一判断するのは難しいというのが実情です。

このような実情において、契約書は「現場と法のあいだ」をつなぐ橋渡しの役割を担います。契約書の条項ひとつひとつは、法的根拠を持つことはもちろん、実際の運用に即して整理・補足・運用される実務的な言語なのです。

3. マーダーミステリーにおける権利の所在

マーダーミステリー作品は、通常、複数の素材から構成されます。
たとえば――

シナリオ（文章）
キャラクターデザイン（イラスト）
コンポーネント（カード・小物）
音響・映像演出（音源・ムービー）
公演演出（ゲームマスターによるナレーション・指示）

これらはそれぞれ、異なる著作物または著作隣接権の対象となり得ます。したがって、作品全体を使用する場合には、複数の権利者が関与することも珍しくありません。「ススめ」で扱う契約書、つまり「テンプレート」は、主にシナリオを中核とする創作物の利用許諾を想定しています。ですが実際の運用では、周辺素材（イラスト・音声・映像など）についても契約の範囲を明確にすることが重要です。

4. 契約書の役割と目的

本書で提示する「テンプレート」は、マーダーミステリー作品を公演という形で利用する際、著作権者（作家）と利用者（店舗・ゲームマスター）との関係を定義するものです。その目的は次の3点に集約されます。

● 創作の尊重

著作物を正しく扱い、創作者の意思・表現を守る。

● 利用の円滑化

店舗・運営者が安心して上演できるよう、権利関係を明示する。

● 紛争の予防

万一のトラブルに備えて、あらかじめ手続と責任範囲を定める。

契約書の存在は、創作の自由を制限するためのものではありません。むしろ、権利と責任の境界を明らかにすることで、自由を保証するための枠組みです。安心して創作し、安心して利用できる環境づくりのために、「契約」という言葉をもっと身近に感じていただきたいと思います。

5.これからの契約文化へ

マードーミステリーが社会に根付くにつれ、商業的・国際的な展開も益々増えていくことでしょう。他言語化、公演輸出、映像化、二次創作、AI利用など、これまでに想定されていなかった新しい形の利用が生まれることも想像に難くありません。

だからこそ、いまこの時期に「契約文化」を根づかせることが重要です。創作者が自らの作品を誇りをもって世に出し、利用者がそれを安心して扱える。そのための共通の土台となるのが「契約書」であり、それを読み解き、実践できる手引きが「ススメ」です。

本書が、マードーミステリーという若い文化の成熟を支える礎となり、創作と信頼が交わる場所を広げていく一助となることを願います。

【第2章 - 著作権の基本知識 -】

1. 著作権とは何か

著作権とは、創作的な表現をした人（著作者）に与えられる権利です。それは、作品を「守る」ためだけでなく、創作者が自らの表現を社会に「届ける」ための仕組みでもあります。

法律の条文では難しく見えますが、考え方は単純です。「自分の頭で考え、自分の手で形にしたもの」には、その人だけの人格と価値が宿る。これが根本です。著作権とは、それを他人が勝手に使ったり、改変したりしないように守るためのルールなのです。

著作権法は、創作者の人格的利益（創作への尊重）と、社会全体の文化的発展（作品を利用して新しい価値を生み出すこと）の、2つのバランスを取るための法律です。したがって、保護だけでなく「適正な利用」をも認める構造になっています。

2. 著作物とは

法律上の「著作物」とは、思想または感情を創作的に表現したもの（著作権法第2条）をいいます。ここで重要なのは、「創作的に」「表現した」ものであることです。単なる事実やデータ、誰が書いても同じ説明文、またはありふれたアイデアや仕組みは著作物ではありません。

▼マードーミステリーにおける例

保護されないもの（アイデア・仕組み）

- ・「ゲームのルール」そのもの
- ・「犯人を当てる」という仕組みそのもの

保護されるもの（創作的な表現）

- ・その作品の世界観
- ・キャラクターの心情やセリフ
- ・物語の構成や文体、演出

つまり、アイデアは自由、表現は保護されるというのが原則です。

3. 著作権の範囲と内容

著作権には、大きく分けて2つの性格があります。

- ・著作者人格権（作品と作者の人格的結びつきを守る権利）
- ・著作財産権（作品を使うことで経済的利益を得る権利）

それぞれの特徴を、現場での事例を交えて整理します。

(1) 著作者人格権

著作者人格権には、次の3つがあります。

名称	内容	マードーミステリー作品での例
公表権	いつ・どのように作品を世に出すかを定める権利	作品が完成しても、作家がまだ公表を控えた場合、店舗は勝手に上演できない
氏名表示権	作者の名前（または匿名・別名）を表示する権利	チラシやサイトに「作：〇〇」を明記しない場合、権利侵害となることがある
同一性保持権	作者の意図に反して内容を改変されない権利	登場人物を削除・改名、結末を変えるなどは改変に当たる可能性がある

人格権は譲渡や放棄ができない（一身専属）ため、契約で「著作者人格権を放棄する」と定めていたとしても、法的には無効です。

ただし、実務上は「行使しないことに合意する（不行使特約）」ことがよく使われます。

(2) 著作者財産権

著作財産権は、著作物を他人が使う際の「利用の権限」を定めた権利群です。この中でマードーミステリー作品に特に関係が深いのは次の項目です。

名称	内容	マードーミステリー作品での例
複製権	コピーや印刷、データ保存などをする権利	シナリオをPDF配布・印刷する
上演権・演奏権	舞台などで公衆に見せたり聞かせたりする権利	公演でシナリオを読み上げる
公衆送信権	インターネットで配信・公開する権利	オンライン公演や配信イベント
翻案権	内容を改作・脚色する権利	結末や登場人物を変えたリメイク
頒布権	映像・ソフトなどを販売する権利	公演DVDやデジタル販売
二次的著作物利用権	派生作品を利用する権利	続編・スピンオフ作品の利用

これらの権利は、創作の瞬間に自動的に発生します。登録手続きや申請は不要です。そのため、たとえ趣味の創作であっても、他者が無断で利用すれば侵害となり得ます。

4.著作権の帰属と共同著作

著作権は、誰に帰属するのでしょうか？これが明白でないと、権利を主張する主体がはっきりしません。自分が権利者であるのか？他にも権利者はいるのか？権利の主体者を把握することがまず大切です。

(1) 創作した人に帰属する

著作権は、作品を創作した瞬間に、創作者本人に帰属します。これは企業や組織に属していても同じです。ただし、法人などが「職務著作」として定めている場合には、例外的に著作権が企業側に帰属することもあります（著作権法第15条）。

(2) 創作した人に帰属する

マードゥーミステリー作品では、複数人が共同で制作することが多くあります。脚本家、デザイナー、作曲家、編集者などが関わる場合、「共同著作物」となるケースがあり得ます。共同著作物では、権利は全員が共有します。そのため、誰か一人が勝手に許諾を出したり、改変したりすることはできません。全員の同意が必要です。これが実務上、非常にトラブルになりやすい点です。チーム制作をおこなう際には、あらかじめ権利の帰属や利用範囲を明確にしておく契約が不可欠です。

5.著作権の帰属と共同著作

著作権は全てに及ぶわけではありません。

社会的な利便性を確保するための「例外規定」も設けられています。

これを権利制限規定と呼びます。代表的なものとして以下が挙げられます。

例外規定	内容	マードゥーミステリー作品での例
私的使用（第30条）	家族・友人内などの個人的利用	商用公演・有料イベントは該当しない
引用（第32条）	公正な範囲で他人の著作物を引用できる	シナリオ内の引用は、出典明示・必要最小限が原則
教育目的利用（35条）	学校教育などでの利用	商業ワークショップや店舗講座は通常該当しない
時事報道等（第41条）	報道目的の利用	イベント紹介記事等では引用範囲に注意

ただし、「少しだけなら使っても大丈夫」という感覚は危険です。

どの範囲が適法かは、目的・方法・分量・主従関係などによって総合的に判断されます。

6.著作隣接権・二次的著作物

マナーミステリーでは、音楽・映像・演技・朗読などが多く登場します。これらには「著作隣接権」や「二次的著作物」の概念が関係します。

著作隣接権：演者・録音製作者・放送事業者などが有する権利
→ 例：朗読音源を録音して使用する場合は、演者の承諾も必要。

二次的著作物：既存作品を基に新しく創作された作品
→ 例：「原作マナーミステリー」を基にしたスピンオフ公演、続編、翻案など。

二次的著作物を利用するには、原作著作権者と新しい創作者の双方の許諾が必要となります。

7.著作権の保護期間

現行法において、著作権は、著作者の死後70年間保護されます。法人著作物の場合は、公表後70年です。保護期間が満了すると、その作品は「パブリックドメイン」となり、誰でも自由に利用できるようになります。

しかし、翻訳・改作など新しい創作が加えられたものは、新たな著作物として再び保護の対象となる場合があります。

8.まとめ

- ・ 著作権は「表現」を守る権利であり、「アイデア」や「仕組み」は対象外。
- ・ 作品が完成した瞬間に自動的に発生し、届出は不要。
- ・ 利用には、原則として権利者の許諾が必要。
- ・ 契約は、その「許諾の範囲・条件・対価・責任」を明確にするためのもの。

マナーミステリーは、脚本・演出・演技・運営など、場合によっては多数の創作者が協働する総合芸術です。その複雑さを整理し、安心して創作を続けるための第一歩が、著作権を理解することにあります。

【第3章 - 契約書の使い方 -】

1.本契約書が想定する対象

テンプレートは、既に創作済みのマードーミステリー作品（以下「本著作物」）を、著作者以外の者（店舗運営者または個人ゲームマスターなど）が公演という形で利用する場合に適用されるものです。

テンプレートでは、既存の著作物を出版・放送・配信等に利用するのではなく、顧客に対して遊戯として提供する行為（＝公演）を前提としています。そのため、著作者が創作したシナリオ、キャラクター、演出構成、音声・映像データなどの一体としての創作成果を、利用者が一定の条件下で使用できるように定めています。

この契約の目的は、著作者の生み出した創作的価値を保護しつつ、公演をおこなう利用者の事業活動を円滑にし、双方が正当な利益を得ることにあります。

2.前提条件（想定される基本関係）

●本著作物は、甲（著作者）が独自に創作したオリジナル作品であることを前提とする

…第三者の著作物や肖像・商標などが関係する場合は、甲の責任で関係者の許諾を得ておく必要があります。

●甲（著作者）と著作権者は同一人物であることを想定している

…著作権を第三者に譲渡済みの場合は、当該権利者の同意を得なければ本契約は成立しません。

●乙（利用者）は、本著作物を改変せずに利用することを原則とする

…脚本の再構成、登場人物設定の変更、シナリオの省略・追加などをおこなう場合は、必ず事前に甲との協議・合意を経る必要があります。

●本契約のいう「利用」とは、マードーミステリー公演を指す

…本契約でいう「利用」とは、顧客に向けてマードーミステリー公演を提供することを指します。練習・テストプレイ等は原則として含まれません。また、顧客が遊戯することを指しません。あくまで、乙（利用者）が公演を提供することを指します。

3. 契約書の説明責任

契約書は、当事者双方が合意した内容を明文化したものです。ですが実務上は、まずいずれか一方が「たたき台」として提示するのが一般的です。提示する側は、自らが作成した条項の趣旨や意図を把握している立場にあるため、相手方に対して内容をわかりやすく説明する責任を負うものと考えられています。

この「説明責任」は、法律上明文で定められているわけではありません。ですが、商慣習上および信義誠実の原則（民法第1条第2項）に基づき、提示側には事実上の説明義務があると解されます。特に、契約条項が専門的・複雑であったり、相手方が法律や契約実務に不慣れである場合には、その傾向が強まります。

あなた（マードーミステリー作家）から公演店舗や個人GMにテンプレートを提示するなら、もちろんあなたの側に説明義務が生じるのです。だからこそ、あなたが契約書そのものをよく理解する必要があります。

説明を怠った結果、相手方が重要な条項を誤解していたり、不利益を被った場合、提示側が不誠実な対応をしたと評価されるおそれがあります。したがって、契約書を提示する際は、以下の点に留意することが望まれます。

- ・各条項の目的・意味・適用範囲を簡潔に説明する
- ・相手方から質問を受けた場合は、文書またはメール等で丁寧に回答し、記録を残す
- ・契約締結前に、双方が内容を理解・納得していることを確認する

このように、契約書の提示は単なる「書類の提出」ではなく、双方の理解と信頼を形成するためのプロセスでもあります。契約は一方的な拘束ではなく、共に安全に取引を行うための共通ルールづくりであることを意識しましょう。

4. 実務注釈・補足

●用語の趣旨

【公演】

著作物を体験型娯楽として提供する行為を指します。演劇や映画上映などと同様に「上演権」「公衆送信権」等の行使が関係してきます。

【コンポーネント】

公演のために必要なシナリオ冊子、カード、音声・映像、舞台小道具等の総称です。これらも著作物または二次的著作物として保護されます。

【顧客】

作品を「鑑賞」ではなく「参加」する主体であり、体験型コンテンツ特有の契約対象となります。「顧客」は甲（著作者）と直接契約を結ぶのではなく、乙（利用者）と契約を締結します。ただし、都度契約書を用いることはありません。公演への参加を表明し、公演の対価を支払った時点で、契約書を交わしていなくともこれは契約なのです。

●印紙について

著作権の利用許諾契約書には、印紙は不要です。

印紙税法では、課税対象となるのは「経済的取引に関する一定の文書（＝課税文書）」とされています（印紙税法別表第一）。

この「課税文書」には、

- ・ 売買契約書
- ・ 請負契約書
- ・ 金銭消費貸借契約書
- ・ 領収書

などが含まれますが、著作権の利用許諾契約書（ライセンス契約書）は、「無体財産権の使用を許す契約」であって、物の売買や請負のような課税対象の「経済取引文書」には該当しません。

国税庁の見解でも、

「特許権・商標権・著作権などの使用許諾契約書は、印紙税の課税文書には該当しない」と明示されています。

（参考）国税庁「印紙税法基本通達 第17号文書関係」

【第4章 - 契約書の解説 -】

以下、テンプレートを引用しながら、各条項ごとに解説していきます。

_____（以下、「甲」という）と、_____（以下、「乙」という）とは、
次のとおり著作物利用許諾契約（以下、「本契約」という）を締結する。

【趣旨】

この一文は、契約の当事者を明らかにするためのものです。

契約とは「誰と誰が、どんな約束をしたか」を確認する文書です。したがって、当事者を法律上きちんと特定できることが、契約書全体の出発点になります。

【実務上のポイント】

甲には、著作者（マードーミステリー作品を制作した人）の本名を、著作者が法人である場合は法人名を、記載します。ペンネームを用いて活動している場合は、括弧書きで「(ペンネーム：〇〇)」と補足しておくといよいでしょう。

甲が個人の場合：作家太郎（ペンネーム：クリエイタロウ）

甲が法人の場合：株式会社クリエイト

乙には、作品を利用する店舗運営者または個人ゲームマスターの正式名称を記載します。店舗の通称（屋号）だけでは法的な特定ができません。例えば、マードーミステリースペース「エース」を運営する個人事業主・山田太郎の場合、記載すべきは「山田太郎」であり、「エース」は補足的な情報に過ぎません。

また、マードーミステリースペース「エース」を運営している「株式会社ジャック」の代表・山田太郎の場合、「株式会社ジャック（店舗名：マードーミステリースペース『エース』）」のように書くと明確です。このようにすれば、契約上の責任は法人に属し、実務上は店舗として取引していることも示せます。

乙が個人事業主の場合：山田太郎（店舗名：マードーミステリースペース「エース」）

乙が法人の場合：株式会社ジャック（店舗名：マードーミステリースペース「エース」）

甲乙どちらの場合も、万が一トラブルが生じた際に、「当事者が誰か」を法的に確認できることが重要になります。

【注意点】

ペンネームや屋号だけを記載した契約は、法的な当事者を特定できないため、万が一トラブルが起こった場合に、契約そのものが無効と判断されるおそれがあります。また、複数の著作者が関わる作品の場合、共同著作者の全員が当事者になるのが原則です。代表者ひとりの署名だけで済ませる場合は、「他の著作者を代表して契約する」旨を明記しておきましょう。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

相手方（乙）が個人か法人かを必ず確認しましょう。責任の範囲が異なります。

乙（利用者）：

契約相手が正当な権利者であることを確認してください。二次創作などの場合、原作者の許諾が必要なこともあります。

【一言まとめ】

契約書の第一行目は、単なる形式ではありません。そこに書かれた名前こそが、法的責任を負う当事者です。ここを正確に記すことが、契約全体を確かなものにします。

第1条（目的）

本契約は、甲の著作物である「」（以下「本著作物」という）の使用を乙に許諾するに当たって、その条件を定めることを目的とする。

【趣旨】

この条項は、本契約の根本的な目的を明らかにするためのものです。つまり、「どの著作物を」「どんな条件で」利用してよいかを、ここから定義します。

【実務上のポイント】

空欄には、許諾の対象となる具体的な作品名を正式名称で記載します。同一シリーズ作品や複数作を包括的に許諾する場合は、「『○○○○』ほか、同シリーズ作品一式」といった表現も可能です。

この「本著作物」の定義があいまいなまま契約を進めると、「続編やスピンオフも利用していいのか」「翻案版は対象か」などの争いが起きやすくなります。

【注意点】

特にマードーミステリーの場合、作品は脚本・演出・音声・ビジュアル資料などの、複合著作物で構成されています。契約書の上では、これらをまとめて「本著作物」として扱うか、あるいは「脚本部分」「演出資料部分」などに分けて個別に管理するかを、明確にしておくことが大切です。「脚本だけ使って公演したい」「映像素材だけを引用したい」といったケースでは、利用範囲を明確に書き分けておくトラブル防止になります。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

契約対象を過不足なく定義しましょう。関連資料を含めるかどうかを確認してください。

乙（利用者）：

どこまでが使用許可の範囲に含まれるかを事前に確認し、不明点は補足条項で明文化しておくことが安全です。

【一言まとめ】

本条は、利用許諾の対象と条件を定める導入条項です。対象作品を特定することで、適用範囲の誤解や後日の解釈相違を防ぎます。

第2条（定義）

本契約において、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る。

- ①「公演」 専ら本著作物を使用して遊戯する機会を顧客に提供する行為をいう
- ②「店舗」 マードーミステリーゲームの公演を主たる目的として運営される施設をいう
- ③「顧客」 本著作物を使用して遊戯することを目的とする契約を乙と締結する者をいう
- ④「ゲームマスター」 公演を実施する際に進行を担当する者をいう
- ⑤「使用人」 乙と雇用、委任、準委任その他継続的に乙に役務を提供する契約関係にある者をいう
- ⑥「コンポーネント」 公演に必要なシナリオ冊子、カード類、音声・画像データ、備品その他一切の物品およびデータをいう
- ⑦「基準対価」 第7条第1項で定める、売り切りもしくはサブスクリプションにおいて都度払いと仮定した場合の1公演あたりの金額、又は都度払いもしくはミニマムギャランティにおける1公演あたりの対価もしくはその下限額であって、第23条の違約金の計算の基礎となる金額をいう

【趣旨】

本条は、この契約書全体で使われる専門用語の意味を統一するための条項です。マードーミステリーの実務では、「公演」「顧客」「ゲームマスター」などの言葉が微妙に異なる意味で使われがちです。そのままにしておくと、「どこからが利用行為か」「誰が契約上の主体か」が曖昧になり、トラブルの原因となります。したがって、契約内での用語をあらかじめ明確に定義しておくことが不可欠です。

【実務上のポイント】

①「公演」

ここでは「遊戯の機会を提供する行為」と定義されています。つまり、顧客が実際に参加してプレイする回を単位として公演とみなします。

練習・リハーサル・テストプレイなどは「公演」に含まれません。

②「店舗」

マダーミステリー公演を主目的として運営される施設を指します。カフェ・イベントスペースなどの一角を使用する場合も、「乙が公演の管理責任を負う場所」であれば店舗に該当します。

③「顧客」

乙（利用者）と契約を結ぶ公演参加者を指します。チケット購入者・予約者などがこれに当たります。まずは、利用者と公演参加者がどんな契約を結んでいるのかについて、説明します。契約とは、「当事者の間で、一定の法律効果を発生させることを目的とした合意」のことです（民法第522条）。

利用者（売主）が「公演に参加する権利を買う人はいませんか？」「売ります！」と意思表示し、公演参加者（買主）が「公演に参加したいです！」「買います！」と応じました。この時、意思の合致によって契約が成立します。形式的に契約書を交わさなくても、法律上は契約なのです。

④「ゲームマスター」

進行担当者のことを指し、乙と雇用関係にある被用者である場合もあれば、外部の委託スタッフである場合もあります。この定義を置くことで、後の条文中で「ゲームマスターがおこなう行為」を明確に扱うことができます。

⑤「使用人」

乙のスタッフ・アルバイト・委託運営者など、継続的に乙に従属して働く者を含みます。「雇用、委任、準委任その他継続的に乙に役務を提供する契約関係」と定めているので、被雇用者とは限りません。単発の外部協力者（例：イベント補助員）は原則として含まれません。

⑥「コンポーネント」

シナリオ冊子、カード、音声・画像データなど、公演に必要なすべての素材や物品を指します。マダーミステリー作品の構成要素を総称する重要な定義です。契約上はこれらも著作物の一部として扱われ、複製・改変・紛失などが生じた場合の責任範囲がこの定義に基づき判断されます。

⑦「基準対価」

第7条（対価および支払方法）や第23条（違約金）で用いる金額計算の基礎となる概念です。契約形態が「都度払い」又は「サブスクリプション」で対価の算定方法が歩合の場合の最低金額、及び、「売り切り」「サブスクリプション」「ミニマムギャランティ」「都度払い」のいずれであっても、比較や補償をおこなう際の共通の基準を設けるための定義です。

【注意点】

定義が不明確なままだと、契約解釈が一貫せず、たとえば次のような争いが生じるおそれがあります。

- 「オンライン公演」も“公演”に含まれるのか
- 「音声データ」も“コンポーネント”に含まれるのか
- 「委託GM」は“使用人”に当たるのか
- 「無料イベント」での上演も“利用”にあたるのか

こうした混乱を避けるために、定義を明文化しておくことが大切です。
以降の条文で本条各号の用語が現れたときはこの定義に従って解釈しましょう。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

自身の創作範囲（シナリオだけか、映像素材までか）を明確にし、コンポーネントの範囲を確認しておきましょう。

乙（利用者）：

店舗の実態に即して、「公演」「顧客」「使用人」の関係性をきちんと整理しておくことが重要です。

【一言まとめ】

本条は、契約全体で用いる用語の意味を統一するための規定です。
定義を明確にすることで、解釈のばらつきや運用上の紛争を予防します。

第3条（本著作物の利用の許諾）

1 甲は乙に対し、本著作物を、以下のいずれかに該当する地位において顧客に対してマードームステリーゲームを提供するために利用することを許諾する。

□ 店舗運営者

□ 個人ゲームマスター

2 乙は、本契約及び別に甲乙合意のうえで定める覚書に定める範囲の限りで、本著作物を利用することができる。

3 乙が公演を実施することができる場所又は地域、及び公演においてゲームマスターとなりうる者は、前項の覚書によって定める。

4 前項に定める事項に変動が生じたときは、乙は甲に対してその旨を遅滞なく通知し、覚書の改定について甲と協議する。

【趣旨】

この条項は、著作物の利用をどの範囲で許すかを明確に定めるためのものです。

「使ってよい」といっても、その使い方・地域・方法・担当者などが曖昧だと、後に「ここでも上演していいのか?」「別の店舗で使ってよいのか?」といった争いが生じやすくなります。したがって、第3条では「誰に」「どの立場で」「どの範囲まで」利用を認めるかを、契約書本体と覚書（別紙）の二段構成で整理しています。

【実務上のポイント】

第1項：利用主体の明確化

乙が「店舗運営者」として許諾を受けるのか、「個人ゲームマスター」として受けるのかを選択します。これにより、乙が店舗単位で公演を主催するのか、あるいは個人として他店舗等で出張公演をおこなうのかが区別されます。どちらの立場であっても、利用目的は「顧客に遊戯機会を提供するため」であり、私的利用や再配布は含まれません。

第2項：覚書による範囲限定

本契約が「基本契約」となるのに対し、覚書では具体的な「運用条件」を定めます。この構造により、同じ基本契約を維持したまま覚書を差し替えることで、柔軟に利用条件を更新できるのが利点です。

第3項：場所・担当者の管理

利用できる「場所・地域」「ゲームマスターの範囲」を覚書で定めます。

たとえば、乙が複数の支店を運営している場合、「第1店舗のみで利用可能」などと記すことで、範囲を明確にできます。これにより、「他店舗での無断上演」

「他人へのシナリオ貸与」などの不正利用を防止します。

第4項：変更時の通知義務

実務上、店舗の新設・移転やスタッフが変わることは多くあります。その際には、乙に「遅滞なく通知」する義務を課すことで、甲が作品利用の実態を把握できるようにしています。例えば、ゲームマスターの交代や別店舗での開催などの場合、甲への報告が必要になります。

【注意点】

契約書で定める「許諾の範囲」は、著作権法上の「利用許諾（第63条）」に基づきます。この範囲を超えた利用は、無断上演や無断複製などにあたり、法的に侵害行為と見なされるおそれがあります。「覚書」の内容に当たる事項の合意を口頭で済ませるケースも見られますが、後日の証明が困難です。必ず文書で取り交わし、署名・日付を入れることが望ましいです。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

乙の利用範囲を明確に把握しておきましょう。覚書での許諾内容が具体的であるほど、後の管理が容易になります。

乙（利用者）：

「どの場所・どのメンバーで利用してよいか」を、契約締結時に明確に確認しておきましょう。とくに複数人で運営している場合、利用許諾を受けた本人以外が公演をおこなうと契約違反になる場合がありますので、ゲームマスターとなりうる者は全員覚書に明記しましょう。また、新しくゲームマスターが加わったときは必ず甲に報告し、覚書を作り直しましょう。

【一言まとめ】

本条は、誰が・どの立場で・どの範囲まで利用できるかを、契約本体と覚書で具体化する規定です。許諾範囲の可視化により、無断利用や範囲逸脱を抑止します。

第4条（許諾の独占の有無）

- 1 前条の利用許諾は非独占的なものであり、甲は、自ら本著作物の公演を行う権利、及び、乙以外の店舗運営者又は個人ゲームマスターに本著作物の利用を許諾する権利を留保する。
- 2 前項の規定にかかわらず、甲及び乙が特約で乙が排他的に本著作物を利用できる範囲を定めたときは、甲はその範囲内で前項の権利を行使しない。

【趣旨】

この条項は、乙の利用が「独占的」か「非独占的」かを、明確に定めるためのものです。原則として、本契約の利用許諾は「非独占」——つまり、甲は他の店舗や個人にも同じ作品を許諾できる立場を保持します。ただし、特定の地域や期間など、双方の合意により乙が独占的に扱える範囲を定めた場合には、その範囲内で甲は他者への許諾を控えることとなります。

【実務上のポイント】

原則是非独占

この契約は、一般的な「ライセンス契約」と同様に、非独占を基本としています。著作者（甲）は、自身で公演を行ったり、他の店舗に同作品を提供したりする権利を持ち続けます。乙は「使用許可を受けたい事業者」にすぎず、作品そのものの排他的権利を得るわけではありません。

特約で排他的範囲を設定できる

もし上演を特定店舗のみで一定期間独占したい場合は、第2項の「特約」で個別に取り決めます。このときは、覚書や別紙で「排他的範囲（地域・期間・回数・方式）」を具体的に明示しておくことが不可欠です。曖昧なまま「独占契約」と称してしまうと、後に他店舗での上演をめぐる誤解が生じてしまいます。

「独占」と「排他」の違い

この「排他的に利用できる範囲」とは、「甲が同じ範囲内では他の者に許諾しないこと」を意味します。これはつまり、乙が独占権を得るわけではないのです。

乙が「他の者に許諾しない権利を持っているわけではない」のです。あくまで甲が、特約の範囲内において、乙の他に許諾を出さないという契約上の約束にとどまります。

【注意点】

このように、排他的な契約を結ぶ場合は以下の点に特に注意が必要です。排他的な契約期間が長すぎると、他の利用機会を阻害し、甲の営業活動・創作活動に支障をきたすおそれがあります。逆に、期間や地域が曖昧だと、「独占のつもりだった」といった乙側の誤解を招いてしまいます。

「独占契約」「排他的な契約」という言葉だけでなく、どの範囲を、いつまで、どのように利用できるのかを具体的に記すことが重要です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

原則が「非独占」であることを意識しましょう。特約で排他的な利用を認める場合には、範囲・期間・条件を明文化し、その間の他者への許諾停止をどこまでおこなうかを慎重に検討する必要があります。

また、排他的な契約の終了後には、自動的に非独占に戻ることを明確にしておくトラブルを防げます。

乙（利用者）：

自店舗のみで独占的に上演したい場合は、その意図を早い段階で甲に伝え、覚書で具体的な期間や範囲を明記しておきましょう。ただし、独占契約を結ぶことで、利用料が高額になったり、更新の際に制限が生じたりする場合があります。契約内容と経済的負担のバランスを見極めた上で、現実的な範囲を設定することが大切です。

【一言まとめ】

本条は、原則非独占であることを示し、必要に応じて特約で排他的範囲を設定できる旨を定めます。範囲・期間・条件を明確化することで、公平性と運用の柔軟性を両立します。

第5条（著作者の保証）

- 1 甲は、本著作物が合法的かつ独自に創作したものであり、第三者の権利を侵害するものでないことを保証する。
- 2 前項で保証した事項に関する紛争が甲又は乙と第三者との間で発生した場合は、甲は自己の責任と費用負担で解決するものとする。

【趣旨】

この条項は、甲（著作者）が著作物の正当性を保証するために設けられています。

乙（利用者）は、作品をもとに公演をおこなう立場にあるため、作品そのものが他者の著作権や商標権などを侵害していないかが非常に重要です。もし後になって

「他人の作品の盗用だった」「既存作品の設定を流用していた」などの問題が発覚すると、乙もまた侵害者として責任を問われる可能性があります。

そのようなリスクを避けるために、甲が自らの作品の合法性と独自性を保証するのがこの条項です。

【実務上のポイント】

第1項：創作の独自性・合法性の保証

甲は、本著作物が自らの創作であり、他者の著作物や商標・キャラクター設定などを無断で使用していないことを保証します。マードーミステリーの世界では、既存の映画・小説・アニメなどからの引用やオマージュが多いため、意図せず類似表現となることがあります。その場合でも、第三者の権利侵害とならないよう十分な注意が求められます。

第2項：紛争発生時の責任分担

万が一、第三者から「この作品は自分の著作権を侵害している」と主張された場合には、原則として甲が自己の責任と費用で対応・解決することになります。乙はその紛争解決に巻き込まれる立場ではなく、あくまで善意の利用者です。したがって、乙が被る損害（たとえば販売停止やチケット払い戻し等）についても、甲が補償することとなり得ます。

【注意点】

この保証条項がないと、乙は第三者からのクレームに直接さらされるおそれがあります。公演停止・評判の毀損・経済的損失など、被害が著しくなることも珍しくありません。一方で、甲の側にとっても、過度な保証義務を負うとリスクが重くなりすぎることがあります。双方が「この作品が他者の著作権や商標権などを侵害していないか」を契約前に確認することが大切です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

他者の著作物・実在人物・商標・企業名などを引用する際は、権利処理を済ませてから制作することが前提です。また、過去に購入・収集した素材を再利用する場合も、権利の所在を再確認しておきましょう。

今までに読んできた本、観てきた映画の影響を強く受けて制作したと自覚のある場合は、その旨を専門家に相談するなどして、契約前に解決できれば一番です。トラブルが発生した際は、早急に乙へ報告し、共同で対処方法を検討する姿勢が大切です。

乙（利用者）：

契約前に作品内容を確認し、著作権的に問題のありそうな要素（商標・登場人物・引用台詞など）がないかチェックしましょう。第三者からクレームを受けた場合は、自己判断で対応せず、速やかに甲へ連絡することが肝要です。

【一言まとめ】

本条は、作品の独自性・適法性に関する著作者の保証と、紛争時の対応主体を定める規定です。リスク配分を明確にし、乙が安心して利用できる前提を整えます。

第6条（コンポーネントの貸与・作成）

1 甲は、本契約締結後速やかに、次のいずれかの方法でコンポーネントを乙に引き渡す。

- コンポーネントの完成品の貸与
- コンポーネントのデータを記録した有体物媒体の貸与
- コンポーネントのデータのインターネットでの送信

2 コンポーネント作成の労務および費用負担は次のいずれかとする。

- 甲が労務・費用とも負担
- 乙が労務・費用とも負担
- 甲が労務を負担し、乙が費用を負担（作成費用上限：_____円）
- 乙が労務を負担し、甲が費用を負担（作成費用上限：_____円）

【趣旨】

この条項は、マードーミステリーの公演に使用する物理・デジタル全ての素材（コンポーネント）の取り扱いを定めるものです。本契約の根本的な考え方として、コンポーネントは「販売」ではなく「貸与」としてしています。これは、後々、契約が終了した際（第19条参照）に、乙へ返還・消去・破棄・処理を義務づけるための構造です。仮に、コンポーネントを「売買」や「購入」としてしまうと、乙が取得した物理・デジタル全ての素材（コンポーネント）は乙の財産となり、甲が返還や破棄を求める法的根拠を失ってしまいます。これでは、契約終了後いつまでも乙の手元に著作物が残ってしまうのです。甲の著作物を、乙が自由にできてしまいます。したがって、この条項は著作者の権利保全の観点から、あえて「貸与」として規定されています。

【実務上のポイント】

「貸与」という形式の意味

貸与とは、所有権を移さずに一時的に使用を許すことを意味します。

乙が印刷・制作・加工などを行った場合でも、それは「使用のための補助作業」であり、コンポーネント自体の権利は甲に帰属します。これにより、契約終了時にコンポーネントを返還・削除・破棄させることが可能になります。

引渡方法の選択肢

貸与方法は「完成品」「有体物媒体」「データ送信」の3形態を用意しています。

作品の性質（紙媒体・デジタル配信・音声演出等）に応じて最適な方法を選択できます。いずれの方法でも、乙は本契約と覚書の範囲内でのみ利用でき、複製・改変は原則として禁止です。

作成費用・労務の分担

コンポーネントを新たに作る場合、制作の「手間（労務）」と「費用」をどちらが負担するかを選択式で定めます。乙が自費で印刷や装丁をおこなう場合でも、完成物の権利は甲に帰属する点が重要です。これは「乙の負担があっても所有権は甲に残る」という、ライセンス契約特有の構造です。

作成費用上限の明記

甲または乙のいずれかが費用を負担する場合は、上限金額を明記することでトラブルを防止します。「上限を超えた支出は自己負担」と明文化しておくことで、後日の請求や紛争を避けられます。

【注意点】

コンポーネントには、脚本・カード・画像・音声・備品などの著作物や著作隣接物が含まれます。そのため、「物」としての貸与であると同時に、「著作物の利用許諾」とも重なる性質を持ちます。よって、乙がコンポーネントを改変・複製・他作品に流用した場合、著作権侵害・契約違反となります。

デジタルデータを送信した場合は、受け取った側はしようと思えば改変・複製が容易です。ですが、第10条（乙の遵守事項）、第13条（秘密保持）によって、第三者への開示や譲渡は禁止されています。そもそも、本契約は著作物利用許諾契約です。

利用の許諾の範疇を越えて、乙が勝手なことをしてはいけません。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

乙に貸与するデータや物品の範囲を明確にし、引渡し後の管理・複製禁止のルールを具体的に定めましょう。また、乙が独自に制作したコンポーネントが存在する場合でも、契約終了時に返還・破棄を求められるよう、「貸与」の形式を崩さないことがポイントです。

乙（利用者）：

貸与されたコンポーネントの所有権が甲にあることを理解し、契約終了時には速やかに返還・消去・破棄をおこなう義務があります。また、乙が制作を担当した場合であっても、それはあくまで「甲の委託作業」であることを意識しましょう。自己負担で作成したからといって、自由な二次利用（他作品への転用・販売など）は認められません。

【一言まとめ】

本条は、コンポーネントの権利帰属と取り扱いを「貸与」として整理する規定です。契約終了時の返還・削除・破棄を可能にし、乙が作成に関与した場合でも所有権が甲に残ることを明確にします。

第7条（対価および支払方法）

1 乙は、甲に対して、第3条の利用許諾の対価として、以下のいずれかに定める態様で、規定の金額を支払う。

□ 売り切り

乙は、本契約が終了するまでは回数の制限なく公演を実施することができ、契約締結時に一括して対価を支払う。対価は_____円、基準対価は_____円とする。

□ サブスクリプション

乙は、単位期間ごとに以下に定めるところにより公演を実施することができ、単位期間ごとに対価を支払う。単位期間は_____ヶ月間、対価は_____円、基準対価は_____円とする。

□ 単位期間中に____回まで公演を実施することができる

□ 単位期間中に回数の制限なく公演を実施することができる

□ 都度払い

乙は公演を実施するごとに以下に定める対価を支払う。

□ 対価は_____円とする。

□ 対価は乙が定めた公演の代金総額の_____パーセント、基準対価は_____円とする。

□ ミニマムギャランティ

乙は、契約締結時に_____円を支払い、____回までは追加の対価を支払うことなく公演を実施することができる。公演の回数が____回に達した後は、公演を実施するごとに以下に定める対価を支払う。

□ 対価は_____円とする。

□ 対価は乙が定めた公演の代金総額の_____パーセント、基準対価は_____円とする。

2 乙は、甲に対し、前項に定める対価を、次の各号に定める方法により支払う。第6条においてコンポーネントの作成にかかる費用を乙が負担することとした場合は、初回の支払いの際にこれも併せて支払う。

① 「売り切り」とした場合 甲乙が別途協議で定める期日までに一括して支払う。

② 「サブスクリプション」とした場合 甲乙が別途協議で単位期間ごとに定める期日までに各単位期間の対価を支払う。

③ 「都度払い」とした場合 締日を毎月_____日として、甲乙が別途協議で定める期日までに、各月度の対価を支払う。

④ 「ミニマムギャランティ」とした場合 契約締結時の支払いは第1号を、公演の回数が規定に達した後の支払いは前号を準用する。

3 前項第3号又は第4号の場合、乙は、甲に対し、対価算定の根拠となる計算書を作成の上、対価の支払いと同時に甲に対して送付する。

4 甲は、乙に事前に通知することにより、対価の根拠となる資料を調査又は閲覧することができる。

【趣旨】

本条は、著作物の利用対価（ライセンス料）とその支払い方法を定める条項です。契約の対価体系を明確にすることで、双方が安心して取引できる基盤を整えます。特にマーダーミステリーでは、店舗ごとの運営規模や上演頻度が異なるため、複数の支払い形態から選べるようになっています。

【実務上のポイント】

第1項

売り切り

契約時に一括で支払いを行い、その後は公演回数の制限なく上演できる方式です。いわば「永続的な利用権」を一度に購入するイメージですが、あくまで著作権の譲渡ではなく利用許諾の対価です。契約が終了するまでは自由に上演できますが、終了後は、第19条にあるとおりコンポーネントを返還・消去・破棄する必要があります。

例：対価100,000円を契約時に一括支払い。以後の公演は制限なし。基準対価を10,000円と定め、第23条（違約金）で用いる金額計算の基礎とする。

サブスクリプション（定期利用）

月ごと、または数か月単位で定期的に支払う方式です。「一定期間に○回まで上演可能」「期間中は無制限で上演可能」など、上限回数を定められます。売り切りと違い、契約期間ごとに見直し・更新が可能です。

例：月額30,000円で、毎月5回まで公演可能。6か月ごとに更新。

都度払い

公演をおこなうたびに1回ごとに支払いをおこなう方式です。小規模店舗やイベント単発での利用に向いており、固定費を抑えられます。定額制と歩合制を選択できるようにしつつ、歩合制の場合は「基準対価」を定めることで最低金額を確保できます。

例：1公演あたり3,000円。月末締め、翌月10日支払い。

ミニマムギャランティ（最低保証付き都度払い）

あらかじめ一定回数分の対価を前払いし、その範囲内でなら追加支払いなしに上演できる方式です。規定回数以降は、都度払いとなります。たとえば「5回分を先払いし、6回目以降は都度払い」といった形になります。売り切りと都度払いの中間にあたる柔軟な契約形態です。

例：5回分（対価25,000円）を前払い。6回目以降は1公演あたり5,000円。

第2項

対価の支払い期日を定めます。一律に規定せず甲乙が協議で定めるとすることで、乙の営業形態などによって柔軟に決めることができます。

第3項

都度払いやミニマムギャランティを選択した場合、公演回数や、歩合制とした場合は売上によって対価の金額が変動します。甲はこれらを当然には知り得ないので、乙の報告によって把握することとしています。

第4項

第3項の計算書は乙の自己申告なので、それだけでは信用性の裏付けが十分とはいえません。そこで、正確性を担保するために甲に調査権を付与することとしています。報告漏れ・未払いを防ぐための、実務上の安全弁です。

【関連する条項との関係】

第6条（コンポーネントの貸与）

乙がコンポーネント作成の費用を負担する場合は、その費用を初回支払い時に併せて支払うことになります。これは制作費用とライセンス料を一括処理するための規定です。

第23条（違約金の算定）

本条で定める「基準対価」は、契約違反があった際の損害算定の基礎額となります。そのため、単なる参考値ではなく、実務上の重要な金額設定項目です。

【注意点】

支払い方法を選択する際は、公演頻度・収益規模・リスク分散を考慮して決めることが大切です。なお、これらの支払いはいずれも「著作権の譲渡代金」ではなく「利用の対価」であることを認識しておきましょう。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

どの支払い形態を採用するかによって、収益の安定性と管理コストが大きく変わります。対価・基準対価・支払期日を明記し、報告資料（計算書）のフォーマットを統一しておくといいでしょう。未払いがあれば、それは契約違反です。第15条（契約違反時の措置）に基づき催告すること、乙がそれに応じないときは第17条（契約の解除）に基づき契約解除が可能です。

乙（利用者）：

支払い方式を選ぶ際は、自店舗の公演頻度やキャッシュフローを基準に検討する必要があります。支払期日は、必ず文書で正式に合意すること。都度払い・ミニマムギャランティ方式では、計算書の提出を忘れずに。

【一言まとめ】

本条は、対価体系と支払方法を定める経済条件の規定です。選択した方式に応じた報告・期日遵守・資料開示を徹底することで、透明性と適正な精算を確保します。

第8条（著作権表示）

乙は、公演告知・予約サイト・配布資料等において、次の著作権表示を明示しなければならない。

_____（著作者名） / _____（作品名）

【趣旨】

この条項は、著作物の出所（誰の作品か）を明確にするための義務を定めています。著作者名と作品名を正しく表示することは、著作者人格権のうちの「氏名表示権」を尊重する行為であり、公演や宣伝の場面で第三者に対して正確な情報を示すためにも欠かせません。

【実務上のポイント】

著作権表示の基本形

「著作者名／作品名」の順で明記します。

表記の統一によって、顧客・店舗・イベント主催者が作品を正しく識別できます。

正しい告知・広告のためにも、掲載が必要です。

表示義務の対象範囲

公演チラシ、WEBサイト、予約フォーム、SNS告知、イベントポスターなど、顧客の目に触れる媒体すべてが対象です。逆に、店舗内部のメモやスタッフ用進行表など、非公開資料までは対象外です。

【注意点】

表記の欠落・誤記は、著作者人格権（氏名表示権）の侵害とみなされるおそれがあります。トラブル防止のため、著作権表示は曖昧な点を残さないようにしましょう。逆に、乙の店舗が作品に独自の演出やアレンジを加える場合も、その旨を明記して誤解を避けましょう。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

表示の具体的な形式（フォント・位置・英語表記など）を、覚書やガイドラインで統一しておくとういでしょう。複数の著作者がいる場合は、すべての著作者名を記載するのが原則です。スペースの都合で全員を記載できない場合でも、

代表者名の後に「他」を添えるなど、創作チームの貢献を明示する姿勢が望まれます。

また、派生版やコラボ公演が行われる場合にも、原作表示の方法を明確に示しておくことで混乱を防げます。

乙（利用者）：

作品の広告や予約ページを作成する際には、必ず著作者名を確認しましょう。SNSなど短文の媒体でも、作品名または著作者名のいずれかを正しく明示するのが望ましいです。

また、著作者名を省略したり、屋号や店舗名に置き換えたりすることは避けましょう。たとえば「〇〇店特別公演」や「店オリジナル」とのみ記載してしまうと、顧客が誤解するおそれがあり、著作者人格権の侵害につながります。また、複数作品を扱う場合には、それぞれの著作権表示を区別して掲示することも大切です。

【一言まとめ】

本条は、著作者名と作品名の表示義務を定める規定です。適切な表示により、氏名表示権の尊重と出所の明確化を図り、正規公演であることを外部に示します。

第9条（公演の代金の指定）

顧客が公演に参加するために乙に支払う代金は、以下のとおり定める。

- 〇〇〇円を下回らない範囲で乙が定める。
- 乙が自由に定める。

【趣旨】

本条は、マードーミステリー公演のチケット価格（顧客が支払う金額）をどのように設定するかを定めています。この価格は、単に店舗の売上に関わるだけでなく、作品全体のブランド価値や市場の信頼にも影響します。

著作者（甲）が「最低価格」を定めることで、過度な値下げ競争やブランド毀損を防ぎ、一方で、乙（店舗）に自由裁量を認めることで、地域差・集客規模・に柔軟に対応できます。

【実務上のポイント】

最低価格設定（下限付き）

「〇〇円を下回らない範囲で乙が定める」という方式は、作品の市場価値を守るために有効です。たとえば、著作者側が「この作品は特別な作品である」と位置づけている場合、下限を設定することで、価格の乱立を防ぎ、他店舗や他ライセンス契約者との公平性を維持できます。

下限価格は、ブランド維持のほか、著作者の報酬算定の基準にもなります。

例：「4,000円を下回らない範囲で乙が定める。」

→ 店舗は4,000円以上で自由に価格設定可（4,000円～6,000円など）

自由設定方式

「乙が自由に定める」方式は、乙の経営判断に委ねる柔軟な形です。地域ごとに物価・集客力・運営コストが異なるため、小規模店舗や地方公演ではこの方式が好まれます。

例：「乙が自由に定める。」

→ 地域の事情（都市圏5,000円、地方3,000円）に合わせて柔軟に価格設定可。

「対価」と「販売価格」は別物

第7条の「対価」は、乙から甲へ支払うライセンス料であるのに対し、本条の

「代金」は、顧客が乙へ支払う販売価格（チケット代）です。両者を混同しないよう

注意が必要です。たとえば、乙が顧客から4,000円を受け取り、そのうち500円をライセンス料、つまり対価として甲に支払う——という構造が想定されています。

【注意点】

「最低価格」を設ける場合は、税込・税抜の区別を明記しておくことで誤解を防げます。

乙が独自割引（ペア割、再演割、リピート割など）をおこなう場合、その割引後の

価格が下限を下回らないよう注意が必要です。仮に独自割引を認めるのであれば、

それを許可する文書（第10条第5項）にその旨を明記しておくといいたいでしょう。

オンライン公演や出張イベントなど、価格構造が異なる場合には、文書で別途

「特例価格」を定めておくのが安全です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

自作品の価値をどう位置づけるかを明確にし、下限価格を設定しましょう。また、複数店舗にライセンスを出す場合、価格帯を一定範囲に揃えることで、市場全体の信頼性を高めることができます。

乙（利用者）：

下限価格を遵守するのはもちろん、価格に見合う顧客への体験提供が重要です。極端に

低い価格設定をすると、他店舗とのバランスを損ねたり、顧客が「安い＝質が低い」と

誤解するリスクもあります。安売りによる集客より「作品の価値に見合う価格設定」が

長期的には信頼につながります。もし特別な事情（キャンペーン・イベント協賛など）

で価格を変更する場合は、必ず事前に甲へ相談・許可を得ましょう。

【一言まとめ】

本条は、公演価格の設定方法を定め、作品価値と取引の公平性を確保するための

規定です。最低価格を設けるか、自由設定とするかは、双方の事業方針と市場実態を

踏まえて協議のうえ明確に合意することが重要です。

第10条（乙の遵守事項）

- 1 乙は、本著作物の内容から合理的に推察される著作者の意思を損なわない形で、本著作物を利用しなければならない。
- 2 乙が本著作物を使用するに際して、本著作物の内容を変更する必要があるときは、乙は事前に甲と協議し合意をしなければならない。
- 3 乙は、第6条により引き渡されたコンポーネントを、公演に必要な範囲を超えて複製してはならない。
- 4 乙は、以下の場合を除いて、本著作物の公演を第三者に開示してはならない。
 - ① 乙がゲームマスターの研修を目的として使用人に公演を見学させる場合
 - ② 乙が店舗又はこれに類する場所で公演を行う場合であって特定の者に公演を見学させる場合
 - ③ その他甲が文書又はそれに類する方法で許可した場合
- 5 乙が本契約の条項と異なる行為又は本契約にない行為をしようとするときは、乙は甲より文書又はそれに類する方法で許可を得なければならない。

【趣旨】

本条は、乙（利用者）が著作物を利用する際に守らなければならない行為を定めています。いわば「作品の取り扱い説明書」にあたる条項です。著作者の創作意図を尊重しつつ、公演の品質・信頼を維持することを目的としています。

マダーミステリーは、演出や即興が関わる“体験型”コンテンツであるため、原作の改変や複製の扱いをめぐってトラブルが起こりやすい分野です。この条文は、その境界線を明確にする役割を果たします。

【実務上のポイント】

著作者の意思を損なわない利用（第1項）

「合理的に推察される著作者の意思」とは、作品の世界観・テーマ・構成・トーンなどを指します。乙は演出を工夫する自由を持ちつつも、たとえば以下のような行為は避けるべきです。

- ・結末や真相を改変する
- ・キャラクターの性別や設定を勝手に変更する
- ・作品のメッセージや倫理観を損なう演出を加える

この項は、著作者人格権の「同一性保持権」を実務的に担保するものです。

改変には事前協議が必要（第2項）

諸事情により内容を一部変更したい場合は、必ず甲と事前に協議し、文書またはメールなどの記録を残して合意する必要があります。無断改変は、著作権侵害・契約違反の両方に該当する可能性があり、最もトラブルになりやすい部分です。

複製の制限（第3項）

乙は、公演運営に必要な範囲を超えて、コンポーネントを複製（コピー）してはなりません。必要な範囲とは、以下のようなものです。

- ・シナリオ冊子を予備で追加印刷する
- ・音声データを他媒体に保存する

ただし、公演に使う予備分やバックアップを作る場合も、必要最低限に留めることが望まれます。

第三者への開示制限（第4項）

マードーミステリーは「未体験の謎」を前提とするため、内容の漏洩は致命的な損害をもたらします。そのため、第三者の観覧は、極限定的にのみ許可されています（研修・見学・明示的許諾）。SNS配信や映像撮影など記録を残す行為は原則として禁止です。

契約にない行為の禁止（第5項）

「契約に書かれていないことは勝手にやらない」という原則を明文化した項目です。特に、出張公演・コラボ企画・イベント販売など、新たな形態の利用をおこなう場合は、事前に甲の許可を得ることが必須です。

【注意点】

マードーミステリー作品は、映画や演劇に比べて演出者（GM）の自由度が高く、その分、創作意図を損なうリスクも高い分野です。「演出」と「改変」の境界を曖昧にしないことが重要です。

- ・BGM変更・導入ナレーション追加 → 原則OK
- ・登場人物や真相の変更 → 原則NG

といった具合です。甲としては、演出可能な範囲をガイドライン化し、乙はその範囲内で創意を発揮するとよいでしょう。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

「作品を守ること」と「公演現場の自由を尊重すること」のバランスをとる必要があります。ガイドラインやFAQを共有し、「どこまで改変OKか」を明示しておく、乙が安心して運営できます。

乙（利用者）：

演出上のアレンジをおこなう場合でも、「これは演出か改変か？」を常に意識すること。迷ったときは、メールなどで著作者に相談・記録を残すのが安全です。また、研修や配信など第三者が関わる場面では、必ず許可を得ましょう。

【一言まとめ】

本条は、乙が本著作物を利用する際に遵守すべき基本事項を定め、著作者の意図と作品品質を維持するための枠組みを示す規定です。改変・複製・公開などの行為は、契約内容に基づき適正に行うことが、円滑な取引と信頼関係の維持につながります。

第11条（ゲームマスターの資格）

- 1 乙は、使用人に限り、ゲームマスターの業務を行わせることができる。
- 2 前項の規定に反する覚書の定めは無効とする。

第12条（使用人に対する監督責任）

- 1 乙は、使用人との間で、使用人と締結する雇用契約、業務委託契約その他役務の提供に関する契約において、乙が当事者となる著作権の利用に関する契約における乙の義務及び著作権法その他関係法令を遵守させる旨の合意をしなければならない。
- 2 前項の合意は、当該使用人が使用人でなくなった後の相当期間も含むものでなければならない。
- 3 乙は、使用人及び使用人であった者に対し、第1項の合意を遵守するよう適切な監督をしなければならない。
- 4 乙の使用人が、使用人でなくなってから1年を経過するまでの間に、本契約又は著作権法その他関係法令に違反する行為をしたときは、乙は、乙自らその行為をなした者として、甲に対してその責に任ずる。

【趣旨】

この2つの条項は、著作物に関わる「責任の範囲」を明確にするための規定です。

第11条は「ゲームマスターを務められるのは、乙の使用人に限る」と定め、無関係の第三者が著作物に触れることを防ぎます。

第12条は、使用人に対して乙が著作権遵守を徹底させる監督義務を課し、使用人による違反行為の責任を乙が負うことを明示しています。

つまりこの2つの条項は、著作物が利用者の内側だけで安全に運用されるように設計されたルールなのです。マードラーミステリー業界で深刻なリスクである「シナリオの流出」や「不正上演」を防止するための条項です。

【実務上のポイント】

ゲームマスターの範囲を限定する理由（第11条）

「使用人に限る」とは、乙の店舗に雇用されている者、または業務委託等により継続的に関係を持つ者を指します。外部GM、他店舗のスタッフ、知人・友人などを一時的に起用することは、原則禁止です。これは、著作物が乙の管理の外に出ることを防ぎ、情報漏洩や無断公演を防ぐためです。

×「友人に一度だけGMをお願いした」 ×「他店舗のGMに代行を依頼した」
→ いずれも本条違反。著作物が乙の管理外に出る行為です。

なお、第2項で「前項に反する覚書の定めは無効」と定めているのは、覚書で例外を作ってしまう抜け道を封じるための安全装置です。仮に覚書で「外部GMも可」と書かれていたとしても、その部分が無効になります。

使用人への契約・監督義務（第12条第1項・第3項）

乙は、使用人と契約を結ぶ際に、必ず「著作権法及び本契約を遵守する」旨を明記しなければなりません。雇用契約書・委託契約書など書面に残しましょう。これにより、乙が使用人に対して法的に指導・制止を行える立場を確保します。そのうえで、研修を行う、法律・契約違反が疑われた場合は注意指導をするなど、事前事後の監督を実際に行うことまで求められます。

退職後も守る義務（第12条第2項）

使用人が店舗を辞めた後、委託期間を満了した後も、著作物の秘密やデータを保持していることがあります。

そのため、乙は「退職後も一定期間、著作権法および契約内容を守らせる」旨を使用人と契約しなければなりません。これは、「元従業員がデータを持ち出して勝手に上演する」といったトラブルを未然に防ぐためのものです。

損害賠償の使用者責任（第12条第4項）

事業のために人を使用する者は、その業務の遂行に当たって被用者が第三者に損害を及ぼしたときは、その損害の賠償をする責任を負います。このことを「使用者責任」といいます（民法第715条第1項）。本項はそれを契約上明文化するとともに、使用人が退職した後も乙の監督が及びうる範囲で責任期間を延長しています。本条では、その期間を「退職後1年間」と明記し、その間に侵害行為があった場合は乙自身が責任を負うと定めています。

本条は、乙が本著作物を利用する際に遵守すべき基本事項を定め、著作者の意図と作品品質を維持するための枠組みを示す規定です。改変・複製・公開などの行為は、契約内容に基づき適正に行うことが、円滑な取引と信頼関係の維持につながります。

【注意点】

使用人への教育・監督は、乙の責務です。定期的に研修を行い、契約内容や法令遵守を徹底させることが求められます。使用人が個人的にSNSなどで作品情報を漏らした場合でも、乙に責任が及びます。「個人の過失」ではなく、「監督不十分」と判断されることが多いからです。「退職後の義務」は、労働法上の問題と抵触しないよう、相当期間（通常は1年）を限度としています。過剰に長い期間を設定すると無効とみなされるおそれがあります。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

著作物を扱う「人の範囲」を狭く明示することで、管理負担を軽減できます。ただし、店舗の実態に応じて「研修用見学」など必要な例外は別途覚書に明記しておく柔軟です。

乙（利用者）：

使用人と契約する際には、「秘密保持」「著作権遵守」「退職後の禁止行為」などを必ず書面で残しましょう。また、外部の協力者を起用したい場合は、必ず事前に甲へ文書で相談し、特別許可を得てください。

【一言まとめ】

第11条および第12条は、著作物を取り扱う人員の範囲と、その管理責任を明確にするための規定です。乙は、自らの使用人に限定してゲームマスター業務を行わせ、著作権法および本契約に基づく義務を遵守させる必要があります。

また、使用人や退職者による不正利用・情報漏洩を防止するため、契約上の指導・監督体制を整備し、必要な教育と管理を行うことが求められます。これにより、著作物の安全な運用と、甲乙双方の責任関係の明確化が図られます。

第13条（秘密保持）

- 1 甲及び乙は、この契約の履行に関連して知り得た著作物の内容、相手方の取引先等に関する全ての秘密情報を、相手方の書面による承諾なく、第三者に開示または漏洩してはならない。
- 2 前項の規定は、本著作物を用いたマードーミステリーゲームの公演において顧客又はこれを観覧する者（以下「顧客等」という）が自身の体験に必要な情報を閲覧又は聴取する場合には適用しない。
この場合において、乙は、顧客等に対し、本著作物の内容についての秘密情報を漏洩しないよう指導するものとする。

【趣旨】

本条は、マードーミステリー作品の最重要課題である「ネタバレ」から保護するための条項です。著作物の内容、顧客リスト、契約条件など、契約の履行に関わって知り得た全ての情報を守秘義務の対象としています。

また第2項では、通常の秘密保持契約では想定しにくい「顧客への周知・指導義務」を明記し、体験型コンテンツとしての特殊事情に対応しています。

【実務上のポイント】

秘密情報の範囲（第1項）

「著作物の内容」には、シナリオ、トリック、真犯人、犯人がいる/いない、キャラクター設定、コンポーネントの特殊仕様など、ゲーム体験を構成する全ての情報が含まれます。また、甲乙双方が知り得た「取引先情報」や「契約条件」などのビジネス情報も守秘の対象です。

顧客への開示は「体験に必要な範囲」に限定（第2項前段）

マナーミステリーの性質上、顧客は「秘密を体験する」存在です。したがって、公演中に真相や登場人物の情報を伝えること自体は守秘義務違反にはなりません。ただし、あくまでも「当該公演の中で体験するために必要な範囲」に限定されます。このように、顧客も本契約のなかでの立場と責任を与えることで、作品への関わり方を規定することができます。

リハーサル・研修・宣伝目的で作品の内容を説明することなどは、甲の許可がなければ違反となります。

顧客への「指導義務」（第2項後段）

乙は、顧客（プレイヤー）に対しても「ネタバレ禁止」「SNS投稿の制限」などを案内・周知する義務を負います。これは単なるマナーではなく、契約上の法的義務として明記されています。公演前に注意事項を口頭または紙面で説明しておく効果的です。

【注意点】

本条の「第三者」には、ゲームマスター以外の店舗スタッフ・協力者・アルバイトなども含まれます。したがって、乙は内部の情報共有体制にも十分注意を払う必要があります。公演を撮影・配信する場合は、顧客体験を超える情報開示とみなされることが多いため、必ず甲の書面承諾を得ることが必要です。なお、違反があった場合は著作権侵害と同時に契約違反による損害賠償責任が発生します。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

秘密保持の重要性を乙に十分に伝えるとともに、公演用資料に「顧客向け注意文」を標準添付しておくといいでしょう。また、情報管理体制（データ送信方法・保管方法）を共有し、デジタルデータの漏洩防止策を講じることも有効です。

乙（利用者）：

顧客・スタッフ・外部協力者など、著作物に触れる全員に対して守秘の意識を徹底する必要があります。違反発生場合には、店舗側が使用者責任（第12条第4項）を問われることとなります。特に、SNS運用担当者やイベント主催者に対しても、事前の教育・確認を怠らないことが重要です。

【一言まとめ】

本条は、秘密情報の範囲と管理責任を定める規定です。公演に必要な範囲での顧客への開示は例外とし、乙はネタバレ防止等の指導を行い、漏洩を防止します。

第14条（不可抗力）

天災事変、感染症流行、政府規制その他当事者の合理的支配を超える事由により公演が不能となった場合、甲及び乙は互いに責任を負わない。ただし速やかに協議し代替措置を検討するものとする。

【趣旨】

この条項は、天災事変・感染症流行・政府規制など、人の力では避けられない事情（不可抗力）によって公演が実施できなくなった場合に、甲乙のいずれも責任を負わないことを定めています。

マードーミステリーは、対面での公演を前提とするため、地震・台風・感染症拡大・停電・行政による営業停止命令などの影響を受けやすい業態です。そうした非常時に、契約違反や損害賠償の責任を問われないようにする「安全弁」として機能します。

【実務上の考え方】

不可抗力の範囲

自然災害（地震・台風・豪雨など）、感染症による休業要請、交通遮断、政府・自治体の命令などが典型です。単なる「客入りの減少」や「スタッフ不足」は通常、不可抗力に含まれません。

責任免除の範囲

公演の中止や延期が生じても、甲乙いずれも損害賠償義務を負いません。

ただし、契約が自動的に終了するわけではないので、協議によって対応を決めることが重要です。

協議義務

「ただし速やかに協議し代替措置を検討する」とあるため、公演への振替、日程変更、返金対応などを誠実に話し合う義務があります。

この協議条項があることで、「免責」を盾にした一方的な放棄を防ぎます。

【一言まとめ】

本条は、不可抗力により公演が不能となった場合の免責を定める規定です。免責後も速やかな協議により、振替・延期・返金等の代替措置を検討します。

第15条（契約違反時の措置）

- 1 甲及び乙は、相手方が本契約に違反した場合は、相手方にその旨を通知し、その解消をするよう催告することができる。
- 2 乙が本契約に違反し、前項の催告を受けたときは、乙はその違反を解消するまで本著作物の一切の利用をしてはならない。

【趣旨】

この条項は、契約違反が発生時の是正手続きと一時的な利用停止を定めています。この著作物利用許諾契約では、違反があっても即座に契約を解除するのではなく、まず「是正の機会（催告）」を与え、違反が解消されるまで作品の利用を一時的に止めるという段階的な対応を取るのが原則です。この柔軟な構造によって、契約関係を円滑に保ちながら、著作物の無断利用や流通を防ぐ実効的な制御が可能になります。

【実務上のポイント】

催告による是正手続き（第1項）

違反があった場合には、まず「通知」し、「是正を求める（催告する）」という順序を踏みます。この催告は、メール・書面・メッセージなど、記録が残る方法でおこなうことが望まれます。

典型的な違反例としては：

対価の未払い

無断の改変・複製

公演範囲（地域・GM・場所）を超える実施

著作権表示の欠落 など。

この段階では、まだ契約解除には至りません。まずは修復を促す段階です。

利用停止の効力（第2項）

乙が違反を解消するまでの間は、作品の使用を一時的に停止します。

「違反をしたまま上演を続ける」ことを防ぐための、実務上のブレーキ機構です。

利用停止期間中に上演を行えば、それ自体が著作権侵害行為とみなされます。

そうなれば、第23条第1項に定める違約金の請求や、第17条第2項に定める契約解除につながるおそれがあります。

例1：対価支払いが滞る → 催告を受ける → 公演を一時停止 → 支払い後に再開可

例2：対価支払いが滞る → 催告を受ける → 公演を強行 → 即時契約解除

ここでいう「一時停止」は制裁ではなく、あくまで契約の秩序を回復するための一時的措置です。催告を発しても乙が公演を強行した場合、これは明確な契約違反であり著作権侵害です。契約上、即時の契約解除が可能となっています。

【注意点】

本条の催告・停止は、あくまで甲乙双方が行使できる権利です。

著作者（甲）だけでなく、乙の側が甲の違反（たとえばコンポーネント未交付など）を催告することも可能です。ただし、乙の違反の場合は「利用停止」という実質的な影響が生じるため、特に第2項の内容をよく理解しておくことが重要です。

催告に対して誠実に対応しなければ、次段階として契約解除に進むことになります。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

違反を発見したら、まず冷静に催告を行い、解消の猶予を与えましょう。いきなり解除や損害請求に進むと、取引関係が不必要に断絶してしまいます。催告は「再発防止を促すコミュニケーション」と捉えるのが良い姿勢です。

乙（利用者）：

催告を受けたら、まず利用を止め、速やかに是正措置（支払い・修正・報告）をおこなうことが大切です。「停止命令を無視して公演を続けた」場合、後日、無断上演として重大な契約違反とみなされます。

【一言まとめ】

本条は、違反発生時の通知・是正の手順と、違反解消までの利用停止を定める規定です。段階的対応により契約秩序を回復し、再開の条件を明確にします。

第16条（契約の期間・更新・中途解約）

- 1 本契約の期間は、契約締結の日付から1年間とする。
- 2 前項の期間満了の1か月前までに甲乙のいずれかが書面により本契約を終了させる旨の通知をしない場合は、本契約は自動的に更新され、以降も同様とする。
- 3 第7条に定める利用許諾の態様が「売り切り」である場合、契約の更新に伴い都度対価が発生することはない。
- 4 甲と乙は、本契約の継続中、1か月前までに書面により合意することにより、本契約を解除することができる。

【趣旨】

この条項は、契約関係の「開始から終了までの時間軸」を明確にするものです。

著作権利用許諾契約は、期間を区切らずに放置すると権利関係が曖昧になりやすく、双方が「いつまで使えるのか」「次の支払いは必要か」を誤解するおそれがあります。そのため、本条では次の4点を明確にしています：

- ・ 契約の基本期間（通常1年）
- ・ 自動更新の条件
- ・ 売り切り型契約の例外（対価の再発生なし）
- ・ 途中での合意解除の手順

これにより、長期運用の安定性と柔軟な終了の両立を図っています。

【実務上のポイント】

契約期間の設定（第1項）

原則として「締結日から1年間」。これは、マードラーミステリー作品の公演サイクル（季節イベントや周年更新）と整合しやすい期間です。

自動更新の仕組み（第2項）

契約満了の1か月前までに、甲乙どちらかが「終了通知」を出さなければ自動更新されます。「続けたい」という積極的な意思表示がなくても契約は継続するのです。これは、サブスクリプション型（定期利用）契約との親和性が高く、特に乙にとっては「更新忘れによる権利喪失」を防ぐ実務的な設計です。

売り切り型の特則（第3項）

「売り切り」で契約している場合、更新しても追加の対価は発生しません。これは、売り切りが“公演権の永続的な許諾”にあたるためです。永続的であるとはいえ、あくまでも利用許諾です。権利譲渡ではありません。契約違反など、他の事情によって解約される場合はもちろんあります。

中途解約のルール（第4項）

契約期間中であっても、双方の合意があれば1か月前通知で中途解約が可能です。一方的な通知だけでは解約できず、「書面での合意」が必要な点が重要です。これにより、作品と店舗の双方に猶予期間を与え、突然の公演停止や著作物回収といった混乱を防ぎます。

【注意点】

自動更新を採用する場合、更新の度に「覚書の条件を見直す」習慣をつけると良いでしょう。（例：公演地域の拡大、GM追加など）乙の側が一方的に中途解約を申し出た場合、支払済みのライセンス料は原則として返還されません（民法上の原則）。一方で、甲が中途解約を希望する場合は、乙の公演スケジュールに十分な配慮が必要です。著作権者であっても、一方的に乙に損失を与えてよい道理はありません。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

料金体系の改定は「更新のタイミング」でしか反映できません。契約満了前に通知の準備をし、改定条件をスムーズに提示できる体制を整えましょう。

乙（利用者）：

更新の意思確認を怠ると、知らぬ間に自動更新され、そのまま使用料が発生し続けるおそれがあります。また、中途解約を希望する場合は、必ず書面（メール含む）で合意を得ておくことが大切です。

【一言まとめ】

本条は、契約期間・自動更新・中途解約の枠組みを示す規定です。終了・継続の判断時期と手続きを明確にします。

第17条（契約の解除）

1 甲及び乙は、相手方が次の各号に該当したときは、催告なく直ちに本契約を解除できる。

- ① いずれかが本契約に違反し第15条第1項の催告を受けた後、2週間以内にその違反を解消しないとき
- ② いずれかが破産、特別清算、民事再生、会社更生手続の申立てをし、または債権者から申立てをされたとき
- ③ いずれかが手形・小切手の不渡、差押・滞納処分その他強制執行を受けたとき
- ④ いずれかが解散、営業の全部又は重要な部分の譲渡を決議したとき
- ⑤ いずれかが第22条に違反したとき

2 甲は、乙が第15条第2項に違反したときは、直ちに本契約を解除できる。

【趣旨】

この条項は、契約を続けることがもはや不可能になった場合の契約解除について定めています。通常、契約違反があった場合は第15条に基づき「催告（是正要求）」を行います。本条では、その催告にも応じず改善しない場合や、相手方が信用を喪失した場合など、重大な信頼破壊行為があったときに、催告なしで契約を終了させることができます。つまり本条は、「修復不能な信頼関係の断絶」に対する最終手段です。

【実務上のポイント】

第15条との連携（第1項第1号）

「第15条第1項」によって催告を受けたにもかかわらず、2週間以内に違反が是正されない場合、直ちに契約を解除できます。この2週間という猶予は、実務上の「誠実な対応期間」を象徴するものです。放置すれば、著作権侵害や不正利用が続くことになるため、著作者（甲）を守る合理的な制限です。一方で、乙が誠実に是正措置を取れば、契約は維持されます。違反の重大性に応じたバランス設計になっています。

財務・信用に関する解除事由（第1項第2～4号）

破産・再生手続、強制執行、営業譲渡など、相手方の信用や継続能力に重大な変化が生じた場合も解除対象です。これらは「信頼関係を前提とする利用許諾契約」では極めて重要な条項で、相手方の経営破綻による著作物の不正流通や放置を防ぎます。

反社会的勢力の関与による解除（第1項第5号、第22条参照）

第22条では、反社会的勢力の排除を明示しています。この条項は、契約当事者の社会的信用を担保する“安全弁”です。契約締結後に反社会的勢力との関与が発覚した場合は、信頼関係が完全に失われるため、催告なしで即時解除が可能となります。この仕組みにより、甲乙双方が業界全体の健全性を維持できます。

第15条第2項違反の特則（第2項）

乙が「違反を解消するまで利用を停止すべき」（第15条第2項）にもかかわらず、そのまま上演を続けた場合、甲は即時に契約を解除できます。これは、契約違反の状態で開催することによる権利侵害の拡大を防止するための極めて重要な制裁規定です。利用停止中にも関わらず作品を使い続けた場合、それは単なる契約違反ではなく著作権侵害行為そのものに該当します。

【注意点】

契約解除の通知は、書面または記録の残る形式（内容証明郵便、メールなど）でおこなうのが良いでしょう。後に「契約解除した / していない」の言い争いが起きるのを防ぎます。

解除後は、第19条（契約終了時の措置）に基づき、コンポーネントの返還・データの消去・破棄を義務づけることとなります。また、解除理由が正当であれば、解除によって生じた損害の賠償責任は解除権を行使した側には発生しません。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：解除の判断は慎重におこなうこと。相手方の一時的な不履行で即時解除すると、取引先との関係が悪化します。解除前には「違反の証拠」「通知履歴」を整え、誤解を防ぐ準備をしましょう。

乙（利用者）：催告を受けたら、2週間以内に必ず改善報告をおこなうことで、解除は回避できます。万一、2週間を超える期間が必要な時は、誠意をもって甲と協議しましょう（第26条）。また、反社会的勢力との関係が疑われる行動（名義貸し・代理契約等）は絶対に避けるべきです。

【一言まとめ】

本条は、修復困難な違反や信用喪失事由が生じた場合に催告なく即時解除できることを定める規定です。第15条・第22条との連携により、無断利用等への迅速対応を可能にします。

第18条（当事者の消滅等）

- 1 本契約期間中に甲が死亡し又は後見・保佐開始の審判を受けた場合、甲の承継人又は法定代理人と乙は、協議のうえ、本契約を存続させるか終了させるかを決定する。
- 2 本契約期間中に乙が死亡し又は後見・保佐開始の審判を受けた場合、本契約は終了する。ただし、覚書で指定されたゲームマスターが存在する場合は、甲と乙の承継人又は法定代理人は、合意によって本契約を存続させることができる。

【趣旨】

この条項は、当事者（甲＝著作者、乙＝利用者）が自然人であることを前提とした契約において、死亡または法的能力を喪失した場合の契約の扱いを定めています。

注釈：自然人と法的能力について

法律上の「自然人（しぜんじん）」とは、「出生から死亡まで権利と義務の主体となる『生きている人間』のこと」を指します。法によって権利能力が与えられている「法人（ほうじん）」と対比して用いられる法律用語です。自然人は、赤ちゃんから高齢者まで、性別や能力に関わらず等しく権利能力を有し、契約の当事者となったり、財産を所有したりすることができます。

もっとも、事故などで意識を半永久的に喪失したり、高齢により判断能力が衰えたりして、自ら財産を管理することが適切でなくなることも起こり得ます。そのような場合は、審判で指定された第三者が本人に代わって財産の管理を行う制度があります。これを「制限行為能力」と呼び、判断能力喪失の程度に応じて後見・保佐・補助の三段階に分かれています。特に当事者間の信頼関係に基づく契約では、当事者の死亡や判断能力の喪失があった場合には、自動的に第三者へ契約を引き継ぐことは適切でない場合が多いのです。

そのため、本条は

甲（著作者）の場合：協議による継続可

乙（利用者）の場合：原則終了、ただし条件付きで継続可

という、対称性を持った規定となっています。

【実務上のポイント】

甲が死亡・後見・保佐開始の場合（第1項）

甲（著作者）が死亡した場合、著作権自体は相続財産として承継されます。ただし、利用許諾契約がそのまま有効に続くかは別問題です。

著作権者の承継人（遺族など）は、著作権を引き継ぐものの、作品に対する意思決定（公演の許可や演出方針など）を理解していない場合があります。

そこで、「協議により存続または終了を決定する」とし、承継人又は法定代理人・乙の二者で柔軟に対応できるようにしています。

乙が死亡・後見保佐開始の場合（第2項）

利用者（乙）が死亡した場合、基本的には契約を終了させます。著作権の利用許諾は「誰に使わせるか」という信頼関係に基づいており、無条件に相続人へ引き継ぐのは適切でないためです。ただし、例外として「覚書で特定されたゲームマスターが存在する場合」は、著作者（甲）と相続人・法定代理人が合意すれば契約を存続できます。

この例外規定により、現場の混乱を防ぎつつ、作品を途絶させない選択肢を残すことができます。また、18条自体が「乙が自然人であること」を前提としているため、乙が法人である場合、法人代表者の死亡によって契約が途切れることは原則ありません。

【注意点】

甲の死亡時：

著作権は法定相続されますが、人格的権利（著作者人格権）は承継されません。そのため、遺族が作品の利用方針に干渉しすぎると、乙との間で摩擦が生じるおそれがあります。

乙の死亡時：

契約終了後のコンポーネントやデータの扱いについては、第19条（契約終了時の措置）が適用されます。相続人が誤ってデータを利用しないように、明確に説明すべきです。

いずれの場合も、「死亡通知」や「後見開始通知」はできるだけ速やかに取得し、相手に知らせ合うことが重要です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

契約時に「承継人が存続を望む場合の方針」を明示しておく、遺族と乙が迷わずに済みます。また、複数の著作者（共作）がいる場合には、代表権を明確にしておきましょう。

乙（利用者）：

店舗経営者などの場合、後継者や共同経営者をあらかじめ「覚書」に記載しておくことで、契約が途切れずに継続できます。また、死亡時に契約が自動終了することを踏まえ、顧客予約やチケット販売の管理体制を整えておくことが大切です。

【一言まとめ】

本条は、当事者の死亡・後見・保佐開始時の取扱いを定める規定です。

甲は承継人等との協議で継続可、乙は原則終了としつつも合意による限定的継続は可とすることで、実務の混乱を防止します。

第19条（契約終了時の措置）

本契約が終了したときは、乙は以下の措置を履行しなければならない。

- ① 乙が甲より借り受けたコンポーネント又はその記録媒体を速やかに返還すること
- ② 乙が甲より受領し乙の記録媒体に保存したコンポーネントのデータを速やかに消去し、データが複製されていないことを確約すること
- ③ 乙が自ら作成したコンポーネントを破棄し、又は甲の指示に従って処理すること

【趣旨】

この条項は、契約終了後における著作物の管理責任と権利保護を明示したものです。契約期間中、乙は著作物を「利用」する権利を有していましたが、契約終了後はその権利が消滅します。したがって、乙が保有するあらゆるコンポーネント（物理・デジタルを問わず）を返還・破棄・消去することによって、著作権者（甲）の権利を保護します。この条項があることで、契約終了後に著作物が第三者へ流出したり、非公式な再公演が行われたりすることを防止します。

【実務上のポイント】

返還義務（第1号）

契約期間中に貸与を受けた冊子・カード・記録媒体（USBメモリーなど）などは、契約終了後速やかに甲へ返却しなければなりません。「貸与」である以上、乙の所有物にはならず、甲の指示が最優先されます。紛失・破損がある場合は、乙の責任で報告と弁済をおこなうのが原則です。

データ消去・未複製の確約（第2号）

乙が受領したデータ（シナリオPDF、音声、画像など）は、すべて削除し、バックアップを含め複製が残っていないことを確約します。これにより、契約終了後の「再利用」「転送」「再販」などを防ぎます。実務では、「削除証明書」または「誓約書」を提出させることも有効です。

自作コンポーネントの破棄・処理（第3号）

乙が自ら作成した補助コンポーネント（装飾パネル・メモ用紙・進行表など）も、著作物に基づく二次的創作物にあたるため、契約終了後は勝手に保持・利用してはなりません。破棄または甲の指示（例：データ送付、封印保管など）に従って処理します。特に、作品の一部に顧客の個人情報が残っている場合、情報漏洩防止の観点からも破棄が望ましいです。

【注意点】

本条は第6条（貸与）と一体で機能します。もしコンポーネントが「売買」とされていれば、乙は所有者となり返還義務を負わないため、「貸与」規定を採用することで著作権者の支配権を担保しています。

契約終了の原因が「期間満了」「中途解約」「解除」いずれであっても、本条は適用されます。実際の返還・消去は、契約終了日から7日以内など、期間を定めておくトラブルを防げます。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

返還・削除を証明できる書類（受領書、メール、写真など）を必ず保管。また、データのダウンロード履歴などを管理しておく、流出防止の実効性が高まります。

乙（利用者）：

契約終了後に「作品の為に施した店舗の装飾」や「公演の為にGM用メモ」などを残したままにすると、意図せず著作権侵害になるおそれがあります。契約終了後は速やかに整理・報告を行いましょう。

【一言まとめ】

本条は、契約終了時の返還・削除・破棄を義務づける規定です。物理・デジタル双方のコンポーネントを確実に処理し、終了後の無断利用を防ぎます。

第20条（存続条項）

第10条（乙の遵守事項）、第12条（使用人に対する監督責任）、第13条（秘密保持）、第18条（当事者の消滅等）、第19条（契約終了時の措置）、第21条（権利義務・契約上の地位の譲渡等の禁止）、第23条（違約金）、第24条（相殺）、第25条（準拠法・合意管轄）、第26条（協議事項）の規定は、本契約終了後も有効に存続する。

【趣旨】

この条項は、契約終了後にも引き続き効力を持つ条項を明確に定めるものです。契約期間が満了したり、途中で解約・解除されたとしても、「著作物の返還」「秘密の保持」「損害賠償」「紛争処理」など、契約の後始末や信義を維持するために必要な条項は当然に存続しなければなりません。

つまり、「契約の終わり」は「すべての義務の終わり」ではなく、一定の条項はその後も“残り続ける”ことをこの第20条で明文化しています。

【実務上のポイント】

存続させる理由

契約が終了しても、以下のような義務が残ります。

第10条（乙の遵守事項）：

作品の無断改変や不正利用の禁止は、契約後も守るべき根本原則。

第12条（使用人に対する監督責任）：

元使用人が著作物を流出させた場合にも、乙は一定の監督責任を負う。

第13条（秘密保持）：

作品内容や契約条件が外部に漏れれば、著作者・店舗双方の信頼が損なわれる。

第18条（当事者の消滅等）：

死亡や後見・保佐開始時の処理は、契約後にも影響が残るため存続。

第19条（契約終了時の措置）：

返還・消去・破棄の義務は、契約が終わった後にこそ発動する。

第21条（譲渡禁止）：

終了後も、第三者への不当な引き渡しや転用を防ぐために残す。

第23条（違約金）：

過去の違反行為に対して違約金を請求できるようにする。

第24条（相殺）：

契約終了後も、未精算金や損害賠償との相殺を可能にする。

第25条（準拠法・管轄）：

訴訟など、契約終了後に発生する法的紛争のために必要。

第26条（協議事項）：

終了後に発生した残務処理・紛争解決のための誠実協議を定める。

これらは「契約終了後にこそ必要になる義務」です。

第19条の返還や第23条の違約金など、契約が終わってから効力を発揮する条項が多いため、この第20条が“存続の根拠”として必須になります。

【注意点】

第20条が存在しない契約では、終了と同時にすべての義務が消滅したと主張されるおそれがあります。特に秘密保持義務やデータ削除義務を後から請求できなくなるリスクがあるため、実務では必ず明記しておく必要があります。「存続条項に何を入れるか」は契約の性質によって異なります。マードラーミステリー作品の著作権利用許諾契約は、著作権保護・情報管理・紛争解決が柱となるため、この条文構成は必要かつ妥当です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

契約終了後の不正利用を防ぐため、この条文が“最後の防波堤”になります。もし乙が終了後に作品を再演した場合、第10条・第19条・第23条を根拠に責任追及が可能です。

乙（利用者）：

契約終了後も一定の義務が残ることを理解し、終了直後の「データ削除」「返還」「清算」「協議」などを計画的に実施する必要があります。これを怠ると、存続義務違反により違約金や損害賠償の対象となります。

【一言まとめ】

本条は、契約終了後も効力を保つ条項を列挙する存続規定です。秘密保持・返還・違約金・管轄等、終了後に必要となる義務の根拠を明確にします。

第21条（権利義務・契約上の地位の譲渡等の禁止）

- 1 乙は、本契約に基づいて甲から許諾された権利の全部もしくは一部、又は著作物利用者たる地位を、第三者に譲渡もしくは転貸し、又は担保の用に供してはならない。
- 2 乙について、合併、会社分割その他包括承継が生じた場合は、承継人は直ちに甲へ通知しなければならない。この場合、承継人は、甲が承認したときに限り本契約を承継できる。

【趣旨】

この条項は、乙が持つ利用許諾の権利（作品の公演権）や契約上の地位を、第三者へ勝手に渡したり、再委託したり、担保に使うことを防ぐためのものです。

マナーミステリー作品は、著作者（甲）が「誰にどのように演じてほしいか」という明確な意図をもって利用を許諾しています。そのため、甲の知らない第三者が勝手に作品を使い始めると、作品の演出・演技・雰囲気が崩れ、著作者の意図が損なわれるおそれがあります。この条項は、こうした事態を防ぐために置かれています。

【実務上のポイント】

第三者への譲渡・転貸・担保利用の禁止（第1項）

「譲渡」とは、契約上の地位そのものを他人に移すこと。

例：店舗Aが別の店舗Bに「この作品を使っていいよ」と権利を売る → 禁止

「転貸」とは、借りたものをさらに他人に貸すこと。

例：ライセンスを得た乙が、別のGMにシナリオを貸して上演させる → 禁止

「担保の用に供する」とは、作品データや公演権を金融取引の担保にする行為。

例：融資を受けるために作品を担保として提供する → 禁止

これらの行為はすべて、甲の著作権を侵害し、作品の価値を損なうものです。したがって、甲の事前承諾なしに一切行ってはならないと明記しています。

合併・会社分割などの包括承継（第2項）

乙が法人である場合、企業再編（合併・会社分割・事業譲渡など）によって契約の地位が自動的に他社へ移転する可能性があります。そのため、「包括承継が生じた場合には、直ちに甲へ通知」し、甲の承認を得た場合に限り契約を引き継げるとしています。

例：マナーミステリー店舗を運営する会社Aが、会社Bに吸収合併された場合 → B社がそのまま作品を上演できるわけではなく、著作者（甲）の承認が必要

これは、「信頼していた相手（A）」がいなくなった以上、著作者が新しい相手（B）を信頼できるかを判断するための仕組みです。

【注意点】

この条項がないと、契約当事者の知らぬ間に作品が別企業や第三者の手に渡る危険があります。特にマナーミステリー作品では、シナリオ・画像・音声データなどが「デジタル財」として転用され易く、再委託・譲渡を禁止しておくことが重要です。一方で、店舗運営の引継ぎを前提に会社が合併するなど実質的に同一の運営体制である場合は、甲の承認を条件に契約継続を認めることができます。つまり、柔軟な承継を排除せず、あくまで「承認制」にしておくのが実務的です。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

自分の作品を誰に託しているかを明確に把握すること。承継通知を受けた際は、相手の運営方針・体制を確認し、作品の品位が保たれるかを判断するようにしましょう。

乙（利用者）：

経営譲渡や合併などを検討する場合、必ず事前に甲へ報告・協議すること。報告を怠れば、承継後に上演しても無断利用（著作権侵害）となります。

【一言まとめ】

本条は、乙による権利・地位の譲渡、転貸、担保化を禁止し、包括承継時の承認手続を定める規定です。著作者が利用相手を管理し、作品の品質・信頼を維持します。

第22条（反社会的勢力の排除）

甲及び乙は、それぞれ相手方に対し、次の各号の事項を確約する。

- ① 自らが、暴力団、暴力団関係企業、総会屋若しくはこれらに準ずる者又はその構成員（以下総称して「反社会的勢力」という）ではないこと
- ② 自らの役員（業務を執行する社員、取締役、執行役又はこれらに準ずる者をいう）が反社会的勢力ではないこと
- ③ 反社会的勢力に自己の名義を利用させ、本契約を締結するものでないこと
- ④ 本契約の有効期間内に、自ら又は第三者を利用して、次の行為をしないこと
 - イ 相手方に対する脅迫的な言動又は暴力を用いる行為
 - ロ 偽計又は威力を用いて相手方の業務を妨害し、又は信用を毀損する行為

【趣旨】

本条は、契約の相手方が反社会的勢力でないこと、またはその影響下にある者でないことを相互に保証し、違反した場合は契約の即時解除をする根拠となる条項です（第17条第1項第5号参照）。マナーミステリー業界では、店舗運営やイベント主催など、一般消費者との接点が多く、一度でも不適切な関係者が関与すれば、作品の信用やブランドが失われる危険があります。そのため、単なる形式的な条文ではなく、業界倫理を担保する「信頼宣言」としての意味を持ちます。

【実務上のポイント】

「反社会的勢力」該当者の範囲（第1～2号）

「暴力団」だけでなく、「暴力団関係企業」「総会屋」「準ずる者」を含む広い概念です。企業契約においては、代表者本人だけでなく役員・実質的支配者が該当しないことも重要です。「業務執行社員」「取締役」「執行役」など、実質的に意思決定をおこなう人物も対象となります。

名義貸しの禁止（第3号）

表面上は無関係を装い、実際には反社会的勢力が関与している「名義貸し」契約を防ぐ規定です。この条項により、たとえ契約書上ではクリーンな形を取っていても、実質的な支配・資金関与があれば契約違反とみなすことができます。

威迫行為・業務妨害の禁止（第4号）

反社会的勢力でなくとも、脅迫的言動や信用毀損を行えば違反となります。

実例としてはSNSやレビューサイトでの虚偽投稿、誹謗中傷、営業妨害なども該当します。つまり、「反社会的勢力であること」だけでなく、「そのように振る舞うこと」自体が契約違反です。

【関連条項との関係】

第17条（契約の解除）第1項第5号

本条に違反した場合、催告なしに直ちに契約を解除できる旨が定められています。この連携により、甲乙いずれかが反社会的勢力と判明した場合、即座に関係を断ち切ることが可能です。「違反を発見した瞬間に解除できる」ことが重要です。反社関与を“是正する”性質のものではなく、“遮断する”性質の条項なのです。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

契約締結時には、相手方の身元・事業形態・運営実態を確認すること。法人の場合は登記簿・代表者情報、個人の場合は本人確認資料などを用意しておくで安心です。

乙（利用者）：

自らの取引先・出資者・スタッフが反社会的勢力に該当しないよう、継続的にチェックし、疑念が生じた場合は早めに甲へ報告するのが誠実な対応です。とくに共同運営・委託販売など、複数店舗が関わる構造では注意が必要です。

【注意点】

反社会的勢力排除条項は、民間取引契約における標準条項として、ほぼすべての契約に採用されています。本条があることで、契約関係を「社会的に説明可能」なものとして維持できます。これを欠くと、業界団体・自治体・金融機関などとの関係にも大きな影響を及ぼす場合があります。

【一言まとめ】

本条は、反社会的勢力の排除と威迫・業務妨害の禁止を相互に確約する規定です。違反時の即時解除の根拠となり、契約の社会的信用を担保します。

第23条（違約金）

- 1 乙が第7条第3項の計算書にない公演又は第15条第2項に違反する公演を行なったことが明らかになったときは、乙は甲に対し違約金として公演1回につき基準対価の___倍の金額を支払う。
- 2 甲又は乙が第17条第1項第1号もしくは第5号又は同条第2項により本契約を解除したときは、相手方は解除者に対し違約金として基準対価の___倍の金額を支払う。

【趣旨】

この条項は、契約違反があった場合に発生する金銭的なペナルティ（違約金）を定めたものです。著作権契約の特性上、違反が起きても「実際の損害額」を証明するのは困難です。たとえば、1回の無断公演がどれだけの営業損失に相当するかを立証するのは現実的ではありません。そこで本条では、「基準対価 × 倍率」によって、あらかじめ損害の目安を定型化し、違反行為の抑止と紛争処理の簡略化を目的としています。

【実務上のポイント】

無断公演や不正利用に対する違約金（第1項）

第7条第3項では、乙が公演をおこなうたびに「計算書」を作成し、対価の支払いとともに提出する義務があります。したがって「計算書にない公演」とは、無申告・無断で行われた上演を指します。

また、第15条第2項では、違反を解消するまで「一切の利用をしてはならない」と定めています。それに反して上演を続けた場合も、明確な違反です。これらの行為は、著作権法上の「無断利用＝侵害」にも該当し得るため、1回ごとに違約金を科すことで強力な抑止効果を発揮します。ただし、軽微な違反、意図しない違反に関しては、いきなり違約金を請求するのではなく、まずは信義に沿って話し合う姿勢も大切です。

信頼関係破壊による解除時の違約金（第2項）

第17条第1項第1号（催告後の是正なし）や第5号（反社会的勢力関与）、および第2項（無断利用継続）は、いずれも契約関係を根底から破壊する行為です。そのため、解除の責任を負う相手方は、定額の違約金を支払う義務を負います。

【注意点】

違約金は「損害賠償とは別に請求できる」か「損害賠償の上限として扱う」か、契約書全体の構成によって意味が変わります。この「ススメ」版では、実損がこれを上回る場合には別途請求可能と解釈される前提です。違約金の金額設定は慎重におこなう必要があります。過度に高い倍率（例：100倍など）は「公序良俗違反」として無効になるおそれがあります。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

違約金は「最終的な防御線」であり、頻繁に使うものではありません。請求前に、違反の事実を明確に記録し（日時・証拠・連絡履歴等）、誤解による違反でないか慎重に確認することが重要です。

乙（利用者）：うっかりした報告漏れや、スタッフのミスであっても「計算書にない公演」として扱われるおそれがあります。上演記録・支払記録を丁寧に残し、透明性をもった管理体制を整えましょう。

【一言まとめ】

本条は、無申告公演・利用停止違反等に対する違約金を基準対価×倍率で定型化する規定です。抑止効果と紛争処理の簡素化を図ります。

第24条（相殺）

甲及び乙は、相手方により支払いを受けるべき金銭債権を有するときは、いつでも相手方の自己に対する金銭債権と対当額にて相殺することができる。

【趣旨】

この条項は、甲と乙の双方が互いに金銭の支払義務を負う場合、一方が他方に支払う前に、債権・債務を相殺（差し引き）して清算できることを認めるものです。例えば、乙が甲に対価を支払う一方で、甲が制作費の一部を乙に返金すべき状況がある場合など、両者の金額を相殺することで、余計な送金や請求を省き、迅速な精算が可能になります。

【実務上のポイント】

相殺は、民法上は双方の債務が弁済期にあることが要件ですが、本契約では「いつでも」可能とし、弁済期を問わないこととしています。また、事前の同意は不要です。ただし相殺の対象は金銭債権に限られるため、物品返還や役務提供には適用されません。会計上は、相殺の記録（相殺通知書やメール）を残しておくことで誤解を防げます。

【一言まとめ】

本条は、相互の金銭債権を対当額で相殺できることを定める規定です。重複精算を避け、迅速かつ簡易な清算を可能にします。

第25条（準拠法・合意管轄）

本契約は日本法を準拠法とし、本契約に関する第一審の専属的合意管轄裁判所は甲の所在地を管轄する地方裁判所とする。

【趣旨】

本条は、本契約に関する一切の紛争において、どの国の法律を基準に解釈・判断するか（準拠法）、どの裁判所で審理するか（合意管轄）を明確にするためのものです。本契約では「日本法」を準拠法とし、第一審は「甲（著作者）の所在地を管轄する地方裁判所」と定めています。これにより、著作者が国外や遠隔地の相手と契約する場合でも、自らに有利な管轄地での裁判を確保できるようになっています。

【実務上のポイント】

契約当事者間のトラブルが発生した際、管轄が不明確だと、どちらの裁判所で訴訟できるかをめぐって争いが起きることがあります。本条により、それを事前に防ぎます。「専属的合意管轄」とは、他の裁判所での訴訟を排除し、その裁判所だけが管轄を持つという意味です。

【一言まとめ】

本条は、準拠法を日本法、第一審の専属的合意管轄を甲所在地の地方裁判所とする規定です。紛争時の判断基準と手続の予見可能性を確保します。本条は、無申告公演・利用停止違反等に対する違約金を基準対価×倍率で定型化する規定です。抑止効果と紛争処理の簡素化を図ります。

第26条（協議事項）

本契約の内容の変更を必要とする事情、本契約に定めのない事項、又は条項の解釈についての疑義が生じた場合、当事者は誠意をもって協議し解決を図る。

【趣旨】

本条は、契約に書かれていない事柄や、条文の意味をめぐって疑義が生じた場合、甲と乙が誠実に話し合い、合意によって解決を図ることを定めています。法律や契約文言だけでは解決しきれない微妙な問題に対し、一方的な主張や強制ではなく、相互の信頼に基づいた協議を優先する——。この条項は、そうした姿勢を明文化したものです。

【実務上のポイント】

この条項は、契約全体の「安全弁」であり、万一の解釈違いがあっても、当事者同士の協議によって柔軟に修正・補完できる余地を残します。「誠意をもって協議する」とは、相手の立場や事情を尊重し、円満な解決を目指す行動を意味します。単なる形式的な話し合いではありません。

【一言まとめ】

本条は、契約にない事項や解釈上の疑義が生じた場合の誠実協議を定める規定です。一方的な解釈を避け、合意により柔軟に解決する枠組みを提供します。

本契約が成立したことを証するため、契約書2通を作成し、当事者各自署名押印のうえ各1通を保有する。

令和 年 月 日

甲（著作者）

（住所）

乙（著作物利用者）

（住所）

【趣旨】

この部分は、甲（著作者）と乙（著作物利用者）が、「本契約の内容を相互に確認し、合意した」ことを証するための最終的な意思表示です。文中の「契約書2通を作成し、当事者各自署名押印のうえ各1通を保有する」とは、同一内容の書面を2部作成し、甲乙それぞれが1部ずつ保管することを意味します。

このようにすることで、どちらの当事者も正式な原本を所持していることになり、後日のトラブルや証拠能力の面でも万全となります。

【実務上のポイント】

署名または記名押印のいずれかで成立します。近年は電子契約（電子署名）も一般化しており、物理的な押印がなくても法的効力は認められます。

契約日（令和〇年〇月〇日）は、合意が成立した日付を記載することが原則です。

住所を併記するのは、当事者の特定を明確にするためであり、後の通知や訴訟における「所在地確定」に役立ちます。

【一言まとめ】

本項は、当事者双方が契約内容を確認し、正式に合意したことを証するための規定です。契約書を同一内容で2通作成し、甲乙がそれぞれ署名（又は記名押印）のうえ1通ずつ保有することで、双方が原本を保持し、法的効力および証拠性を確保します。

覚書

_____（以下、「甲」という）と、_____（以下、「乙」という）とは、
甲が有する「_____（以下、「本著作物」という）」の著作物利用許諾契約（以下「本契約」）
第3条第2項及び第3項で定める事項につき、以下のとおり合意する。

1 公演の場所（第3条第2項）

下記記載の店舗

名称	所在地
1	
2	
3	
・	
・	
・	

下記記載の地域内の任意の場所

インターネット上の仮想空間

その他（ _____ ）

2 ゲームマスター（第3条第3項）

下記記載の者

氏名又は職務上の名称	連絡先
1	
2	
3	
・	
・	
・	

乙の使用人のうち乙が任意に指定する者

本覚書2通を作成し、当事者各自署名押印のうえ各1通を保有する。

令和 年 月 日

甲（著作者）

（住所）

乙（著作物利用者）

（住所）

【趣旨】

この冒頭文は、覚書が本契約の付属文書であり、中でも第3条2項・3項の“未確定事項（可変部分）”を具体化するための合意書であることを明示します。本契約の骨格（権利関係・禁止事項・解除や違約等）は動かさず、「どこで（場所・地域）」「誰が（ゲームマスター）」上演できるかを機動的に更新・記録するための運用文書が覚書です。

【実務上のポイント】

対象範囲の特定（第3条2項・3項の具体化）

公演の場所：店舗名・所在地は番地まで正確に。地域指定の場合は

「都道府県＋市区町村」等、曖昧さを残さない線引きを。オンライン（仮想空間）はプラットフォーム名・ワールド／ルーム識別子まで記載が望ましいでしょう。

ゲームマスター：氏名（本名）および職務上の名称、連絡先を列挙します。

「乙の使用人に限る」という第11条1項の枠内で指定します。

第三者（外部のGMなど）は容認しません。第11条2項により無効とされます。

第三者があなたの作品を公演したいなら、当然あなたと契約を結ぶべきです。

改定・差替え運用

公演場所・GMは変動が生じやすい事項です。変更時は「改定覚書」を作成し、前覚書を特定して差し替えるのが安全です。

例：「本覚書は○年○月○日付覚書を廃止し、これに代える本契約第3条4項に沿って「遅滞なく通知→協議→覚書改定」の手順を習慣化するといいでしょう。

記載のコツ（あいまいさ排除）

地域指定の「任意の場所」は地理的境界と用途（例：イベント会場・貸会議室）を併記します。「乙の使用人のうち任意に指定する者」を選ぶ場合は、選任・解任の内部記録（指名日・研修の有無）を残すことも重要です。

証憑管理（証拠力の確保）

契約本体と同様に2通作成し、署名押印（または電子署名）のうえ、各自で保管します。バージョン管理（覚書第○号・発効日）と、失効覚書の保管も行い、後日の混乱と諍いを防止します。

【注意点】

本契約との優先関係

覚書は本契約の補充・具体化に限られます。契約書と矛盾・抵触する内容があった場合、契約書が優先され、覚書は効力を持ちません。特に、第11条2項によって、ゲームマスターは使用人に限定する旨が記載されています。覚書で外部GMを容認したとしても無効となります。

他条項との連動

公演場所の拡大は対価・最低価格（第7・9条）に影響し得ます。条件変更が伴う場合は覚書に併記または別途合意が必要です。オンライン上演は秘密保持（第13条）・開示制限（第10条4項）の遵守体制を要します。

【甲乙双方の留意点】

甲（著作者）：

テンプレートを統一し、許容範囲（地域・座席数・オンライン可否・研修見学の扱い）をガイドライン化しておきましょう。改定時は旧覚書の失効を明記します。

乙（利用者）：

実務は覚書どおりに、的確におこないましょ。場所やGMに変動が生じたら直ちに申告し、改定覚書を取得すべきです。覚書未更新のまま運用すると、無断上演扱いとなるリスクが発生します。

【一言まとめ】

本覚書は、本契約第3条第2項および第3項に定める未確定事項（公演場所およびゲームマスター）を具体的に確定させるための補足合意書です。本契約の基本条項を変更するものではなく、契約内容の一部を運用上明確化するための記録文書として機能します。記載内容に変更が生じた場合は、速やかに改定覚書を作成し、双方の署名押印をもって正式に更新することが求められます。

【第5章 - 実務上の想定トラブルと防止意図 -】

契約書は、結んだからといってそれで完結はしません。運用することで、初めて効力を発揮します。契約書を笠に着て、相手に高圧的になれ。と言っているわけではありません。問題が起きた時に、そもそも契約時の約束通りに解決できれば、双方にとってストレスなく、信頼関係を損ねずに、契約が継続できるはずです。想定されるトラブル、その発生原因、そして防止や解決のための条項を列挙します。

1. 著作権者（甲）の権利保護に関するトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
公演時に内容を改変され、作品の趣旨・世界観が損なわれた	利用者が演出・台詞・結末を独自改変	第10条で「著作権者の意思を損なわない利用」「改変時は事前協議」を明示
許諾範囲を超えた地域や回数で無断上演	覚書での地域・回数管理が曖昧	第3条第3～4項で「地域・人員の覚書指定」と「変更時の通知義務」
コンポーネント（台本・音声等）の複製・再配布	データ管理の不徹底	第10条第3項・第19条で「必要範囲外の複製禁止」「返還・削除義務」
公演を録音・撮影しSNSや動画配信で公開された	顧客・スタッフによる無断公開	第13条で「秘密保持・顧客への指導義務」＋公演利用ガイドで補足
乙が第三者に権利を転貸・再許諾した	乙が他店舗に貸出・再販	第21条で「権利譲渡・転貸禁止」を明示
著作権表示が省略・誤記された	告知・予約サイトでの不適切表記	第8条で「著作権表示の義務」を定め、ブランド維持を確保
公演を“自作”として広告した	出典表示を怠ったり誤解を招く表現	第8条・第10条で「著作物の同一性保持義務」を補強

2. 利用者（乙）の事業運営・責任に関するトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
対価支払い方式の認識齟齬	売切・サブスク等の条件不明瞭	第7条で「複数形式の明示」「覚書により金額・期日を定義」
収益構造の変化（集客減・物価変動）により支払い不能	経営悪化・不可抗力	第14条「不可抗力による免責」＋第16条「協議解除」で対応

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
使用人（ゲームマスター・スタッフ）が契約違反を行った	教育・監督不足	第12条「監督義務・離職後も拘束力」＋ 第15条「違反時の利用停止」
顧客が公演内容を暴露・ネタバレ投稿	公演の体験価値の毀損	第13条「顧客への秘密保持指導義務」
コンポーネントの破損・紛失	管理不備	第6条・第19条で「貸与物の返還義務」 「データ削除義務」
契約終了後も旧データを保有・利用	更新・解約時の処理不備	第19条「終了時の措置（返却・消去・破棄）」 を明記
顧客が公演代金を払わないなど商取引トラブル	料金設定の曖昧さ	第9条「公演代金の指定」により最低価格を 設定可能
「独占の利用」と誤解して他ゲームマスターを排除	条件共有の不足	第4条で「原則非独占」「特約による独占」を 区別明記
契約内容を口頭で変更してしまう	書面主義の不徹底	第26条で「協議と書面合意の原則」を明文化
本著作物の名義で他の作品を上演	タイトル誤用・シリーズ化誤解	第10条・第21条の組合せで防止 （利用範囲逸脱）

3. 第三者・顧客との関係から生じるトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
顧客が体験内容をSNSで公開し、ネタバレ・営業妨害	公演体験の本質に関わる	第13条第2項で「顧客閲覧の例外と 指導義務」
顧客が参加中に事故・感染症被害を受けた	会場安全管理不備	第14条「不可抗力」＋別紙誓約書で安全 責任を明確化
他店・他ゲームマスターが不正にシナリオを使用	データ流出・共有	第21条「譲渡・転貸禁止」＋第23条 「違約金」で抑止
作品の一部を盗用した第三者が現れた	不正利用・著作権侵害	第5条第2項で「紛争時は著作者責任」で 対応

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
乙の使用人が独立して類似公演を実施	元スタッフによる流用	第12条第4項「退職後1年以内の責任」を設定
顧客データ・予約情報の漏洩	情報管理体制の欠如	第13条「秘密保持」+個人情報保護方針で補足

4. 契約期間・更新・解除に関するトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
契約期間を過ぎても自動的に継続している	終了通知の失念	第16条「自動更新と1か月前通知」で管理
契約終了後も営業を継続してしまう	公演スケジュールの遅延	第19条「終了時措置」で終了日以降の上演禁止を明記
契約違反後の是正が遅れる	解消期限の不明確さ	第15条「催告→利用停止」+第17条「2週間以内の解除権」
破産・廃業・死去による契約不履行	当事者消滅	第18条「承継・終了の判断手続き」

5. 契約期間・更新・解除に関するトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
支払い遅延・未払い	経営難・誤解	第7条「支払期日」+第15条「違反時の催告」
売上報告の虚偽・水増し	計算書不提出	第7条第3～4項「計算書提出義務と調査権」
違反発覚後の損害補填	無断公演	第23条「違約金：基準対価の倍数」で明確化
相互債権の存在による清算トラブル	双方に支払い義務	第24条「相殺権」を明記して整理

5. 契約期間・更新・解除に関するトラブル

想定されるトラブル	発生要因	防止意図・条項例
乙が反社会的勢力と関係していた	取引先調査の不足	第22条「反社会的勢力の排除」
公演が社会的に不適切な演出を含む	内容監修の欠如	第10条第1項 「著作者の意思を損なわない利用」
契約解釈の食い違い	条項の曖昧さ	第26条「協議解決条項」により紛争防止
管轄裁判所の不明確さ	地域差・遠隔地紛争	第25条「合意管轄」で明確化