

《キャラクター利用のガイドライン》

1.01b バージョン

2014/03/06 作成

2014/05/19 修正

【キャラクター利用のガイドライン】

本ガイドラインは、別途定める『ユニティちゃんライセンス条項』（以下、「本ライセンス」といいます）に基づき、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社（以下、「弊社」といいます）が権利を有するキャラクター（以下、「弊社キャラクター」といいます）について、それらを用いて有償・無償問わず二次創作活動を行うことを希望する皆様が、「できること」と「できないこと」を具体的な例を挙げて解説するものです。

弊社キャラクターを使用した二次創作物を公表される際には、必ず目を通していただくようお願いいたします。

【本ガイドラインの対象となるキャラクターについて】

ユニティちゃん（大鳥こはく）の他、冊子『Unity-Chan! Art Log.』内で公開されているキャラクター群、および今後 unity-chan! オフィシャル HP (<http://unity-chan.com/>) で公開される予定のキャラクター群を含みます。

【ユニティちゃんライセンス条項について】

私たち Unity Technologies は、それまで大手のスタジオのみに蓄積されてきた「ゲーム開発のノウハウ」を民主化することを目的として設立された組織です。「ゲーム作りの面白さや素晴らしさを、全ての人に開放したい」というのが、私たちを動かしている第一の想いですが、今回私たちはそれをゲーム開発以外にも広げ、『ユニティちゃん』を普段、ゲーム開発以外の創作活動に勤しんでいる皆様にも公開すべく、現行の日本国著作権法ではごく限られた範囲でしか認められていない「原則OK」とされる著作物の二次利用の範囲を、弊社キャラクターに限って拡張するために新たなライセンス条項を作成しました。それが本ライセンスです。

本ライセンスは、クリエイターの皆様に弊社キャラクターおよび弊社キャラクターのデジタルアセットデータを使った二次創作活動を広く許諾することを宣言するためのものです。

弊社キャラクターを使って有償・無償を問わず二次創作活動を行うことを希望する方は、弊社キャラクターを利用することによって、本ライセンスに一切の留保なく、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、本ライセンスおよび本ガイドラインに同意したものとみなされます。

【ライセンス表示について】

本ライセンスに基づき、二次創作物を公表することを希望する全ての利用者は、弊社が以下に定めるライセンスロゴを、視認することが容易な合理的方法（当該二次創作物自体に表示する、もしくはその説明文を添付するなど）で表示するようにしてください。

●コンテンツのみを公開する場合の例



このコンテンツは、『ユニティちゃんライセンス』
（<http://unity-chan.com/download/license.html>）で提供されています。

●自作のアセットやプロジェクトを UCL を継承する形で再配布する場合の例



このアセットは、『ユニティちゃんライセンス』
（<http://unity-chan.com/download/license.html>）で提供されています。このアセットをご利用される場合は、『キャラクター利用のガイドライン』（<http://unity-chan.com/download/guideline.html>）も併せてご確認ください。

以上のライセンス表示がなされていない状態で二次創作物を公表することは、原則として本ライセンスへの違反行為となりますので、ご注意ください。

営利・非営利を問わず、本ライセンスに基づくライセンス表示以外の権利表示を、該当二次創作物に掲載することを利用者が希望する場合には、『弊社キャラクターを用いた公式製品』としての認可を受けていただく必要がございます。その場合、別途弊社までお問い合わせください。弊社はその詳細を検討し、許諾の可否を判断させていただいた上で、個別に契約を締結させていただきます。

【本ライセンスで許される利用・許されない利用について】

●A: 原則として許されない利用

営利・非営利を問わず、弊社キャラクターを以下のような目的で利用することはできません。

- ・公序良俗に反する行為や目的、反社会的な行為や目的、特定の信条や宗教、政治的発言のために弊社キャラクターを使用すること
- ・弊社キャラクター、弊社、弊社が提供する製品およびサービスの名誉と品位を傷つける目的で使用する
- ・第三者の知的財産権およびその他一切の権利を損なう行為またはかかる権利を損なう目的のために使用する
- ・営利目的の成人向けコンテンツおよびサービス、または広告宣伝等のために、弊社キャラクターを無断で利用すること
- ・弊社による別途認可を受けた場合を除き、弊社公式製品のような誤解を招く利用をすること

以上のような行為および目的の為に、弊社キャラクターを使用したコンテンツを作成し、上演、上映、公衆送信、展示または頒布（以下、「頒布等」といいます）することの一切を禁止します。

上記の違反が確認された場合、弊社は直ちに弊社キャラクターの利用の中止を命じます。利用者およびその公開者または販売者は、弊社の要請に応じて、直ちに該当コンテンツの利用、公開および販売等の一切を停止する義務を負うものいたします。またそれらの要請に基づき発生する損害に関して、弊社は一切応じないものいたします。

●B: 小規模の同人サークル等による利用

弊社キャラクターの以下のような利用例を、小規模の同人サークル等による利用とします。

- ・利用者である個人またはその所属する小規模の同人サークル(以下「同人サークル等」といいます)自身によるコミケ、ワンフェス等、各同人即売会イベントにおける、同人誌、ゲーム、フィギュア、グッズ等(これらを、「同人コンテンツ」と称します)の展示および販売
- ・同人サークル等自身による各同人イベントにおけるコスプレ衣装の着用およびその写真会、非営利目的でのコスプレ衣装の展示および販売
- ・同人サークル等自身によるインターネットや通信販売、オークション、レンタルショーケースなどを通じた同人コンテンツの展示および販売

「A:原則として許されない利用」に該当せず、利用者の「表現者」としての品位を保ちつつ、その時々
の社会的通念に配慮した上で、著しく他者へ不快感を与えない表現の範囲内であれば、利用者の自
己責任の下で弊社キャラクターを同人コンテンツに利用し、イベント等でそれらのコンテンツを公開した
り販売することに関して、弊社は本ライセンスに基づき、その利用を許可いたします。

同人コンテンツに弊社キャラクターを利用する場合、その二次創作物の著作者である利用者は、弊
社が別途定めるライセンス表示を、視認することが容易な合理的方法で表示するようにしてください。
また二次創作物の著作者である利用者は、弊社および弊社より許諾を受けた者に対して、著作者人
格権を行使しないことを保証するものとします。

上記の条件に従っている場合でも、弊社独自の判断に基づいて、直ちに弊社キャラクターの利用を
中止していただくよう命じる場合があります。その場合、利用者は弊社の要請に応じて、直ちに該当コ
ンテンツの公開および販売等の一切の行為を停止する義務を負うものとします。またそれらの要請に
基づき発生する損害に関して、弊社は一切応じないものとします。

なお、上記における同人サークル等とは、前年度の売上が 1000 万円以下の個人またはサークルを
指します。この規模を超える個人およびサークルでのご利用をご希望の場合や、弊社キャラクターを利
用する二次創作物が同人コンテンツの範囲や規模を超えてしまった場合、またはそのような規模へ成
長することが予想される場合には、速やかに弊社にご申請いただき、別途個別に許諾を受けていた
だけますようお願い申し上げます。

●C:弊社キャラクターの3Dモデル配布用アーカイブに含まれるデジタルアセットデータの再利用

弊社キャラクターの3Dモデル配布用アーカイブに含まれる、3Dモデルのメッシュおよびテクスチャ、
マテリアル、シェーダー、アニメーション、ボイスデータ等を含む、全てのデジタルアセットデータは日本
国著作権法によって保護されています。

ただし本ライセンスに基づいて、主に個人的な楽しみや研究、ホビーユースの目的による利用者自身
による以下の行為に関しては、弊社に別途連絡したり、許諾を求める必要はありません。

- ・デジタルアセットデータを改造、改変し、3Dプリンター等の手段によってデータ出力をすること
- ・デジタルアセットデータの一部を使って、利用者自身が自らのゲームやデジタルコンテンツ向けに、デジタルアセットデータを新規に作成したり、追加すること

上記の目的から発展して、当該デジタルアセットデータを利用者自身が頒布等するためには、頒布等するデジタルアセットデータの説明と一緒に、利用者である配布者の連絡先および頒布等を受ける第三者に本ライセンスを承継させる形で頒布等をするを、他の人がわかるように明示して頒布等するようにしてください。頒布等を受ける第三者に本ライセンスを承継させる形以外での頒布等は一切認められませんので、ご注意ください。また弊社および弊社より許諾を受けた者によるそれら二次創作物の使用に関して、当該二次創作物の著作者である利用者は著作者人格権を行使しないことを保証するものいたします。

●D: 弊社キャラクターデータの Unity 上での利用

.unitypackage アーカイブ形式で頒布等される弊社キャラクターの3Dモデルデータや、公式 HP 等で公開される弊社キャラクターの2Dイラストを使って、利用者は、ゲームエンジン Unity (以下「Unity」といいます) 上で様々なアプリケーションの開発および作成をすることができます。

商用または営利目的であるか否かを問わず、利用者はそれら Unity 上で作成したアプリケーションを、本ライセンス及び適用されるライセンス条件に基づいて、頒布等することができます。また、利用者は、Unity 上で作成したアプリケーションに組み込まれている状態であれば、弊社キャラクターのデジタルアセットデータまたはその二次創作物の頒布等を行うことができます。

ゲームジャム等のイベントや教育目的のセミナーにおいて、弊社キャラクターのデジタルアセットデータまたはその二次創作物を Unity 上で使用する場合、アプリケーションに組み込まれている状態以外にも、Unity プロジェクトに組み込まれている状態での公開および提出を許可します。

Unity プロジェクトに組み込まれた状態で、弊社キャラクターのデジタルアセットデータまたはその二次創作物を頒布等する際には、プロジェクトフォルダ内のわかりやすい場所にライセンス表示ファイルを添付するようにしてください。

弊社キャラクターを用いた公式製品としての認可を受ける場合には、別途弊社までお問い合わせください。弊社はその詳細を検討し、許諾の可否を判断させていただいた上で、必要に応じて個別に契約を締結させていただきます。

※本ライセンスに基づくライセンス表示以外の権利表示を、当該二次創作物に掲載することを利用者

が希望する場合には、必ず『弊社キャラクターを用いた公式製品』としての認可を受けていただく必要がございます。

●E: 公式デザイン資料より作成した新規デジタルアセットの利用および頒布等

本ライセンスの元で、弊社キャラクターの利用者は、冊子『Unity-Chan! Art Log.』および unity-chan! オフィシャル HP (<http://unity-chan.com/>) 内で公開されている公式デザイン資料を元に、あるいは参考にする事で、独自にデジタルアセットデータを作成し、自身の Unity プロジェクトにおいて利用したり、.unitypackage アーカイブ形式などで頒布等することができます。

これらのデジタルアセットデータには、以下のようなものを含みます

- ・3Dモデル(キャラ、ガジェット、シーンの全てを含む)
- ・キャラクターイラスト、テクスチャを含む2D画像
- ・モーションまたはアニメーションデータ
- ・エフェクト
- ・音楽、SE等の音声データ
- ・シーンデータ

利用者自身が作成した上記デジタルアセットデータを頒布等する際には、必ず本ライセンスに基づくライセンス表示を、頒布等するデータのアーカイブ内に収録する他に、ダウンロードサイト上のわかりやすい場所に掲載するようにしてください。

また利用者が作成したデジタルアセットデータを、弊社の提供するアセットストアにて、頒布等することができます。その場合は、本ライセンスに基づくライセンス表示の掲載の他に、最新の『アセットストア利用規約およびエンドユーザーライセンス契約』及び『アセットストアプロバイダー契約』に同意していただく必要があります。

なお弊社および弊社より許諾を受けた者を除く第三者が、別の利用者が作成したデジタルアセットデータを有償無償を問わず頒布等することは、禁止いたします。

●F: 弊社キャラクターの公式画像の利用および模写、それらのインターネット等を通じた公開

本ライセンスの元で、弊社キャラクターの利用者は、unity-chan! オフィシャル HP (<http://unity-chan.com/>) 内で公開されている公式画像を、個人的な楽しみやホビーユースの目的のために利用したり、それらを参考に模写し、インターネット等を通じて公開することができます。

その場合、画像内もしくは画像の近くのわかりやすい場所に、ライセンス表示を可能な限り掲載するようにしてください。

●G: 弊社キャラクターを用いた製品やデジタルアセットデータの作成を第三者に発注し、依頼する場合

本ライセンスの元で、以下のような目的のために、弊社キャラクターを用いたグッズや、デジタルアセットデータの作成を、他のクリエイターや専門業者などの第三者に発注し、依頼することに関しては、弊社に別途連絡したり、許諾を求める必要はありません。

○自身、家族、友人が使用する範囲内で、弊社キャラクターを用いた製品を、第三者の専門業者に発注し、制作依頼をすること

このような例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・弊社キャラクターの公式3Dデータを用いて、専門業者に3Dプリンターによる出力依頼をする
- ・弊社キャラクターの公式2Dイラストを用いて、専門業者にステッカーやスタンプ等へのプリントを依頼する
- ・弊社キャラクターの公式デザインを元に、専門業者にコスプレ衣装の制作を依頼する

○自分で作成しているゲームやデジタルコンテンツに使用する目的のために、弊社キャラクターの公式データや公式デザインを元に、他のクリエイターや専門業者にデジタルアセットデータの制作代行を依頼する。

このような例としては、以下のようなものがあげられます。

- ・弊社キャラクターの公式3Dデータを元に、追加でモーションやアニメーションデータの作成を依頼する（インターネット上でのモーションリターゲットサービスなども含みます）
- ・弊社キャラクターの公式デザインを元に、新規にゲーム組み込み用のイラストやドット絵などの作成を依頼する
- ・弊社キャラクターの公式デザインを元に、新規にゲーム組み込み用の弊社キャラクターの3Dモデルデータや3DSDキャラのモデルデータの作成を依頼する

これらのデジタルアセットデータを組み込んだコンテンツや、デジタルアセットデータを公開する場合には、本ライセンスに従って適切にライセンス表示を行うようお願いします。

また、発注の際には、以下の点にご注意ください。

- ・特にグッズ製作等のために発注をする際、ご自身で作成したものではない弊社キャラクターのイ

ラストなどを用いる際には、必ずそのイラストを作成した作者に許諾を求め、許可を得るようにしてください。

・もし発注の結果、利用者および関係する第三者に、なんらかの不具合や不利益が生じたとしても、弊社は一切その責任を負いません。

●H: 弊社によるオフィシャルな監修が必要な場合

企業および小規模の同人サークルを越える規模の団体が、営利目的または有償で弊社キャラクターの二次創作物を販売したり、それらの宣伝や広告を行いたい場合には、本ライセンスとは別に、弊社による使用許諾とオフィシャルな監修が必要になる場合があります。詳しくはお問い合わせ窓口までよろしくお願い致します。

企業による利用であっても、その規模が小規模の同人サークルによる利用と同等であると一般的に認められる範囲(プロトタイプや技術デモの制作、手間賃・材料費を回収する目的での小規模な販売等)においては、本ライセンスの元での利用を許可いたします。その場合、必ず本ライセンスのロゴをわかりやすく掲示するようにしてください。

なお、小規模の同人サークルとは、サークルとしての前年度の売上が 1000 万円を越えないサークルを指します。

●I: それ以外の弊社キャラクターの利用

上記のAからHまでの例に当てはまらない弊社キャラクターの利用またはいずれに該当するか不明である場合、別途弊社までお問い合わせください。弊社はその詳細を検討し、許諾の可否を判断させていただいた上で、必要に応じて個別に契約を締結させていただきます。

●J: その他

弊社は、随時このガイドラインを改正することがあります。利用者の皆様におかれましては、随時本ガイドラインをご確認いただき、最新のガイドラインに記載された範囲で弊社キャラクターを利用してください。本ガイドラインの改正によって生じるいかなる損害についても、弊社は一切の責任を負いません。

本ライセンスおよび本ガイドラインに関するお問い合わせ窓口

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

unity-chan@unity3d.co.jp