

コンテンツ分野で提示されるプラットフォーム契約書式の条文例 (一例)

【原作の映像化許諾の場合：独占権限の範囲】

(プラットフォームが最大 36 ヶ月間など保有する独占オプション権を行使した場合)
原作者は、プラットフォームに対し、原作作品に関する以下の独占的かつ取消し不可能な権限を、全ての言語において全世界にわたって永久に付与します：映像作品数を限定せず、現時点で知られている、または今後考案されるすべての種類の映像作品 (実写、アニメーション、ハイブリッドを含み、続編、前日譚、リメイク、スピンオフを含む) を制作し利用する権利、映像作品に関連する音楽作品やサウンドトラック権、ゲーム化権、出版権、商品化権、舞台化権、テーマパーク化権 (合意された留保権限を除く)

【同：権利が復帰する条件】

プラットフォームが上記行使日から 10 年以内に初回タイトルの撮影を開始しない場合、本権限は、プラットフォームがそれまでに支払った費用を権利者が負担することを条件として、自動的に権利者に復帰します。また、プラットフォームが最後のタイトル (シリーズ制作の場合は最終シーズンの最終エピソード) の公開から 10 年以内に派生タイトル (例：続編、前日譚、リメイク、次のシーズンなど) の撮影を開始しない場合、それ以降の本権限は自動的に権利者に復帰します。

【参加クリエイター・スタッフ契約：求められる権利譲渡】

私は、プラットフォームに対して、永久かつ取消し不可能な形で、全ての言語において全世界にわたって、私又は私の委託ないし指示を受ける者の提供するサービスによるあらゆる納入物及び成果物に関する所有権、著作権 (著作権法第 27 条及び第 28 条に規定される権利を含む)、著作隣接権、商標、特許、営業秘密及びその他一切の権利を譲渡します。

【支払条件】

原作利用契約の場合には、一時金のライセンス料のほか、MAGR ないし Net Profit などと呼ばれる作品利益の、2.5~5%などの配分が約束されることがあるが、MAGR/Net Profit は典型的には総収入からプラットフォーム手数料 (30~50%)、配信・配給経費、製作費、バックオフィス経費などが控除された残額と定義される結果、ゼロになるケースが多い (商品化ロイヤルティのみ別途発生することあり)。個人では追加報酬はそもそも存在しないケースが多数。

(以上、骨董通り法律事務所編『エンタテインメント法実務』(弘文堂) 二関辰郎執筆部分参照)