

## mojimoサポートライセンス規約

以下の規約（以下「本規約」といいます）は、フォントワークス株式会社（以下「当社」といいます）が提供するフォント環境提供プログラム「mojimo」（当社が商品の種類毎に指定する複数の書体をパッケージにして提供するサービスの総称をいうものとし、個別の商品には異なる名称が付されることがあります。以下「本サポートプログラム」といいます）の提供条件および本サポートプログラムの利用に関するお客様と当社との権利義務関係を定めることを目的とし、お客様と当社との本サポートプログラムの利用にかかわる一切の關係に適用されるものです。本規約をよくお読みいただき、本規約を理解して了承したことを確定するには、同意ボタンをクリックしてください。

### 1. 未成年者

未成年者が、本サポートプログラムの申込みを行う場合（下記2に記載するユーザーIDの登録を含みます）は、法定代理人（親権者など）の同意が必要です。未成年者は、事前に法定代理人の同意を得てから本サポートプログラムをお申し込みください。当社は、未成年者が本規約に同意して、本サポートプログラムの申込みを行った場合には、法定代理人の同意があったものとみなします。

### 2. ユーザーID

本サポートプログラムの申込みを行い、ご利用いただくには、当社所定のユーザーID登録が必要になります。ユーザーIDをご登録いただく場合、お客様は、真実かつ正確な情報を登録し、登録内容が常に最新となるようお客さまご自身で適宜修正する義務を負います。当社は、お客様が反社会的勢力の構成員（過去に構成員であった方を含みます）およびその関係者や、本サポートプログラムの利用において過去に不正使用を行ったり、第三者に迷惑をかけたりするようなお客様に対しては、ユーザーIDのご登録および本サポートプログラムのご利用をお断りすることができるものとします。

お客様はかかるユーザーIDおよびそのパスワードを自己の責任において適切に管理するものとします。ユーザーIDおよびパスワードの管理不十分、使用上の過誤、第三者による不正使用等によって生じた損害に関する責任はお客様が負い、当社は一切の責任を負いません。ユーザーIDの不正使用等が疑われる場合は、ただちに当社にご連絡ください。

### 3. ライセンスの許諾

当社は、本規約所定の手続に従って成立する、お客様（個人であるか法人であるかを問いませんが（ただし、商品の種類によって、購入資格が設けられる場合があります）、日本国内に限るものとし、以下「申込者」といいます）と当社との本サポートプログラムの利用に係る契約（以下「本契約」といいます）の期間中に限り、本契約に定める条件にしたがって、本サポートプログラムを享受できる非独占的権利を申込者に許諾いたします。

申込者は、本サポートプログラムに基づき、当社がその時点で本サポートプログラムで提供している当社および当社が第三者から許諾を受けて提供している画面表示用フォント（以下「提供フォント」といいます。当社は、当社が必要と判断した場合には随時、提供フォントの追加、削除、入替え等の変更を行う権利を有します）、素材データ等のデジタルコンテンツおよびユーティリティソフトウェア（デジタルコンテンツおよび提供フォントと合わせて以下「フォント等」といいます）を、当社がフォント等の動作を確認しているハードウェア構成、システム要項等の条件を満たした申込者の選んだPCその他のデバイスで動作するプラットフォームOS環境（以下「適格OS」といいます）にインストールし、使用することが

できます。これらフォント等は、本サポートプログラムのサービスの一つとして契約期間中、申込者に貸与されるものです。但し、本サポートプログラムに基づいてフォント等をインストールし、使用するためには、申込者は、本サポートプログラムを受ける適格OSの台数分の有効なライセンスを取得していなければならない（ただし、商品の種類によって、購入できるライセンス数に制限がある場合があります）、適格OS以外の環境において、フォント等をインストールし、使用することはできません。フォント等をインストールした適格OSをファイルサーバー機能、ファイル共有機能等を使って、フォント等のファイルを他のPCへ公開、共有させることはできません。また、申込者が契約した適格OS以外に、フォント等のファイルをコピー、配布することはできません。

ファイルサーバーとして機能しているPC（サーバー用PC）は、本サポートプログラムの対象とはなりません。したがって、サーバー用PCには、フォント等をインストールすることはできません。申込者が本サポートプログラムに基づいてフォント等をインストールし、使用することができるのは、本契約の存続期間中に限られ、本契約が終了した場合には、申込者は、フォント等を、適格OSより直ちに削除するものとします。

申込者は、本契約で提供されるフォント等に関する全ての権利が当社または当社が許諾を受けた会社に帰属していることを認め、本契約で提供されるアプリケーション等の変更、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、デコンパイル、翻訳、改変あるいは流用翻案等を行わないことに合意するものとします。

申込者は、第三者に使用（有償・無償を問いません）させる目的で、フォント等ファイル自体、または提供フォントから取り出したアウトラインデータ等のデータを、そのまま、または改変等を加えて、インターネット、LANその他のネットワークを通じて送信し、または頒布することはできないものとします。

申込者は、通常の事業および個人的な目的に限ってフォント等を使用することができます。申込者は、ロゴタイプに提供フォントを使用することができるものとしますが、当該使用により当社または当社が許諾を受けた会社が当該フォントに関し有する権利を申込者に譲渡するものではありません。申込者が、本契約で提供される提供フォントを使用して、固有ハードウェアのシステムフォント、固有のアプリケーション用フォント、ゲーム表示用フォント、デザイン素材集用フォント、放送用フォント等で、主に頒布を目的とした製品等にデジタルデータとして二次使用をする場合は、別途、当社と提供フォントの二次使用に関する契約を締結するものとします。但し、当社がかかる二次使用に関する契約の締結に応じる義務を負うものではありません。

当社は、本サポートプログラムに関して個別に提供条件（以下「特約」といいます）を定めることができるものとし、特約は本規約の一部を構成するものとします。本サポートプログラムに関する利用案内・注意事項等の定めは、名目の如何にかかわらず、特約とみなすものとします。本規約の定めと特約の定めとが異なる場合には、特約の定めが優先して適用されるものとします。

#### 4. サポートプログラムの発注

本契約においては、同一所在地で独立した法人、事業部、団体、個人事業者を1単位とみなし、所在地が異なる支店、営業所、事業所、工場、部署は、別単位とみなします。当社は、申込者が契約された単位ごとにIDを発行し、mojimoアプリを提供し、その使用を許諾しますが、申込者の責任において、すべてまたは一部を統合し管理ができると判断した場合は、両者間の協議の上、ID、mojimoアプリの数を決定します。

（1）当社もしくは当社から本サポートプログラムの販売代理に関する権限を付与された正規販売会社（以下「販売会社」といいます）に対して本サポートプログラムの申込書を提出

することまたは（２）当社所定のウェブサイトにおいて、当社所定の手続に従って本サポートプログラムの申込みを行うことにより、申込者は、本サポートプログラムの申込を行うものとし、

申込者が適切に記入した申込書または申込者による当社所定のウェブサイト経由の申込みを当社が受領し、確認し、これを承諾した場合には、本契約にしたがい申込者が本サポートプログラムを享受するためのライセンスキーを発行し、申込者（申込者が申込時に指定したメールアドレスまたは住所）宛てに本契約の成立に係る通知をいたします。

申込者は、所定の条件により要求される時および態様で、本サポートプログラムに関して請求されたすべての金額を、当社または販売会社に対して支払うものとし、

申込者が本契約の期間満了後直ちに新たな本サポートプログラムを発注する場合には、当社または販売会社は、申込者の新規契約に基づく新規の本サポートプログラムの価格を提示し、申込者は、当社または販売会社に対してこれを支払うものとし、

#### 5 期間および終了。

本契約は、前条に定める申込者の申込みを当社が承諾した日から効力を生じるものとし、期間満了前に終了されない限り、本サポートプログラムのライセンスの有効期間（当社所定のウェブサイトの管理画面において確認できます）の満了まで継続します。

なお、本サポートプログラムの申込時または本契約後に当社所定のウェブサイトの管理画面において、申込者がクレジットカード決済（自動決済）によるお支払方法を選択した場合、本サポートプログラムのライセンスの有効期間の満了日の前日までに、当該管理画面においてお客様情報の「自動更新」の欄を「希望しない」に変更しない限り、本契約は、当初のライセンス有効期間と同一期間、自動的に更新されるものとし、

ただし、ライセンス有効期間の満了日において、お客様がお支払いに指定したクレジットカードによる有効な決済ができない場合は、本契約の自動更新は行われません。

申込者は、1年契約の契約料を基本契約料金であることを了承し、複数年継続契約の場合（ただし、商品の種類によっては、複数年継続契約プランがない場合もあります）の1年あたりの契約料金は、当社が複数年契約の特別価格として設定された料金であることを了承するものとし、

従って、申込者が本契約の複数継続契約の期間の途中で契約の解約を希望する場合、申込者が複数年継続契約を破棄し、1年契約を契約または更新期日より起算して終了を希望するまでの経過年数分（1年末満は切り上げ）の契約に自動的に変更され同意したものとし、基本契約料金から複数年継続契約の特別価格の差額に契約または更新期日より起算して終了を希望するまでの経過年数分とライセンスされた適格OS数を乗じた金額を負担するものとし、

申込者または当社が本契約の終了または解約をした場合には、申込者は通知義務を遵守しなければならないものとし、

申込者が本契約に違反した場合、申込者が所有する財産に差押、仮差押、仮処分を受けた場合、競売の申し立てを受けた場合、または破産、民事再生、会社更生等の申し立てを自ら行い、もしくは、申し立てを受けた場合、支払停止または支払不能の状態になった場合、合併以外の事由により解散した場合、申込者が暴力団、暴力団員、暴力団関係者、総会屋、その他の反社会的勢力であった場合には、当社は、催告等の手続を要することなく直ちに本契約を解除することができるものとし、これらの事由による解約権の行使は、損害賠償の請求を妨げないものとし、

期間満了、解除その他終了原因の如何にかかわらず、本契約が終了した場合には、申込者は、本契約に基づいてインストールおよび使用を許諾されていたフォント等を、適格OSより直ちに削除するものとし、当社の要求がある場合には、かかる削除の事実を当社に証明す

るものとしてします。

第5条、6条、7条、8条ないし12条は、本契約の終了または満了後も存続します。

#### 6. 遵守事項

申込者は、有効なライセンス数および適格OSへのフォント等のインストール数についての記録を作成し、保管しなければならないものとしてします。

当社は、本契約の有効期間中およびその終了後2年を経過するまで、本契約の定める条件が遵守されているか否かを確認するために、当社または当社の委託する第三者を通じて申込者を検査する権利を有するものとしてします。但し、かかる検査は、通常の業務時間内に、申込者の業務を不合理に妨げない方法で行われるものとしてしますが、故意に検査の妨害がなされた場合等はこの限りではないものとしてします。

申込者は、本契約に基づき貸与されたフォント等の管理を厳格に行うものとし、万一、第三者による法律または本契約で禁止されている行為が、申込者に貸与されたフォント等またはその複製物を用いて行われた場合は、当該行為は申込者自身の行為とみなされるものとしてします。

申込者は、申込者の従業員等（ユーザー）に対して、（a）申込者が当社と本契約を締結していること、（b）本契約の期間中のみ本サポートプログラムを受けられフォント等の使用を許可されていること、（c）本サポートプログラムによって提供されるフォント等をインストールし、または使用する権利は、適格OSの台数ごとに許諾されており、適格OS以外のPCでは、これらのフォント等をインストールし、または使用することはできないこと、

（d）申込者が本契約を更新しない場合、本契約に基づき使用許諾された本サポートプログラムで提供されたフォント等は、本契約が満了となる時、または本契約が終了される時にすべてのコンピュータより削除または除去されなければならないこと、その他本サポートプログラムを受けるにあたっての全ての条件を通知しなければならないものとしてします。

申込者は、申込者のユーザーがアクセスまたは使用する本サポートプログラムで提供されたフォント等の不正なインストールや使用等を調査しこれを停止させるにつき、当社にあらゆる合理的な協力を提供するものとしてします。

万一、提供フォントの不正使用が発見された場合、1フォントにつき当社フォントパッケージ製品の希望小売価格に、本サポートプログラムで提供しているフォント数と不正使用されていたPC等の台数を乗算とし、他の損害等を含めた金額を損害金として請求するものとしてします。

申込者は、転居等登録情報の変更があった場合は、速やかに当社へ連絡するものとしてします。

#### 7. 無効化手段

当社は、本契約に基づき当社が提供する本サポートプログラムで提供されたフォント等に、プロアクティブな技術的無効化手段を包含させ、これにより、時限装置により、ひとたび本契約が満了した場合または終了された場合には、当社が、本サポートプログラムで提供されたフォント等を無効化することができる権利を有するものとしてします。

#### 8. 限定的保証および保証の否認

当社または当社が許諾を受けた会社は、提供フォントは自らに帰属することを保証し、当該提供フォントが適格OS上で動作することを保証します。但し、申込者が適格OSに当社が認める以外のソフトウェアをインストールした場合には、保証の限りではありません。当社は、適格OSで提供フォントが動作しなかった場合は、速やかにその不具合に対処するものとしてします。あるいは、PCのハードウェアの性能の向上、オペレーションシステムの仕

様変更により提供フォントが動作しない場合は、対処予定計画を申込者に通知し対処するものとします。これらの保証にもかかわらず、提供フォントが適格OSで動作しない場合、当社は申込者に本サポートプログラムに関して支払った金額を申込者に返還します。また、提供フォントが第三者の権利を侵害し申込者による提供フォントの使用が不可能となった場合、当社は申込者に本サポートプログラムに関して支払った金額を申込者に返還します。但し、返還する金額は、各年の支払い済み金額のうち、使用が不可能となった期間に対する金額とします。

提供フォントが第三者の権利を侵害し第三者が何らかの主張を行った場合は、当社が自らの責任と負担でこれを解決し、申込者に何らの迷惑を及ぼしません。またフォントの使用が不可能となったことにより、申込者に損害が生じた場合は、申込者が本サポートプログラムに関して支払った金額を上限に、直接かつ現実に生じた通常の損害に限り、これを賠償します。本保証の規定は、本サポートプログラム、フォント等または当社の本契約の履行に関して、当社の申込者に対する唯一かつ排他的な責任です。当社は、法律により認められる最大限の範囲において、本保証に定める以外に、法律上の請求原因の如何または明示、黙示を問わず、商品性、品質、特定目的適合性、権利非侵害その他について一切の保証責任を負わないものとします。

## 9. 秘密保持

お客様は、本契約に関連して当社がお客様に対して秘密に取扱うことを求めて開示した非公知の情報について、当社の書面による承諾がある場合を除き、秘密に取扱うものとします。

## 10. 申込者情報の取扱い

当社による申込者情報の取扱いについては、別途当社プライバシーポリシーの定めによるものとし、申込者はこのプライバシーポリシーに従って当社が申込者の情報を取り扱うことについて同意するものとします。

当社は、申込者が当社に提供した情報、データ等を、個人を特定できない形での統計的な情報として、当社の裁量で、利用および公開できるものとし、申込者はこれに異議を唱えないものとします。

## 11. 本規約等の変更

当社は事前に申込者の同意を得ること無くいつでも本規約を変更することができるものとします。当社は、本規約を変更した場合には、申込者に当該変更内容を通知（原則として本サポートプログラムに関する当社のウェブサイト内に掲示する方法により行いします）するものとし、当該変更内容の通知後、申込者が本サポートプログラムを利用した場合または当社の定める期間内に本サポートプログラムの利用終了の取手続を取らなかった場合には、申込者は、本契約の変更同意したものとみなします。

## 12. 通則

見積書兼申込書、住所情報、申込付属書、販売会社情報、mojimoサポートライセンス規約（契約書）からなる本契約は、本契約の主題に関し申込者と当社との間の完全なる合意を構成し、かかる主題に関するすべての、以前および同時の意思表示を無効にします。本契約に関連するすべての変更は、第11条（本規約等の変更）によるものを除いて、両当事者の署名または押印が付された書面によることなくしては拘束力を有しないものとします。

申込者は、本契約または本契約に基づく申込者の権利もしくは義務を、第三者に対して譲渡・移転・貸与等することはできません。当社は、申込者の事前の承認を得ることなく、本

契約または本契約に基づく当社の権利または義務を第三者へ譲渡または移転することができるものとし、当該譲渡または移転の事実を申込者に通知するものとし、

本契約のいずれかの規定が無効または強制不能と判示された場合にも、本契約の残余の規定または部分は完全なる効力を有し有効であり続けるものとし、無効または強制不能性が本契約の規定または一部が不合理であることに起因している場合には、裁判所または仲裁人（場合によって）は、法律により認められる最大限でかかる規定または一部を有効とすべく、これを変更することができるものとし、

本契約の準拠法は日本法とします。本契約に関する裁判については、被告の本店所在地を管轄する高等裁判所の所在地を管轄する地方裁判所を専属的な管轄裁判所とします。

### 13. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-manga」（以下「mojimo-manga」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-mangaをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人のお客様に限ります。法人のお客様はmojimo-mangaをお申し込みいただくことができません。
- (b) お客様が購入できるmojimo-mangaのライセンス数は 1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-mangaには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-mangaにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、以下の定めに従うものとし、

#### 使用許諾範囲

お客様は、ライセンスの有効期間内に限り、日本国内向け制作物（個人利用・商業利用）での使用が可能です。

mojimo-mangaで提供される写真やイラストなどの《素材》は、すべてロイヤリティフリー素材です。

お客様は、[素材データ] をそのまま使用もしくは加工・編集して（禁止事項）に該当しない範囲において、チラシ・パンフレット・Webサイト・映像などの制作物へご使用いただけます。

※「ロイヤリティフリー素材」は、提供会社が事前に取り決めた使用許諾範囲内の使用に際して、ロイヤリティ（素材使用料）が発生せず使用できます。

#### 著作権について

当社が、お客様向けに提供するmojimo-mangaのコンテンツである《素材》の著作権は、当社または素材提供者に帰属します。

当社は[素材データ]の著作権の行使について許諾しているのではなく、使用权のみ許諾しています。

[素材データ]の被写体には、特に建造物において、商標権、著作権などの知的財産権を所有するものもあります。それら[素材データ]を使用する際には、知的財産所有者への許諾が必要となるケースもあるため、その許諾申請については、お客様ご自身で、直接、各所有者への確認を行っていただくこととなります。

それら[画像データ]の使用の際には、その知的財産の所有者への許諾が必要となる場合もあります。ただし、その許諾の申請については、直接、お客様ご自身で、各所有者へのご確認を行っていただくこととなります。

## 禁止事項

mojimo-mangaでは、お客様に対し、デザインワークの補助的要素として各種素材データを提供しています。そのため、下記の事項については禁止いたします。

- 1) [素材データ] を複製または加工し、販売・譲渡・頒布・貸与またはそれに準じた行為
- 2) [素材データ] を販売目的とする製品および外装に、“主たる要素”としてそのまま使用すること
- 3) [素材データ] の被写体である【人物】ならびに【建物】を、風俗産業およびそれに類するものに関わる用途で使用すること
- 4) [素材データ] の被写体（人物、物、風景などすべて）の特徴、品位、名誉または信用を害する態様で使用すること
- 5) [素材データ] を公序良俗に反する方法で使用すること
- 6) [素材データ] を商標・商号・その他商品等表示に使用し、登記または登録すること
- 7) お客様以外の第三者が[素材データ] を使用して成果物を作成する行為ならびにサービスを提供すること
- 8) mojimo-mangaの契約終了後に[素材データ] を使用した成果物の増刷・改版・改変すること

## ご利用上の注意

- ・ mojimo-mangaの契約終了後は、[素材データ] の使用はできません。ただし、退会前に作成された成果物の使用は問題ありません。
- ・ [素材データ] およびその[素材データ] の情報は、撮影時のものです。これらの正確性については、学術的・専門的見地を含め、いかなる保証もいたしません。
- ・ 当社のクレジット表記は必要ありません。

## 14. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-kirei」（以下「mojimo-kirei」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-kireiをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-kireiのライセンス数は、それぞれのパックで1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-kireiには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-kireiにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、以下の定めに従うものとします。

## 使用許諾範囲

お客様は、ライセンスの有効期間内に限り、日本国内向け制作物（個人利用・商業利用）での使用が可能です。

mojimo-kireiで提供される写真やイラストなどの《素材》は、すべてロイヤリティフリー素材です。

お客様は、[素材データ] をそのまま使用もしくは加工・編集して〈禁止事項〉に該

当しない範囲において、チラシ・パンフレット・Webサイト・映像などの制作物へご使用いただけます。

※「ロイヤリティフリー素材」は、提供会社が事前に取り決めた使用許諾範囲内の使用に際して、ロイヤリティ（素材使用料）が発生せず使用できます。

#### 著作権について

当社が、お客様向けに提供するmojimo-kireiのコンテンツである《素材》の著作権は、当社または素材提供者に帰属します。

当社は〔素材データ〕の著作権の行使について許諾しているのではなく、使用权のみ許諾しています。

〔素材データ〕の被写体には、特に建造物において、商標権、著作権などの知的財産権を所有するものもあります。それら〔素材データ〕を使用する際には、知的財産所有者への許諾が必要となるケースもあるため、その許諾申請については、お客様ご自身で、直接、各所有者への確認を行っていただくことになります。

それら〔画像データ〕の使用の際には、その知的財産の所有者への許諾が必要となる場合もあります。ただし、その許諾の申請については、直接、お客様ご自身で、各所有者へのご確認を行っていただくことになります。

#### 禁止事項

mojimo-kireiでは、お客様に対し、デザインワークの補助的要素として各種素材データを提供しています。そのため、下記の事項については禁止いたします。

- 1) 〔素材データ〕を複製または加工し、販売・譲渡・頒布・貸与またはそれに準じた行為
- 2) 〔素材データ〕を販売目的とする製品および外装に、“主たる要素”としてそのまま使用すること
- 3) 〔素材データ〕の被写体である【人物】ならびに【建物】を、風俗産業およびそれに類するものに関わる用途で使用すること
- 4) 〔素材データ〕の被写体（人物、物、風景などすべて）の特徴、品位、名誉または信用を害する態様で使用すること
- 5) 〔素材データ〕を公序良俗に反する方法で使用すること
- 6) 〔素材データ〕を商標・商号・その他商品等表示に使用し、登記または登録すること
- 7) お客様以外の第三者が〔素材データ〕を使用して成果物を作成する行為ならびにサービスを提供すること
- 8) mojimo-kireiの契約終了後に〔素材データ〕を使用した成果物の増刷・改版・改変すること

#### ご利用上の注意

- ・mojimo-kireiの契約終了後は、〔素材データ〕の使用はできません。ただし、退会前に作成された成果物の使用は問題ありません。
- ・〔素材データ〕およびその〔素材データ〕の情報は、撮影時のものです。これらの正確性については、学術的・専門的見地を含め、いかなる保証もいたしません。
- ・当社のクレジット表記は必要ありません。



## 15. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-kawaii」（以下「mojimo-kawaii」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-kawaiiをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-kawaiiのライセンス数は、それぞれのパックで1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-kawaiiには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-kawaiiにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、以下の定めに従うものとします。

### 使用許諾範囲

お客様は、ライセンスの有効期間内に限り、日本国内向け制作物（個人利用・商業利用）での使用が可能です。

mojimo-kawaiiで提供される写真やイラストなどの《素材》は、すべてロイヤリティフリー素材です。

お客様は、[素材データ]をそのまま使用もしくは加工・編集して〈禁止事項〉に該当しない範囲において、チラシ・パンフレット・Webサイト・映像などの制作物へご使用いただけます。

※「ロイヤリティフリー素材」は、提供会社が事前に取り決めた使用許諾範囲内の使用に際して、ロイヤリティ（素材使用料）が発生せず使用できます。

### 著作権について

当社が、お客様向けに提供するmojimo-kawaiiのコンテンツである《素材》の著作権は、当社または素材提供者に帰属します。

当社は[素材データ]の著作権の行使について許諾しているのではなく、使用権のみ許諾しています。

[素材データ]の被写体には、特に建造物において、商標権、著作権などの知的財産権を所有するものもあります。それら[素材データ]を使用する際には、知的財産所有者への許諾が必要となるケースもあるため、その許諾申請については、お客様ご自身で、直接、各所有者への確認を行っていただくことになります。

それら[画像データ]の使用の際には、その知的財産の所有者への許諾が必要となる場合もあります。ただし、その許諾の申請については、直接、お客様ご自身で、各所有者へのご確認を行っていただくことになります。

### 禁止事項

mojimo-kawaiiでは、お客様に対し、デザインワークの補助的要素として各種素材データを提供しています。そのため、下記の事項については禁止いたします。

- 1) [素材データ]を複製または加工し、販売・譲渡・頒布・貸与またはそれに準じた行為
- 2) [素材データ]を販売目的とする製品および外装に、“主たる要素”としてそのまま使用すること
- 3) [素材データ]の被写体である【人物】ならびに【建物】を、風俗産業およびそれに類するものに関わる用途で使用すること

- 4) [素材データ] の被写体（人物、物、風景などすべて）の特徴、品位、名誉または信用を害する態様で使用する
- 5) [素材データ] を公序良俗に反する方法で使用する
- 6) [素材データ] を商標・商号・その他商品等表示に使用し、登記または登録すること
- 7) お客様以外の第三者が [素材データ] を使用して成果物を作成する行為ならびにサービスを提供すること
- 8) mojimo-kawaiiの契約終了後に [素材データ] を使用した成果物の増刷・改版・改変すること

#### ご利用上の注意

- ・ mojimo-kawaiiの契約終了後は、[素材データ] の使用はできません。ただし、退会前に作成された成果物の使用は問題ありません。
- ・ [素材データ] およびその [素材データ] の情報は、撮影時のものです。これらの正確性については、学術的・専門的見地を含め、いかなる保証もいたしません。
- ・ 当社のクレジット表記は必要ありません。

#### 16. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-oishii」（以下「mojimo-oishii」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-oishiiをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-oishiiのライセンス数は、それぞれのパックで1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-oishiiには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-oishiiにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、以下の定めに従うものとします。

#### 使用許諾範囲

お客様は、ライセンスの有効期間内に限り、日本国内向け制作物（個人利用・商業利用）での使用が可能です。

mojimo-oishiiで提供される写真やイラストなどの《素材》は、すべてロイヤリティフリー素材です。

お客様は、[素材データ] をそのまま使用もしくは加工・編集して〈禁止事項〉に該当しない範囲において、チラシ・パンフレット・Webサイト・映像などの制作物へご使用いただけます。

※「ロイヤリティフリー素材」は、提供会社が事前に取り決めた使用許諾範囲内の使用に際して、ロイヤリティ（素材使用料）が発生せず使用できます。

#### 著作権について

当社が、お客様向けに提供するmojimo-oishiiのコンテンツである《素材》の著作権は、当社または素材提供者に帰属します。

当社は [素材データ] の著作権の行使について許諾しているのではなく、使用权のみ

許諾しています。

〔素材データ〕の被写体には、特に建造物において、商標権、著作権などの知的財産権を所有するものもあります。それら〔素材データ〕を使用する際には、知的財産所有者への許諾が必要となるケースもあるため、その許諾申請については、お客様ご自身で、直接、各所有者への確認を行っていただくことになります。

それら〔画像データ〕の使用の際には、その知的財産の所有者への許諾が必要となる場合もあります。ただし、その許諾の申請については、直接、お客様ご自身で、各所有者へのご確認を行っていただくことになります。

#### 禁止事項

mojimo- oishiiでは、お客様に対し、デザインワークの補助的要素として各種素材データを提供しています。そのため、下記の事項については禁止いたします。

- 1) 〔素材データ〕を複製または加工し、販売・譲渡・頒布・貸与またはそれに準じた行為
- 2) 〔素材データ〕を販売目的とする製品および外装に、“主たる要素”としてそのまま使用すること
- 3) 〔素材データ〕の被写体である【人物】ならびに【建物】を、風俗産業およびそれに類するものに関わる用途で使用すること
- 4) 〔素材データ〕の被写体（人物、物、風景などすべて）の特徴、品位、名誉または信用を害する態様で使用すること
- 5) 〔素材データ〕を公序良俗に反する方法で使用すること
- 6) 〔素材データ〕を商標・商号・その他商品等表示に使用し、登記または登録すること
- 7) お客様以外の第三者が〔素材データ〕を使用して成果物を作成する行為ならびにサービスを提供すること
- 8) mojimo- oishiiの契約終了後に〔素材データ〕を使用した成果物の増刷・改版・改変すること

#### ご利用上の注意

- ・ mojimo- oishiiの契約終了後は、〔素材データ〕の使用はできません。ただし、退会前に作成された成果物の使用は問題ありません。
- ・ 〔素材データ〕およびその〔素材データ〕の情報は、撮影時のものです。これらの正確性については、学術的・専門的見地を含め、いかなる保証もいたしません。
- ・ 当社のクレジット表記は必要ありません。

17.本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-game」に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-gameをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-gameのライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-gameには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-gameにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)にお

けるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-gameに読み替えて準用するものとします。

- (e)mojimo-gameにおいては、ゲーム・エンターテインメント用途使用に関する特約、アプリケーション用途使用に関する特約（以下総称して「ゲーム用途特約」といいます。）として、以下の通り、定めます。

フォントワークス株式会社（以下「当社」という）は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、mojimoサポートライセンス契約の使用許諾契約範囲内かを管理・監督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。申込者は、ゲーム・エンターテインメントソフトウェアおよびアプリケーションソフトウェアを開発／販売業務を行っており、当該ソフトウェア中に当社が一切の権利（当社が権利の管理委託されているものを含む）を有する提供フォントの使用を希望しています。当社は申込者に対し、提供フォントを申込者のソフトウェア内で使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は当社が提示した下記の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者のソフトウェアに使用します。

## 第1条（定義）

### 1. 契約に関する定義

本規約の「3.ライセンスの許諾。」に定めるゲーム表示用フォントの二次使用に関する契約とは、ゲーム用途特約を示します。ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収録・設置し利用するためには、別途当社のサーバーライセンスを必要とします。

### 2. フォントの形式、字形セット、改変フォントの定義

(1)字形セットとしては、1フォントの文字セット全てを「フルセット」といい、

1フォントの必要な文字セットを抽出したものを「サブセット」といいます。

(2)フォントをゲーム用途で使用する場合、画像やテキストチャとして使用する「ビットマップフォント」形式と、拡大や縮小に対して最適な字形を表示できる「アウトラインフォント」形式があります。

(3)提供フォントを使用できる市販のアプリケーションの機能として、文字形状が改変できる場合、その改変された文字形状を「改変フォント」といいます。前号のビットマップフォント形式のフォントを改変したものを「改変ビットマップフォント」といい、アウトラインフォント形式のフォントを改変したものを「改変アウトラインフォント」といいます。

### 3. 本契約の契約者、利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）、再許諾の定義

(1)フォントを使用して直接「文字入力」「文書編集」「フォントのアウトライン抽出とその加工」が許諾されているのは、本契約の契約者である申込者に限ります。

(2)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）は、本契約の契約者に含まれません。

(3)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、申込者に許諾されているフォントを利用することをフォント使用許諾の「再許諾」といいます。

### 4. 文字を呼び出す方法、文字コードの定義

(1)ユニコード、シフトJIS等（これらに限らない）のような、文字情報交換等で使用する文字コードを「汎用文字コード」といいます。

(2)汎用文字コードを使用せず、申込者のソフトウェア内に限って使用できる文字コードに類するものを「ゲーム内文字コード」「アプリ内文字コード」といいます。

#### 5. ゲーム内（アプリ内）の情報、ゲーム外（アプリ外）の情報の定義

(1)申込者のソフトウェアに直接組み込まれているメッセージの表示、文章や単語の選択肢は「ゲーム内の情報」「アプリ内の情報」といいます。

(2)申込者のソフトウェアに直接組み込まれていないメッセージ、文章、単語等を取得し表示させる情報、またはメッセージ、文章等を入力させ、当該機器内の申込者のソフトウェアから外部へ送出される情報を「ゲーム外の情報」「アプリ外の情報」といいます。

#### 6. フォントの埋込（エンベッド）とバンドルの定義

(1)申込者のソフトウェアにテキストチャとして組み込むことをフォントの「エンベッド（埋込）」といいます。

(2)申込者のソフトウェアにフォントとしてゲーム内文字コード、アプリ内文字コードまたは汎用文字コードで呼び出して使用することをフォントの「バンドル」といいます。この場合、フォントの形式および文字セットについての様態は関係しません。

#### 7. システムフォント的な使用法の定義

(1)汎用文字コードを使用して、ゲーム外（アプリ外）の情報を表示または入力できることを「システムフォント的な使用法」といいます。

(2)ゲーム内（アプリ内）文字コードを使用している場合でも、漢字変換等の変換操作ができる場合は、システムフォント的な使用法となります。

(3)申込者のソフトウェアにバンドルされており、ゲーム外（アプリ外）の情報の表示に使用する場合も、システムフォント的な使用法となります。

#### 8. 申込者のソフトウェアが動作する環境の定義

(1)家庭用のゲーム機器で、アプリを動作させる場合、「アプリ・ゲーム専用機」といいます。(2)業務用のゲーム機器を「アーケードゲーム機」「業務用アプリ機」といいます。

(3)Windows OS やMac OS 等の汎用OS で動作する機器を「PC」といいます。

(4)Android OS やiOS 等の汎用携帯端末用OS で動作する機器を「携帯機器」といいます。これには携帯電話やスマートフォンを含み、通話機能の有無は関係しません。

#### 9. 通信の様態の定義

(1)「リモート通信」とは、次の様態をいい、家庭内のネットワーク等のイントラネットの範囲に限るものとし、インターネット等の外部通信は含まないものとします。

<ゲーム>

ア.ゲーム機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、ゲーム機本体のリモートプレイができるもので、その通信をいいます。

イ.ゲーム機本体が、画面があるポータブルゲーム機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.ゲーム機本体から別のゲーム機（「ゲーム子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいう。ゲーム子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

<アプリ>

ア.アプリ・ゲーム専用機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、アプリ・ゲーム専用機本体のリモートプレイができ、その通信をいいます。

イ.アプリ・ゲーム専用機本体が、画面があるポータブルアプリ・ゲーム専用機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.アプリ・ゲーム専用機本体から別のアプリ・ゲーム専用機（「アプリ・ゲーム専用子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいいます。アプリ・ゲーム専用子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

## 第2条（文字形状の保証）

当社は、改変フォントの基になる文字形状を保証するものであり、改変フォントの形状に対しては、改変を加えた申込者の責任とし、改変フォントが第三者の有する権利を侵害するものであるとの主張、訴え、請求等がなされた場合は、改変した部分について、改変を加えた申込者が一切の責任と費用負担においてこれに対処し、当該主張・訴え・請求等より当社を防御、解決を行うものとし、当社に対し如何なる損害をも及ぼさないものとします。但し、当社の責に起因する場合は、当社が対処します。

### 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、ゲーム用途特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

### 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、申込者が提供フォントを申込者のソフトウェア中に次の各号のように使用し、および使用した申込者のソフトウェアを販売する権利（販売を許諾する権利を含む）を許諾します。

(1)ビットマップフォントとして、もしくは改変ビットマップフォントとしての使用

(2)申込者のソフトウェアに、アウトラインフォント、改変アウトラインフォントとしてエンベッドすること

(3) Adobe Flash を利用したゲーム（アプリ）中での「静止テキスト」、「入力テキスト」としての使用。また、「ダイナミックテキスト」としてサブセットフォントをバンドルしての使用

(4) 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）による、文字入力や文書編集ができる機能（汎用文字コード、ゲーム内（アプリ内）文字コードは問わない）の使用

当該ゲーム内で使用するプレイヤーの名前とコンティニューのためのパスコードに限って、ひらがな、カタカナ、英語、数字、記号（漢字は不可）を使用して入力する場合と、プレイヤープロフィール等のプレイヤー名以外の入力を行う場合の両方とも使用可能

(5)申込者のソフトウェアにバンドルすること。但し、汎用OS、および、汎用携帯端末用OS上で利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が安易にフォントファイルとして認識、分離、抽出できないよう暗号化等の処置を施すこと

(6)リモート通信の範囲を超えた、インターネット等で通信しプレイされる場合で、ゲーム内の情報もしくはゲーム外の情報の送受信

2. 前項柱書に定める販売権については、申込者のソフトウェアのタイトル数や販売本数および販売地域（日本国内および海外）を限定しません。

3. 申込者が、申込者のソフトウェアのプレイ画面、プレイ動画を販売推進、広告、宣伝、デモ等の目的で使用、配布することは、許諾の範囲とします。

4. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、当該ゲームのプレイ動画をインターネット上にアップロードすること（申込者が許諾し、当該ソフトが動作するゲーム機の機能として存在する場合に限る）は、許諾の範囲とします。

5. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）の、リモート通信内での使用は許諾の範囲とします。

### 第5条（禁止事項）

1. 提供フォントを汎用OS、汎用携帯端末用OSのフォントとしてフォントフォルダー、フォントディレクトリーにインストールすることはできないものとします。

2. 申込者は、提供フォントを当社の許可なく第三者に貸与、再許諾することはできないものとします。なお本項の第三者とは、申込者以外の会社をいい、申込者の親会社（申込者の株式の過半数を所有している会社）、子会社（申込者が当該会社の株式の過半数を所有している会社）、関連会社（申込者と何らかの資本関係がある会社）、開発委託会社（申込者が販売元、パブリッシャーである場合の開発元に相当する会社、デベロッパー）、販売会社（申込者が開発元、デベロッパーである場合の販売元、パブリッシャー）を含みます。
3. 申込者は、提供フォントを日本国外で使用できないものとします。
4. 申込者は、提供フォントを基にして作られた改変フォント（フルセット、サブセットを問わない）を新たな文字セットとして商品化しないものとします。

#### 第6条（当社の社名、権利表記）

1. 申込者は、申込者のソフトウェアに提供フォントを使用した場合、当該ソフトウェアマニュアルにおいて、以下の各号に示す例を参考に、申込者が提供フォントを使用していることを明示することができるものとします。

##### (1)提供フォントを改変せずに使用した場合（フォントワークスフォントの例）

「本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。」

##### (2)提供フォントを改変して使用した場合（フォントワークスフォントの例）

「本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。」

2. 申込者のソフトウェアにおける制作者等を表示する画面において、以下の表示例のとおり、当社の社名を表示することができるものとします。

「協力 フォントワークス株式会社」

「Special Thanks : Fontworks Inc.」

#### 第7条（売切期間）

申込者は、ゲーム用途特約の有効期間終了後も、提供フォントを使用した申込者のソフトウェアを、その内容に変更を加えることなく、直接または間接に、申込者または申込者が委託をした第三者が販売、頒布することができるものとします。

#### 18. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-live」（以下「mojimo-live」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-liveをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-liveのライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-liveには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-liveにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)にお

けるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-liveに読み替えて準用するものとします。  
(e)mojimo-liveにおいては、動画共有サービス向け映像制作用途使用に関する特約（以下「本特約」といいます。）として、以下の通り、定めます。

当社は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、本規約及び本特約の使用許諾範囲内かを管理・監督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。

申込者は、日本国内で自動公衆送信による動画共有サービス向けの映像制作を行っており、当該映像中に提供フォントを使用することを希望しています。

当社は申込者に対し、提供フォントを当該映像内に使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は、当社が提示した以下の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者が制作する映像内に提供フォントを使用します。

#### 第1条（目的）

1. 本規約では、当社と直接契約を締結した申込者との間で提供フォントの文字デザインを使用した成果物を作成することを許諾範囲としているところ、映像制作の用途においては、当該用途に特有の様々な使用方法が存在しています。そこで、本特約は、映像制作の用途における申込者の使用方法が本規約及び本特約の許諾範囲内であるかどうかの判定要素を定めることによって、申込者の映像制作業務を効率よく進められることを目的とします。

2. 本特約第4条第1項に定める判定要素によっても、本規約及び本特約の許諾範囲内か否かの判定が難しい場合は、両者で誠意をもって協議した上で決定するものとします。

#### 第2条（定義）

本規約「3.ライセンスの許諾。」に定める提供フォントの「二次使用に関する契約」のひとつは、本特約を示します。

ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収録・設置し利用するためには、別途当社サーバーライセンスを必要とします。

#### 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、本特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

#### 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、当社所定の「使用許諾範囲<mojimo-live>」に定める範囲内において使用することを許諾します。

2. PC等でインターネット上の外部の文字情報を自動収集し、受信し、又は申込者の制作した映像の視聴者（ユーザー）が入力するなどしてmojimoフォントを使用して自動処理で配信（発信、出力等）することは、運用システムの態様ごとに使用許諾範囲内・外の確認が必要となります。この場合、当社及び申込者は、使用許諾の対価が有償か無償かを問わず、協議の上、別途覚書を締結するものとします。



## 19. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-marumin」（以下「mojimo-marumin」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-maruminをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-maruminのライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-maruminには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-maruminにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)におけるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-maruminに読み替えて準用するものとします。
- (e) mojimo-maruminにおいて提供されるフォントの使用許諾範囲は、当社所定の「使用許諾範囲<mojimo-marumin>」にて定めるものとします。
- (f) mojimo-maruminにおいて提供されるフォントを使用して作成したロゴタイプの商標登録及び提供フォントを使用して作成したパッケージやWebサイト等の意匠登録は本許諾の範囲に含まれておりません。登録を希望される場合は、別途、権利者と契約を締結する必要があります。

## 20. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-fude」（以下「mojimo-fude」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-fudeをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-fudeのライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-fudeには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-fudeにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)におけるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-fudeに読み替えて準用するものとします。
- (e) mojimo-fudeにおいては、ゲーム・エンターテインメント用途使用に関して許諾しています。ゲーム・エンターテインメント用途使用に際しては、以下のゲーム・エンターテインメント用途使用に関する特約、アプリケーション用途使用に関する特約（以下総称して「ゲーム用途特約」といいます。）が適用されます。
- (f) mojimo-fudeにおいては、動画共有サービス向け映像制作用途使用に関して許諾しています。動画共有サービス向け映像制作用途使用に関する特約（以下「映像制作用途特約」といいます。）として、以下の通り、定めます。

### <ゲーム用途特約>

フォントワークス株式会社（以下「当社」という）は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、mojimoサポートライセンス契約の使用許諾契約範囲内かを管理・監督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。

申込者は、ゲーム・エンターテインメントソフトウェアおよびアプリケーションソフトウェア

を開発／販売業務を行っており、当該ソフトウェア中に当社が一切の権利（当社が権利の管理委託されているものを含む）を有する提供フォントの使用を希望しています。当社は申込者に対し、提供フォントを申込者のソフトウェア内で使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は当社が提示した下記の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者のソフトウェアに使用します。

## 第1条（定義）

### 1. 契約に関する定義

本規約の「3.ライセンスの許諾。」に定めるゲーム表示用フォントの二次使用に関する契約とは、ゲーム用途特約を示します。ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収録・設置し利用するためには、別途当社のサーバーライセンスを必要とします。

### 2. フォントの形式、字形セット、改変フォントの定義

(1)字形セットとしては、1 フォントの文字セット全てを「フルセット」といい、

1 フォントの必要な文字セットを抽出したものを「サブセット」といいます。

(2)フォントをゲーム用途で使用する場合、画像やテクスチャとして使用する「ビットマップフォント」形式と、拡大や縮小に対して最適な字形を表示できる「アウトラインフォント」形式があります。

(3)提供フォントを使用できる市販のアプリケーションの機能として、文字形状が改変できる場合、その改変された文字形状を「改変フォント」といいます。前号のビットマップフォント形式のフォントを改変したものを「改変ビットマップフォント」といい、アウトラインフォント形式のフォントを改変したものを「改変アウトラインフォント」といいます。

### 3. 本契約の契約者、利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）、再許諾の定義

(1)フォントを使用して直接「文字入力」「文書編集」「フォントのアウトライン抽出とその加工」が許諾されているのは、本契約の契約者である申込者に限ります。

(2)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）は、本契約の契約者に含まれません。

(3)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、申込者に許諾されているフォントを利用することをフォント使用許諾の「再許諾」といいます。

### 4. 文字を呼び出す方法、文字コードの定義

(1)ユニコード、シフトJIS等（これらに限らない）のような、文字情報交換等で使用する文字コードを「汎用文字コード」といいます。

(2)汎用文字コードを使用せず、申込者のソフトウェア内に限って使用できる文字コードに類するものを「ゲーム内文字コード」「アプリ内文字コード」といいます。

### 5. ゲーム内（アプリ内）の情報、ゲーム外（アプリ外）の情報の定義

(1)申込者のソフトウェアに直接組み込まれているメッセージの表示、文章や単語の選択肢は「ゲーム内の情報」「アプリ内の情報」といいます。

(2)申込者のソフトウェアに直接組み込まれていないメッセージ、文章、単語等を取得し表示させる情報、またはメッセージ、文章等を入力させ、当該機器内の申込者のソフトウェアから外部へ送出される情報を「ゲーム外の情報」「アプリ外の情報」といいます。

### 6. フォントの埋込（エンベッド）とバンドルの定義

(1)申込者のソフトウェアにテクスチャとして組み込むことをフォントの「エンベッド（埋込）」といいます。

(2)申込者のソフトウェアにフォントとしてゲーム内文字コード、アプリ内文字コードまた

は汎用文字コードで呼び出して使用することをフォントの「バンドル」といいます。この場合、フォントの形式および文字セットについての様態は関係しません。

#### 7. システムフォント的な使用法の定義

(1)汎用文字コードを使用して、ゲーム外（アプリ外）の情報を表示または入力できることを「システムフォント的な使用法」といいます。

(2)ゲーム内（アプリ内）文字コードを使用している場合でも、漢字変換等の変換操作ができる場合は、システムフォント的な使用法となります。

(3)申込者のソフトウェアにバンドルされており、ゲーム外（アプリ外）の情報の表示に使用する場合も、システムフォント的な使用法となります。

#### 8. 申込者のソフトウェアが動作する環境の定義

(1) 家庭用のゲーム機器で、アプリを動作させる場合、「アプリ・ゲーム専用機」といいます。(2)業務用のゲーム機器を「アーケードゲーム機」「業務用アプリ機」といいます。

(3)Windows OS やMac OS 等の汎用OS で動作する機器を「PC」といいます。

(4)Android OS やiOS 等の汎用携帯端末用OS で動作する機器を「携帯機器」といいます。これには携帯電話やスマートフォンを含み、通話機能の有無は関係しません。

#### 9. 通信の様態の定義

(1)「リモート通信」とは、次の様態をいい、家庭内のネットワーク等のイントラネットの範囲に限るものとし、インターネット等の外部通信は含まないものとします。

##### <ゲーム>

ア.ゲーム機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、ゲーム機本体のリモートプレイができるもので、その通信をいいます。

イ.ゲーム機本体が、画面があるポータブルゲーム機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.ゲーム機本体から別のゲーム機（「ゲーム子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいう。ゲーム子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

##### <アプリ>

ア.アプリ・ゲーム専用機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、アプリ・ゲーム専用機本体のリモートプレイができ、その通信をいいます。

イ.アプリ・ゲーム専用機本体が、画面があるポータブルアプリ・ゲーム専用機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.アプリ・ゲーム専用機本体から別のアプリ・ゲーム専用機（「アプリ・ゲーム専用子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいいます。アプリ・ゲーム専用子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

#### 第2条（文字形状の保証）

当社は、改変フォントの基になる文字形状を保証するものであり、改変フォントの形状に対しては、改変を加えた申込者の責任とし、改変フォントが第三者の有する権利を侵害するものであるとの主張、訴え、請求等がなされた場合は、改変した部分について、改変を加えた申込者が一切の責任と費用負担においてこれに対処し、当該主張・訴え・請求等より当社を防御、解決を行うものとし、当社に対し如何なる損害をも及ぼさないものとします。但し、当社の責に起因する場合は、当社が対処します。

#### 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、ゲーム用途特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

#### 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、申込者が提供フォントを申込者のソフトウェア中に次の各号のように使用し、および使用した申込者のソフトウェアを販売する権利（販売を許諾する権利を含む）を許諾します。

(1)ビットマップフォントとして、もしくは改変ビットマップフォントとしての使用

(2)申込者のソフトウェアに、アウトラインフォント、改変アウトラインフォントとしてエンベッドすること

(3) Adobe Flash を利用したゲーム（アプリ）中での「静止テキスト」、「入力テキスト」としての使用。また、「ダイナミックテキスト」としてサブセットフォントをバンドルしての使用

(4) 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）による、文字入力や文書編集ができる機能（汎用文字コード、ゲーム内（アプリ内）文字コードは問わない）の使用

当該ゲーム内で使用するプレイヤーの名前とコンティニューのためのパスコードに限って、ひらがな、カタカナ、英語、数字、記号（漢字は不可）を使用して入力する場合と、プレイヤープロフィール等のプレイヤー名以外の入力を行う場合の両方とも使用可能

(5)申込者のソフトウェアにバンドルすること。但し、汎用OS、および、汎用携帯端末用OS上で利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が安易にフォントファイルとして認識、分離、抽出できないよう暗号化等の処置を施すこと

(6)リモート通信の範囲を超えた、インターネット等で通信しプレイされる場合で、ゲーム内の情報もしくはゲーム外の情報の送受信

2. 前項柱書に定める販売権については、申込者のソフトウェアのタイトル数や販売本数および販売地域（日本国内および海外）を限定しません。

3. 申込者が、申込者のソフトウェアのプレイ画面、プレイ動画を販売推進、広告、宣伝、デモ等の目的で使用、配布することは、許諾の範囲とします。

4. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、当該ゲームのプレイ動画をインターネット上にアップロードすること（申込者が許諾し、当該ソフトが動作するゲーム機の機能として存在する場合に限る）は、許諾の範囲とします。

5. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）の、リモート通信内での使用は許諾の範囲とします。

#### 第5条（禁止事項）

1. 提供フォントを汎用OS、汎用携帯端末用OSのフォントとしてフォントフォルダー、フォントディレクトリーにインストールすることはできないものとします。

2. 申込者は、提供フォントを当社の許可なく第三者に貸与、再許諾することはできないものとします。なお本項の第三者とは、申込者以外の個人/会社をいい、申込者の親会社（申込者の株式の過半数を所有している会社）、子会社（申込者が当該会社の株式の過半数を所有している会社）、関連会社（申込者と何らかの資本関係がある会社）、開発委託会社（申込者が販売元、パブリッシャーである場合の開発元に相当する会社、デベロッパー）、販売会社（申込者が開発元、デベロッパーである場合の販売元、パブリッシャー）を含みます。

3. 申込者は、提供フォントを日本国外で使用できないものとします。

4. 申込者は、提供フォントを基にして作られた改変フォント（フルセット、サブセットを問わない）を新たな文字セットとして商品化しないものとします。

## 第6条（社名、権利表記）

1. 申込者は、申込者のソフトウェアに提供フォントを使用した場合、当該ソフトウェアマニュアルにおいて、以下の各号に示す例を参考に、申込者が提供フォントを使用していることを明示することができるものとします。

### (1)提供フォントを改変せずに使用した場合

「本ソフトウェアでは、株式会社昭和書体のフォントを使用しています。昭和書体の社名、フォントの名称は、株式会社昭和書体の商標または登録商標です。」

### (2)提供フォントを改変して使用した場合（フォントワークスフォントの例）

「本ソフトウェアでは、株式会社昭和書体のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。昭和書体の社名、フォントの名称は、株式会社昭和書体の商標または登録商標です。」

2. 申込者のソフトウェアにおける制作者などを表示する画面において、前項の申込者の自己防衛のために可能な限り昭和書体の社名を表示するものとする。（以下、表示例）

「協力 株式会社昭和書体」

「Special Thanks : SHOWASHOTAI Co.,Ltd.」

## 第7条（売切期間）

申込者は、ゲーム用途特約の有効期間終了後も、提供フォントを使用した申込者のソフトウェアを、その内容に変更を加えることなく、直接または間接に、申込者または申込者が委託をした第三者が販売、頒布することができるものとします。

## <映像制作用途特約>

当社は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、本規約及び本特約の使用許諾範囲内かを管理・監督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。

申込者は、日本国内で自動公衆送信による動画共有サービス向けの映像制作を行っており、当該映像中に提供フォントを使用することを希望しています。

当社は申込者に対し、提供フォントを当該映像内に使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は、当社が提示した以下の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者が制作する映像内に提供フォントを使用します。

## 第1条（目的）

1. 本規約では、当社と直接契約を締結した申込者との間で提供フォントの文字デザインを使用した成果物を作成することを許諾範囲としているところ、映像制作の用途においては、当該用途に特有の様々な使用方法が存在しています。そこで、本特約は、映像制作の用途における申込者の使用方法が本規約及び本特約の許諾範囲内であるかどうかの判定要素を定めることによって、申込者の映像制作業務を効率よく進められることを目的とします。

2. 本特約第4条第1項に定める判定要素によっても、本規約及び本特約の許諾範囲内か否かの判定が難しい場合は、両方で誠意をもって協議した上で決定するものとします。

## 第2条（定義）

本規約「3.ライセンスの許諾。」に定める提供フォントの「二次使用に関する契約」のひとつは、本特約を示します。

ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収

録・設置し利用するためには、別途当社サーバーライセンスを必要とします。

### 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、本特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

### 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、当社所定の「使用許諾範囲<mojimo-fude>」に定める範囲内において使用することを許諾します。
2. PC等でインターネット上の外部の文字情報を自動収集し、受信し、又は申込者の制作した映像の視聴者（ユーザー）が入力するなどしてmojimoフォントを使用して自動処理で配信（発信、出力等）することは、運用システムの態様ごとに使用許諾範囲内・外の確認が必要となります。この場合、当社及び申込者は、使用許諾の対価が有償か無償かを問わず、協議の上、別途覚書を締結するものとします。

## 21. 特約条項

本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-jewel☆」（以下「mojimo-jewel☆」といいます）に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-jewel☆をお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-jewel☆のライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-jewel☆には複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-jewel☆において提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)におけるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-jewel☆に読み替えて準用するものとします。
- (e) mojimo-jewel☆において提供されるフォントの使用許諾範囲は、当社所定の「使用許諾範囲<mojimo-jewel☆>」にて定めるものとします。
- (f) mojimo-jewel☆においては、動画共有サービス向け映像制作用途使用に関する特約（以下「本特約」といいます。）として、以下の通り、定めます。

当社は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、本規約及び本特約の使用許諾範囲内かを管理・監督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。

申込者は、日本国内で自動公衆送信による動画共有サービス向けの映像制作を行っており、当該映像中に提供フォントを使用することを希望しています。

当社は申込者に対し、提供フォントを当該映像内に使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は、当社が提示した以下の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者が制作する映像内に提供フォントを使用します。

## 第1条（目的）

1. 本規約では、当社と直接契約を締結した申込者との間で提供フォントの文字デザインを使用した成果物を作成することを許諾範囲としているところ、映像制作の用途においては、当該用途に特有の様々な使用方法が存在しています。そこで、本特約は、映像制作の用途における申込者の使用方法が本規約及び本特約の許諾範囲内であるかどうかの判定要素を定めることによって、申込者の映像制作業務を効率よく進められることを目的とします。
2. 本特約第4条第1項に定める判定要素によっても、本規約及び本特約の許諾範囲内か否かの判定が難しい場合は、両者で誠意をもって協議した上で決定するものとします。

## 第2条（定義）

本規約「3.ライセンスの許諾.」に定める提供フォントの「二次使用に関する契約」のひとつは、本特約を示します。

ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収録・設置し利用するためには、別途当社サーバーライセンスを必要とします。

## 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、本特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

## 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、当社所定の「使用許諾範囲<mojimo-jewel☆>」に定める範囲内において使用することを許諾します。
2. PC等でインターネット上の外部の文字情報を自動収集し、受信し、又は申込者の制作した映像の視聴者（ユーザー）が入力するなどしてmojimoフォントを使用して自動処理で配信（発信、出力等）することは、運用システムの態様ごとに使用許諾範囲内・外の確認が必要となります。この場合、当社及び申込者は、使用許諾の対価が有償か無償かを問わず、協議の上、別途覚書を締結するものとします。

22.本サポートプログラムのうち「フォントワークス mojimo-VR」に関して、次のとおり特約を定めます。

- (a) mojimo-VRをお申し込みいただけるお客様は、日本国内に居住する個人/法人のお客様となります。
- (b) お客様が購入できるmojimo-VRのライセンス数は、1ライセンスを上限とします。
- (c) mojimo-VRには複数年継続ライセンスはございません。ライセンスの有効期間はすべて1年となります。
- (d) mojimo-VRにおいて提供されるフォント以外の素材データの使用許諾範囲については、上記「3. ライセンスの許諾」に定めるほか、上記「13. 特約条項」(1)(d)におけるmojimo-mangaに係る定めを、mojimo-VRに読み替えて準用するものとします。
- (e) mojimo-VRにおいては、ゲーム・エンターテイメント用途使用に関する特約、アプリケーション用途使用に関する特約（以下総称して「ゲーム用途特約」といいます。）として、以下の通り、定めます。

フォントワークス株式会社（以下「当社」という）は、提供フォントを使用することに対し、その使用目的が、mojimoサポートライセンス契約の使用許諾契約範囲内かを管理・監

督し、またその利用を希望する者に使用に関する正しい理解を求めています。  
申込者は、ゲーム・エンターテインメントソフトウェアおよびアプリケーションソフトウェアを開発／販売業務を行っており、当該ソフトウェア中に当社が一切の権利（当社が権利の管理委託されているものを含む）を有する提供フォントの使用を希望しています。  
当社は申込者に対し、提供フォントを申込者のソフトウェア内で使用することに対し以下の条件を提示し、申込者は当社が提示した下記の条件を承諾し、当社の提供フォント使用許諾の範囲内で、申込者のソフトウェアに使用します。

## 第1条（定義）

### 1. 契約に関する定義

本規約の「3.ライセンスの許諾。」に定めるゲーム表示用フォントの二次使用に関する契約とは、ゲーム用途特約を示します。ただし、社内、社外、イントラネット、インターネットを問わず、サーバーにフォントを収録・設置し利用するためには、別途当社のサーバーライセンスを必要とします。

### 2. フォントの形式、字形セット、改変フォントの定義

(1)字形セットとしては、1 フォントの文字セット全てを「フルセット」といい、

1 フォントの必要な文字セットを抽出したものを「サブセット」といいます。

(2)フォントをゲーム用途で使用する場合、画像やテクスチャとして使用する「ビットマップフォント」形式と、拡大や縮小に対して最適な字形を表示できる「アウトラインフォント」形式があります。

(3)提供フォントを使用できる市販のアプリケーションの機能として、文字形状が改変できる場合、その改変された文字形状を「改変フォント」といいます。前号のビットマップフォント形式のフォントを改変したものを「改変ビットマップフォント」といい、アウトラインフォント形式のフォントを改変したものを「改変アウトラインフォント」といいます。

### 3. 本契約の契約者、利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）、再許諾の定義

(1)フォントを使用して直接「文字入力」「文書編集」「フォントのアウトライン抽出とその加工」が許諾されているのは、本契約の契約者である申込者に限ります。

(2)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）は、本契約の契約者に含まれません。

(3)申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、申込者に許諾されているフォントを利用することをフォント使用許諾の「再許諾」といいます。

### 4. 文字を呼び出す方法、文字コードの定義

(1)ユニコード、シフトJIS等（これらに限らない）のような、文字情報交換等で使用する文字コードを「汎用文字コード」といいます。

(2)汎用文字コードを使用せず、申込者のソフトウェア内に限って使用できる文字コードに類するものを「ゲーム内文字コード」「アプリ内文字コード」といいます。

### 5. ゲーム内（アプリ内）の情報、ゲーム外（アプリ外）の情報の定義

(1)申込者のソフトウェアに直接組み込まれているメッセージの表示、文章や単語の選択肢は「ゲーム内の情報」「アプリ内の情報」といいます。

(2)申込者のソフトウェアに直接組み込まれていないメッセージ、文章、単語等を取得し表示させる情報、またはメッセージ、文章等を入力させ、当該機器内の申込者のソフトウェアから外部へ送出される情報を「ゲーム外の情報」「アプリ外の情報」といいます。

### 6. フォントの埋込（エンベッド）とバンドルの定義

(1)申込者のソフトウェアにテクスチャとして組み込むことをフォントの「エンベッド（埋



込) 」といたします。

(2)申込者のソフトウェアにフォントとしてゲーム内文字コード、アプリ内文字コードまたは汎用文字コードで呼び出して使用することをフォントの「バンドル」といいます。この場合、フォントの形式および文字セットについての様態は関係しません。

#### 7. システムフォント的な使用法の定義

(1)汎用文字コードを使用して、ゲーム外（アプリ外）の情報を表示または入力できることを「システムフォント的な使用法」といいます。

(2)ゲーム内（アプリ内）文字コードを使用している場合でも、漢字変換等の変換操作ができる場合は、システムフォント的な使用法となります。

(3)申込者のソフトウェアにバンドルされており、ゲーム外（アプリ外）の情報の表示に使用する場合も、システムフォント的な使用法となります。

#### 8. 申込者のソフトウェアが動作する環境の定義

(1) 家庭用のゲーム機器で、アプリを動作させる場合、「アプリ・ゲーム専用機」といいます。(2)業務用のゲーム機器を「アーケードゲーム機」「業務用アプリ機」といいます。

(3)Windows OS やMac OS 等の汎用OS で動作する機器を「PC」といいます。

(4)Android OS やiOS 等の汎用携帯端末用OS で動作する機器を「携帯機器」といいます。これには携帯電話やスマートフォンを含み、通話機能の有無は関係しません。

#### 9. 通信の様態の定義

(1)「リモート通信」とは、次の様態をいい、家庭内のネットワーク等のイントラネットの範囲に限るものとし、インターネット等の外部通信は含まないものとし、

＜ゲーム＞

ア.ゲーム機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、ゲーム機本体のリモートプレイができるもので、その通信をいいます。

イ.ゲーム機本体が、画面があるポータブルゲーム機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.ゲーム機本体から別のゲーム機（「ゲーム子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいう。ゲーム子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

＜アプリ＞

ア.アプリ・ゲーム専用機本体のコントローラーにサブ画面があるもので、アプリ・ゲーム専用機本体のリモートプレイができ、その通信をいいます。

イ.アプリ・ゲーム専用機本体が、画面があるポータブルアプリ・ゲーム専用機でコントロール、リモートプレイができるもので、その通信をいいます。

ウ.アプリ・ゲーム専用機本体から別のアプリ・ゲーム専用機（「アプリ・ゲーム専用子機」という）でリモートプレイができるもので、その通信をいいます。アプリ・ゲーム専用子機のコントローラーにサブ画面の有無は関係しません。

#### 第2条（文字形状の保証）

当社は、改変フォントの基になる文字形状を保証するものであり、改変フォントの形状に対しては、改変を加えた申込者の責任とし、改変フォントが第三者の有する権利を侵害するものであるとの主張、訴え、請求等がなされた場合は、改変した部分について、改変を加えた申込者が一切の責任と費用負担においてこれに対処し、当該主張・訴え・請求等より当社を防御、解決を行うものとし、当社に対し如何なる損害をも及ぼさないものとし、但し、当社の責に起因する場合は、当社が対処します。

#### 第3条（使用許諾の対価）

本契約が有効な間、ゲーム用途特約の規定に従う限り、申込者のソフトウェアで使用される提供フォントの使用許諾の対価は、本契約の料金に含まれます。

#### 第4条（使用許諾範囲）

1. 原ライセンスの許諾範囲にかかわらず、当社は申込者に対し、申込者が提供フォントを申込者のソフトウェア中に次の各号のように使用し、および使用した申込者のソフトウェアを販売する権利（販売を許諾する権利を含む）を許諾します。

- (1)ビットマップフォントとして、もしくは改変ビットマップフォントとしての使用
- (2)申込者のソフトウェアに、アウトラインフォント、改変アウトラインフォントとしてエンベッドすること
- (3) Adobe Flash を利用したゲーム（アプリ）中での「静止テキスト」、「入力テキスト」としての使用。また、「ダイナミックテキスト」としてサブセットフォントをバンドルしての使用
- (4) 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）による、文字入力や文書編集ができる機能（汎用文字コード、ゲーム内（アプリ内）文字コードは問わない）の使用

当該ゲーム内で使用するプレイヤーの名前とコンティニューのためのパスコードに限って、ひらがな、カタカナ、英語、数字、記号（漢字は不可）を使用して入力する場合と、プレイヤープロフィール等のプレイヤー名以外の入力を行う場合の両方とも使用可能

- (5)申込者のソフトウェアにバンドルすること。但し、汎用OS、および、汎用携帯端末用OS上で利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が安易にフォントファイルとして認識、分離、抽出できないよう暗号化等の処置を施すこと
  - (6)リモート通信の範囲を超えた、インターネット等で通信しプレイされる場合で、ゲーム内の情報もしくはゲーム外の情報の送受信
2. 前項柱書に定める販売権については、申込者のソフトウェアのタイトル数や販売本数および販売地域（日本国内および海外）を限定しません。
3. 申込者が、申込者のソフトウェアのプレイ画面、プレイ動画を販売推進、広告、宣伝、デモ等の目的で使用、配布することは、許諾の範囲とします。
4. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）が、当該ゲームのプレイ動画をインターネット上にアップロードすること（申込者が許諾し、当該ソフトが動作するゲーム機の機能として存在する場合に限る）は、許諾の範囲とします。
5. 申込者のソフトウェアの利用者（ゲームユーザー/アプリユーザー）の、リモート通信内での使用は許諾の範囲とします。

#### 第5条（禁止事項）

1. 提供フォントを汎用OS、汎用携帯端末用OSのフォントとしてフォントフォルダー、フォントディレクトリーにインストールすることはできないものとします。
2. 申込者は、提供フォントを当社の許可なく第三者に貸与、再許諾することはできないものとします。なお本項の第三者とは、申込者以外の会社をいい、申込者の親会社（申込者の株式の過半数を所有している会社）、子会社（申込者が当該会社の株式の過半数を所有している会社）、関連会社（申込者と何らかの資本関係がある会社）、開発委託会社（申込者が販売元、パブリッシャーである場合の開発元に相当する会社、デベロッパー）、販売会社（申込者が開発元、デベロッパーである場合の販売元、パブリッシャー）を含みます。
3. 申込者は、提供フォントを日本国外で使用できないものとします。
4. 申込者は、提供フォントを基にして作られた改変フォント（フルセット、サブセットを

問わない) を新たな文字セットとして商品化しないものとします。

#### 第6条 (当社の社名、権利表記)

1. 申込者は、申込者のソフトウェアに提供フォントを使用した場合、当該ソフトウェアマニュアルにおいて、以下の各号に示す例を参考に、申込者が提供フォントを使用していることを明示することができるものとします。

(1)提供フォントを改変せずに使用した場合 (フォントワークスフォントの例)

「本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。」

(2)提供フォントを改変して使用した場合 (フォントワークスフォントの例)

「本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。」

2. 申込者のソフトウェアにおける制作者等を表示する画面において、以下の表示例のとおり、当社の社名を表示することができるものとします。

「協力 フォントワークス株式会社」

「Special Thanks : Fontworks Inc.」

#### 第7条 (売切期間)

申込者は、ゲーム用途特約の有効期間終了後も、提供フォントを使用した申込者のソフトウェアを、その内容に変更を加えることなく、直接または間接に、申込者または申込者が委託をした第三者が販売、頒布することができるものとします。

以上

2019年10月1日施行