

# マスコット利用レギュレーション

---



---

August 07,2020

# 目次

---

- P3～8 .....キャラクター概要
  - P4プロフィール
  - P5キャラクターポーズ（チュチュル）
  - P6キャラクターポーズ（ピュアル）
  - P7キャラクターポーズ（ココル）
  - P8キャラクターポーズ（SDイラスト）
- P9～11 .....利用申請・著作権者の表示
  - P10ご利用までの流れ、利用申請の例外
  - P12著作権者、許諾番号の表示について
- P12～20 .....デザイン制作・ご利用の注意点
  - P14情報を付加する場合の注意
  - P15イラストの変形、加工について
  - P16商号・商品名へのご利用について
  - P17キャラクターへのイメージ付け
  - P18縦横比
  - P19カラー
  - P20新規描きおろし時の注意点①
  - P21新規描きおろし時の注意点②

# キャラクター概要

---

# キャラクター概要



## 先輩キャラ



にじよめちゃん



にじよめさん

※ご利用の際には、別途お声かけ下さい。

# キャラクターポーズ (チュチュル)

## ■ チュチュル



# キャラクターポーズ(ピュアル)

---

## ■ ピュアル

---



# キャラクターポーズ (ココル)

## ココル



# キャラクターポーズ (SDイラスト)



# 利用申請・著作権者の表示

---

# ご利用までの流れ

## 利用申請フロー

### 1. 利用申請・お問い合わせ

以下のメールアドレスにご連絡ください。

[nijigame\\_mascot@eisys.co.jp](mailto:nijigame_mascot@eisys.co.jp)

利用申請の場合は、利用内容（用途、期間等）の記載をお願いいたします。

### 2. デザイン提出

ご利用内容によって、利用するデザインをご提出いただく場合がございます。

### 3. 許諾番号の受け取り

ご利用内容、デザインについて問題ないと弊社が判断した場合、許諾番号をお送りさせていただきます。

許諾を承認されたものを利用する場合、著作権者の表示と併せて許諾番号を表示してください。

## 利用申請の例外

にじGAMEマスコットキャラクターの利用には原則**利用申請**を行う必要があります。  
ただし、著作権法の定める『著作権の制限』に該当する場合は申請不要です。

著作権法 第五款『著作権の制限』の一例

- ① 私的使用のために利用される場合
- ② 報道目的で利用される場合
- ③ 教育目的で利用される場合 等

※『著作権の制限』に該当する場合も、ご利用にあたっての注意はお守りください。

※ 著作権者の表示「©2020 DLsiteにじGAME マスコット」又は「©2020 DLsiteNijigame mascot」については  
ご利用方法に応じて表示してください。

- ① 不特定多数の目に触れる場合には著作権の表示をお願いいたします。
- ② 第三者がコピーできないような加工がなされる場合を除き、著作権の表示をお願いいたします。
- ③ 原則著作権の表示は任意です。

# 著作権者、許諾番号の表記について

## 著作権表示

マスコットキャラクターご利用の際は必ず、以下の著作権表示してください。

※著作権法 第五款『著作権の制限』に該当する場合は内容P10「利用申請の例外」に記載の内容に応じて表示をお願いいたします。

日本語表記：©2020 DLsiteにじGAME マスコット

外国語表記：©2020 DLsiteNijigame mascot

## 許諾番号

利用許諾を受けた著作物には著作権表示と許諾番号(※)を組み合わせた以下の表記をお付けください。

日本語表記：©2020 DLsiteにじGAME マスコット #NJ○○○○○

外国語表記：©2020 DLsiteNijigame mascot #NJ○○○○○

※許諾番号の表記方法について

NJ○○○○○←こちらのマルには、ご利用案件ごとに発行される固有の許諾番号が入ります。

# デザイン制作の注意点

---

# 情報を付加する場合の注意

## 情報の付加、デザインについて

キャラクターに直接的に付与される情報（手に持たせる、バッチを付けるなど）やデザインに関して、キャラクターに意図せぬイメージが定着しないよう以下の注意事項を守ってご利用ください。



**OK!**

個人や企業、商品名等の  
特定の情報を含まないもの



**NG!**

個人や企業、商品名等の  
特定の情報を含むもの



**OK!**

キャラクターとオブジェクト  
との、意図のある組み合わせ。  
(こっそり覗いている、など)



**NG!**

意図なくキャラクターにの上  
にオブジェクトを被せる。  
(意図がある場合も、意図を感じら  
れないデザインはNGです。)

OK：ボール、ラケット、食べ物、おもちゃ、等

NG：企業名/商品名/商品画像/企業ロゴ等（判断が難しい場合はご相談くださいませ）

# イラストの変形、加工について

## キャラクターのトリミング

デザインに意図のある場合を除き、キャラクターの不自然なトリミングは行わないでください。



**OK!**

顔のみ、  
首や肩から上のみのトリミング



**NG!**

顔の下半分をトリミング



**OK!**

バストアップ、  
腰から上などの切り出し



**NG!**

縦半分のトリミング

※総柄の端など、例外はあります。判断が難しい場合は、ご相談くださいませ。

# 商号・商品名へのご利用について

## 商号への利用

「DLsiteにじGAME」及び各マスコットは、商標登録を行っております。  
したがって商号への利用は厳禁となります。

例：「にじGAMEパン工場」 **NG!**  
：「ピュアルのラーメン屋さん」 **NG!**

## 商品名への利用

商品名への利用は可能ですが、公序良俗に反したりキャラクターのイメージを損なう恐れのあるものはNGとなる場合があります。



**OK!**  
「ココルのリンゴ」



**NG!**  
「ココルの危ない包丁」

# キャラクターへのイメージ付け

## セリフや設定について

キャラクターのイメージに影響を与える可能性のあるデザインやセリフ等の設定は禁止です。

明日は猫耳に  
しようかなあ♪



NG!

実は五つ子でした！！



NG!

# 縦横比・反転

## 縦横比の変更・反転について

縦横比の変更、ビジュアルの反転は厳禁です。



OK!



NG!



NG!

# カラー

## カラーの変更について

例外を除き、カラーの変更は禁止です。シルエットでの利用やグレースケールの表現、その他目的やテーマのあるアナザーカラーは許可する場合があります。



OK!



NG!



OK!



OK!

# 新規描きおろし時の注意点①

## キャラクター設定について

設定と乖離する表現はお控えください。多少の強調表現は認める場合がありますが、他のキャラクターと並んだ際に明らかに矛盾が生じる場合は、監修時にご指摘させていただきます。

### 【参考プロフィール】

#### ■チュチュル

身長：168cm

体重：58kg

B90W58H92

#### ■ピュアル

身長：147cm

体重：35kg

B70/W55/H78

#### ■ココル

身長：160cm

体重：47kg（尻尾等含む）43kg（尻尾含まない）

B84/W59/H87

※身長＝直立時。ヒール・角含まず。獣耳は含む。



# 新規描きおろし時の注意点②

## 各キャラクターの特徴

各キャラクター毎に特徴があります。以下の点に注意して描きおろしてください。



チュチュル

- ・耳は尖り耳です。
- ・ツノの付け忘れにご注意ください



ピュアル

- ・基本的に眼帯はを外さないでください。  
眼帯を外すシチュエーションの場合  
(シャワーを浴びる、取り換える等)は  
右目を隠してください。



ココル

- ・人間の耳はありませんが、  
髪の毛で濁してください。
- ・アホ毛は2房です。