

エンタテインメント・ビジネスと著作権制度の交錯点 に係る一考察：エンタテインメント・ストーリーの模 倣と再創の狭間で

児玉， 徹
九州大学大学院芸術工学研究院

<https://doi.org/10.15017/2329448>

出版情報：芸術工学研究. 5, pp.27-40, 2006-03-30. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：

エンタテインメント・ビジネスと著作権制度の交錯点に係る一考察 ～エンタテインメント・ストーリーの模倣と再創の狭間で～

Elements of Copyright Protection in Entertainment Assets : the Expression Idea Dichotomy and Unprotectable Story Parts

児玉徹

KODAMA Toru

This paper analyzes one of the most important rules of copyright law relating to the produce of entertainment stories - the idea/expression dichotomy. This rule means that copyright law protects the expression of ideas, not the ideas themselves. That is, copyright law does not preclude others from using the ideas revealed by the author's work.

The line between idea and expression, however, is rarely an easy one to draw. At stake is whether the copyright monopoly will extend too far and stifle creativity by preventing later artists from making use of ideas that came before them. Of particular concern is whether copyright precludes use of dramatic and memorable scenes and characters in later stories whose overall themes and feel are quite different.

This paper attempts to clarify how to prevent this intellectual stagnation by comparing various legal tests expressed by the courts in some critical cases in the context of the idea/expression divide.

1. はじめに ～エンタテインメント・ビジネスの波及効果と著作権制度～

1-1. エンタテインメント・ビジネスの波及効果

映画やテレビドラマ、演劇といったエンタテインメント・コンテンツ¹を機軸としたビジネス、つまり「エンタテインメント・ビジネス」は、別名「物語ビジネス」とも表現されるとおり、「如何にして魅力的な『物語』（＝エンタテインメント・ストーリー）を創り上げて、大衆を魅了するか」が、勝敗の分かれ道となる²。

ディズニーの数々のアニメ映画や世界的に大旋風を巻き起こしている「ハリーポッター」シリーズ、そして日本のコンテンツビジネスの最も成功した例として注目される「ポケモン」のケース³に言及するまでもなく、魅力的なストーリーをもつコンテンツを創作できれば、そこで表現される独自の「世界観」を機軸として、映画、テレビ放映及びインターネット配信、演劇、アニメ、漫画、ゲーム、キャラクター商品、出版、音楽ソフト、テーマパークといったマルチウィンドウ型の展開によって、様々な経済的・文化的波及効果のボーダーレスな広がり期待できるのである（図1を参照）。

このようなエンタテインメント・コンテンツの特性を捉えて、「よいコンテンツ（のストーリー）はよい外交官になる」という考え方がある。別の言い方をすれば、「エンタテインメント・コンテンツの国境を越えた波及効果は、国家のブランド戦略と結びつきやすい」とすることもできよう。アメリカが20世紀初頭より「Trade Follows the Film（貿易は映画に続く）」というスローガンのもと、米国映画を活用した文化輸出、産業、輸出を戦略的に展開してきたことは有名である。フランスは、そのアメリカに対する対抗意識から、20世紀半ばより、国立映像センター（CNC）を中核とした映画振興策を実行してきた。イギリスもブレア首相のもとで「Coo1

Britannica) (「かつこいいイギリス」という意味) というスローガンを掲げて、映画産業を含んだ幅広いクリエイティブ産業の輸出振興に国を挙げて取り組んでいる。アジア地域においても、韓国は1998年に金大中(当時)大統領が掲げた「文化大統領宣言」のもとに、映画産業やゲーム産業の強化が図られおり、昨今日本に韓国テレビドラマのブーム、いわゆる「韓流ブーム」を巻き起こしたのは周知の事実である。最近では中国のテレビ局も、中国製コンテンツを武器に、日本市場への進出を窺っている⁴。そして日本においても、小泉首相の直轄組織として設置された知財戦略本部が2004年4月に発表したレポート「コンテンツビジネス振興政策～ソフトパワー時代の国家戦略～」⁵にあるように、映画産業振興を重要な国家戦略のひとつと位置づけて、様々な施策を打ち出してきた。

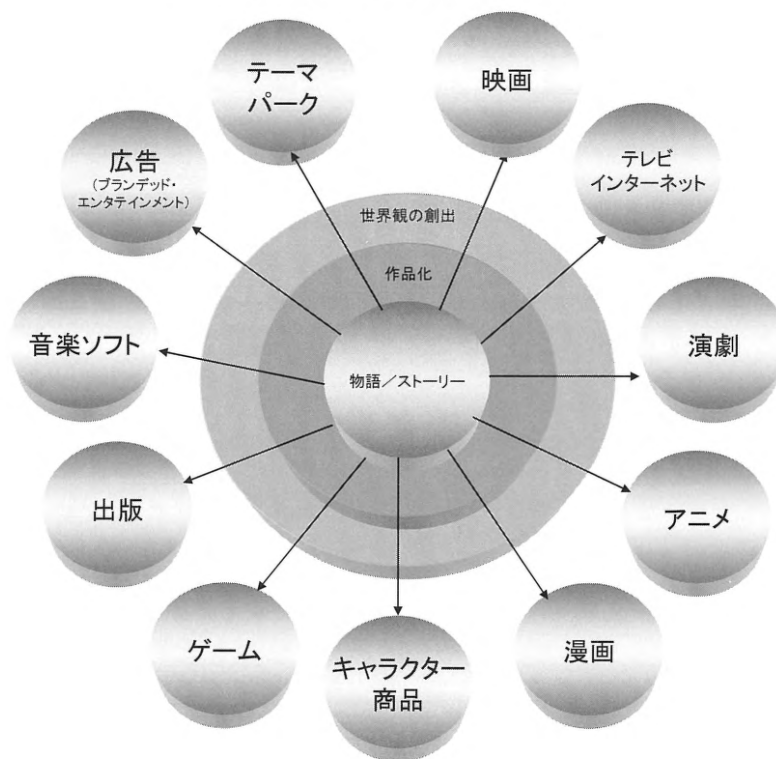
そしてこれら世界各国のコンテンツビジネス振興政策については、元ハーバード大学ケネディスクール学長のジョセフ・ナイが冷戦構造崩壊後の新しい国家戦略の機軸として提案した「ソフト・パワー」⁶という理論や、2001年末のフォーリン・アフェアーズ誌に掲載されたペトロ・ヴァン・ハムの「ブランド国家論」という考え方、そしてフォーリン・ポリシー誌の2002年5/6月号に掲載

されたダグラス・マッグレの「Gross National Cool」⁷という考え方が論理的基盤を提供していることは、業界関係者の間でよく知られている。

さらに、このような国家政策のレベルだけでなく、企業のマーケティング/プロモーション戦略という次元においても、商品のブランドコンセプトとエンタテインメント・コンテンツのストーリーを結びつけた「プロダクト・プレースメント(別名「ブランデッド・エンタテインメント」ともいう)という手法が注目を浴びていることは、特筆すべきであろう⁸。

このような文脈の中で、文化経済学の第一人者であるマコーリー大学教授のデヴィット・スロスビーがその代表的な著書「文化経済学入門」の中で、「文化産業」を「著作権産業」と位置づけながらその定義として示した「芸術を中核に据えた同心円状のモデル」、つまり「中心に芸術活動があって、それ以外の産業はその周縁を形成する」「そして、独創的なアイデアの活用がより広い生産の環境に取り入れられることによって、さらに外側に広がっていく」というモデル⁹は、図1に示したエンタテインメント・ビジネスの波及効果の本質を言い表すものとして、示唆に富んでいる。

図1 エンタテインメント・ビジネスの波及効果



1-2. エンタテインメント・ビジネスと著作権制度

さて一方で、図1のような同心円状の「経済的」波及効果が持続されるためには、中核となるストーリーの創作とその作品化（小説化・脚本化、漫画化、アニメ化・実写化、映画化、音楽化等）に携わった者がそのストーリーを組み込んだコンテンツのマルチウィンドウ展開から金銭的対価を回収することができる基盤を、法的に確保する必要がある。そのような法的基盤があるからこそ、創作者は創作意欲を喚起させて創作活動に励むのであり、さらに個々の創作活動が束となって「文化的」波及効果を生み出していくのである。

そのような法的基盤を提供する制度が、著作権制度である。著作権制度は、著作者の著作物に対する排他的独占権を保護することによって、著作者が著作物の創作に邁進するインセンティブを与え、その結果として、よりすぐれた著作物すなわち文化的所産ができあがって、文化の発展に寄与することを目的としている。一方で著作権制度は、この「著作者の権利の保護」と「文化の発展への寄与」という2つの対等な目的¹⁰を均衡させるために、著作権の保護期間に上限を設けて保護期間が満了した著作物を公有（public domain、パブリック・ドメイン）とし、保護期間内にある著作権であっても一定の場合に制限される場合を定めている（【3-2】を参照）。

本稿で着目する「表現・アイデア二分法」という著作権法上の原則も、いわばこの「著作者の権利の保護」と「文化発展への寄与」という著作権制度の2つの目的を均衡させるためのものである。つまり、「著作権法は『表現』のみを保護し、その『表現』の背後にある『アイデア』は万人の自由利用が許される公有の部分である」という「アイデア自由の原則」を導入することによって、既存の芸術文化作品の「アイデア」に基づく新しい芸術文化価値の創造を可能とするものである。しかしこの原則は、同時に、芸術文化の創造者に「どこまでが自由に利用できる『アイデア』で、どこからが自由に利用できない『表現』なのか」という難しい判断を強いることとなり、時として法的な紛争に巻き込むことにもなる。

以下、本稿では、エンタテインメント・ストーリーの模倣と再創の過程を振り返りながら、そこに表裏一体となって関連する著作権法上の「表現・アイデア二分法」の意義を、その諸学説と実際の事件への適用といった視点から概観し、著作物の本質論に基づく考え方についての示唆を述べる。そして最後に、国のコンテンツビジネ

ス振興政策のひとつの柱である「プロデューサーの育成」における著作権法知識の習得の機会の確保について、簡単な意見を述べることにする。

2. エンタテインメント・ストーリーの模倣と再創の狭間で

2-1. ストーリーの構造と「模倣と再創」の継承

いわゆる「物語論¹¹」によれば、「ストーリーが面白い」ということには2つの意味が含まれているとされる。ひとつは、ネタそのものが面白いということであり、もうひとつは、話し方が面白いということである。前者の「ネタ」、つまり「何を語るか」（物語内容）を「ミュトス（mythos）」といい、後者の「話し方」、つまり「如何に語るか」（物語表現）を「エロキューション（elocution）」という。同じミュトスでも、エロキューション次第で面白くもつまらなくもなる。例えばサスペンス・ストーリーを考えた場合、ミュトスにおいては先ず初めに犯人の動機が形成され、被害者が殺害されて、探偵が登場して犯人を当てて、逮捕に至るのが通常であるが、そのエロキューションとしては、被害者が殺害され、探偵が登場して犯人を当て、そして逮捕に至り、その後で犯人の動機が解明される、とされるのである。つまりエロキューションは、鑑賞者の心の動きを大きく揺さぶるように、ストーリーのミュトスの要点を抜粋し、編成しなおす作業であるともいえる¹²。

エンタテインメント・ストーリーは、全く無の状態から新しいものが生み出されてくるのは稀で、ほとんどの場合において、既存の何らかのストーリーのミュトスやエロキューションに影響を受けて創作される。（ちなみに先ほどの物語論によれば、世界中のあらゆる物語／ストーリーには、そのミュトスやエロキューションにおいて、何らかの共通性・類似性が見出されるという¹³。）これは何もエンタテインメント・ストーリーのみに言えることではなく、元カイロ大学教授のジャン＝リュック・エニグが著書「剽窃の弁明」で「文学とはまさに縫製、挿し木、『寄せ集め』（モンテーニュ）の結果であって、創造のうえでオリジナリティーなどまやかしにすぎない」「いかなるテキストも別のテキストの痕跡に他ならず、ついには文学の起源にまで遡れる」と述べながら示したとおり¹⁴、或いは、国際日本文化研究センター助教授の山田奨治が著書「日本文化の模倣と創造」の中で「あたらしい快適な表現を作りうるがあるとすれば、それ

はすでに存在する表現要素の、あらたな組み合わせを発見することに過ぎない。したがって、それは独創ではなく再創である。」と述べながら鮮やかに示したように¹⁵、他の多くの文学作品や絵画、楽曲、陶芸といった芸術作品にあてはまることである。

エンタテインメント・ビジネスの世界においては、実際に作品化、特に「映画化」されるストーリーは、「別の市場」で成功を収めたものであることが多い。その最たる例がハリウッドであり、まさに「ストーリーの吸収装置」として、ベストセラー小説やヒットしたミュージカルや演劇、話題になった実話、語り継がれる歴史的事件や昔話を世界中から集めてきて、分かりやすくアレンジし直し、文化性や地域特性をなくして、アウトプットしていくというパターンを繰り返している¹⁶。また、ある国でヒットした映画のストーリーを別の国の映画会社がそのまま利用するか或いは若干の設定変更を加えてリメイク・ヴァージョンの映画を製作することも頻繁になされてきている¹⁷。

作品化の対象として選定された既存のストーリーは、テーマ設定などのミュトスの要点が抽出された後に、「対位法」等を多用したエロキューション手法を施されて、限られた時間内（映画の場合は2時間）で鑑賞者の心を揺さぶる作品に加工されていく¹⁸。例えば原作のストーリーの全体構造は、「物語対位法」の観点から①リーゼン、②セットアップ、③アドホック＝パラダイム、④サグ、⑤デッドセンター、⑥ダッシュアップ、⑦クライマックス、⑧ニュー＝ビギニングの8つのフェーズに落とし込まれ、展開の速度や展開の起伏に大きな変化が付けられる¹⁹。また原作の登場人物についても、「人物プロット対位法」の観点から鑑賞者が共感を抱くことのできる喜怒哀楽のはっきりした主人公を中心に据えながら、鑑賞者に反感を抱かせる性格を持つ敵役と対峙させて、鑑賞者の心を振動させる仕掛けが施されたりする²⁰。（なお日本の映画の場合は、主人公の意思、正義感、個性がそれほど明確でなく、多元的な価値観を持ち、自然と交流するような「交流型」の人物に描かれることが多い²¹。）そしてフレーバー（flavor）の観点から喜劇的・悲劇的・ロマンティック・エロティック等の味付けがされたり、台詞とアクションを絶妙に対位させて登場人物の感情表現などをより豊かに表現したり、登場人物を取り巻く背景の細かい設定がなされていくのである。

2-2. ストーリーの映画化とアイデア自由の原則

さて、いわゆる「映画プロデューサー」とよばれる者は、以上のような、作品化候補のストーリーの確定から、ミュトスの要点の抽出、そしてエロキューションの観点からの再編成を経て、映画用脚本の完成に至るまでの全過程（この過程を「ディベロップメント（development）」という）を完遂させることを第一目標にする²²わけであるが、このために、作品化の候補となったストーリーの原作者との間に「映画化契約」を締結し、一定期間内に原作を映画化するか否かを選択できる権利（一種のオプション権）をオプション料と引き換えに獲得するのが通常である²³。

しかし映画プロデューサーは、原作者との間に映画化契約を締結することなしに、単一又は複数の既存のストーリーから、ミュトスの要点やエロキューション手法に係る抽象的なアイデアだけを拝借して、プロットライターの協力を得ながら脚本を完成させることも多い。（もちろんこの場合、当該プロットライターとの間で映画化契約を締結することにはなる）。なぜなら、ストーリーのミュトスやエロキューションにおける抽象的なアイデアは著作権法の保護対象ではないがゆえに、何人も自由に利用できるからである。

この「アイデア自由の原則」があるからこそ、世界各国の映画文化は、時に国境を越えて、自由に発展してきた。例を挙げればきりが無いが、最近の例の中から外国映画に強い影響を与えた日本映画を挙げれば、ジョージ・ルーカス監督の「スター・ウォーズ」は、黒澤明の「隠し砦の三悪人」からヒントを得て作られたものであり²⁴、スティーブン・スピルバーグ監督の「プライベート・ライアン」は同じく黒澤の「七人の侍」の影響を受けている²⁵。またエドワード・ズウィック監督の「ラストサムライ」には、黒澤の「蜘蛛巣城」「七人の侍」「影武者」「乱」といった映画の影響が色濃く残されているシーンがちりばめられている²⁶。クエンティン・タランティーノの「キル・ビル」「レザボア・ドックス」には深作欣二の「仁義なき戦い」等の作品の影響が明確に浮き彫りにされている²⁷。また、ラリー・ウォッシュウスキーの「マトリックス」が、押井守の「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」からヒントを得て制作されていることは、知られた事実である²⁸。

しかし一方で、ストーリーの「アイデアの模倣」の範疇を超えて「表現の模倣」の範疇に入ってしまうと、「著

著作権侵害」の問題が浮上してくることになる。後述するように「あのストーリーは自分が創作したストーリーの盗用だ」という主張のもとに訴訟が提起されるケースは後を絶たない。そのような主張が国際的コンテクストでなされた最近の事例として、ディズニーによる日本アニメの盗作疑惑事件が世間を騒がせたことは記憶に新しい。この事件は「ディズニー作品の『ライオンキング』は手塚治虫の『ジャングル大帝』の盗作だ」という抗議文を里中満智子氏ら日本の漫画家がディズニーに送付して話題になったものである²⁹。同じような観点から、ディズニー作品の「アトランティス 失われた帝国」は、NHKで放送された「ふしぎの海のナディア」の盗作なのではないかという疑いも一部関係者からなされている³⁰。

このように模倣と再創を繰り返しながら発展してきたエンタテインメント・ストーリーであるが、一体、どこまでは「アイデア」でどこからが「表現」なのだろうか、つまり、どこまでは作者に無断で自由に利用してよく、どこからは作者に無断で利用すると著作権侵害になるのだろうか。

3. 「表現・アイデア二分法」の意義

3-1. 「表現・アイデア二分法」に係る2つの考え方

上に提起した問題について考えてみるためには、まずは、日本の著作権法上の「複製」「翻案」という概念と「表現・アイデア二分法」という原則の相関関係を理解する必要がある。

第一に、「複製」とは、既存の著作物に依拠し、その「創作的な表現」を印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法によって、その既存の著作物と同一の又は実質的に類似する著作物を有形的に複製する行為をいう。このような行為を、既存の著作物の著作者に無断で行えば、その著作者の著作権（著作財産権）のひとつである「複製権」（著作権法 21 条）を侵害することになる。

第二に、「翻案」とは、既存の著作物に依拠し、その「創作的な表現」に修正、増減、変更等を加えて（より具体的には翻訳、編曲、変形、脚色、映画化等を行って）、その既存の著作物の「表現上の本質的な特徴」を直接感得することのできる別個の著作物を創作する行為をいう。このような行為を、既存の著作物の著作者に無断で行えば、その著作者の著作権（著作財産権）のひとつである「翻案権」（著作権法 27 条）を侵害することになる。

そして第三に、著作権法は、「思想又は感情を創作的に表現したものを」保護するものである（著作権法 2 条 1 項 1 号）。つまり著作権法は、あくまでも「表現」自体を保護するものであり、その「表現」の背後にある「思想又は感情」そのもの、つまり「アイデア」そのものを保護するものではない。この著作権法上の原則を「表現・アイデアの二分法」と呼ぶ。この原則に基づけば、既存の著作物 A に依拠して創作された著作物 B が、著作物 A と「アイデア」において類似しているにすぎない場合には、「著作物 B からは著作物 A の表現上の本質的な特徴を直接感得することができない」ことになり、著作物 B は著作物 A の「翻案」には当たらない（つまり著作物 B は著作物 A の翻案権を侵害しない）とされるのである。

上述の著作物の表現に係る「複製」「翻案」概念と「表現・アイデア二分法」原則の相関関係をまとめると、①同一又は実質的に類似の場合は「複製」、②その範囲を超えていたとしても元の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得しうる場合は「翻案」、③「アイデア」において類似するに過ぎない場合は元の著作物の表現上の本質的な特徴をも感得しえないことになり翻案権侵害の問題は発生しない、となる。（以下この考え方を「直接感得説」と称す。）つまり「複製」と「翻案」の関係については、既存の著作物に加えられる改変の度合い、または既存の著作物との類似の度合いからみて、「連続した」関係にあるとみなされる³¹。

一方で、著作物を「外面的表現形式」（＝具体的な文章表現、具体的旋律、個々の細部の表現）、「内面的表現形式」（＝基本となる筋・仕組み・主たる構成）、そして「内容（＝アイデア）」の3つに分類して、「内容」自体は保護されないが、「外面的表現形式」を無断でそのまま真似すれば複製権の侵害に、「外面的表現形式」が違っていても「内面的表現形式」が同じであれば翻案権の侵害になるという考え方もある³²。（以下この考え方を「三分説」と称す。）

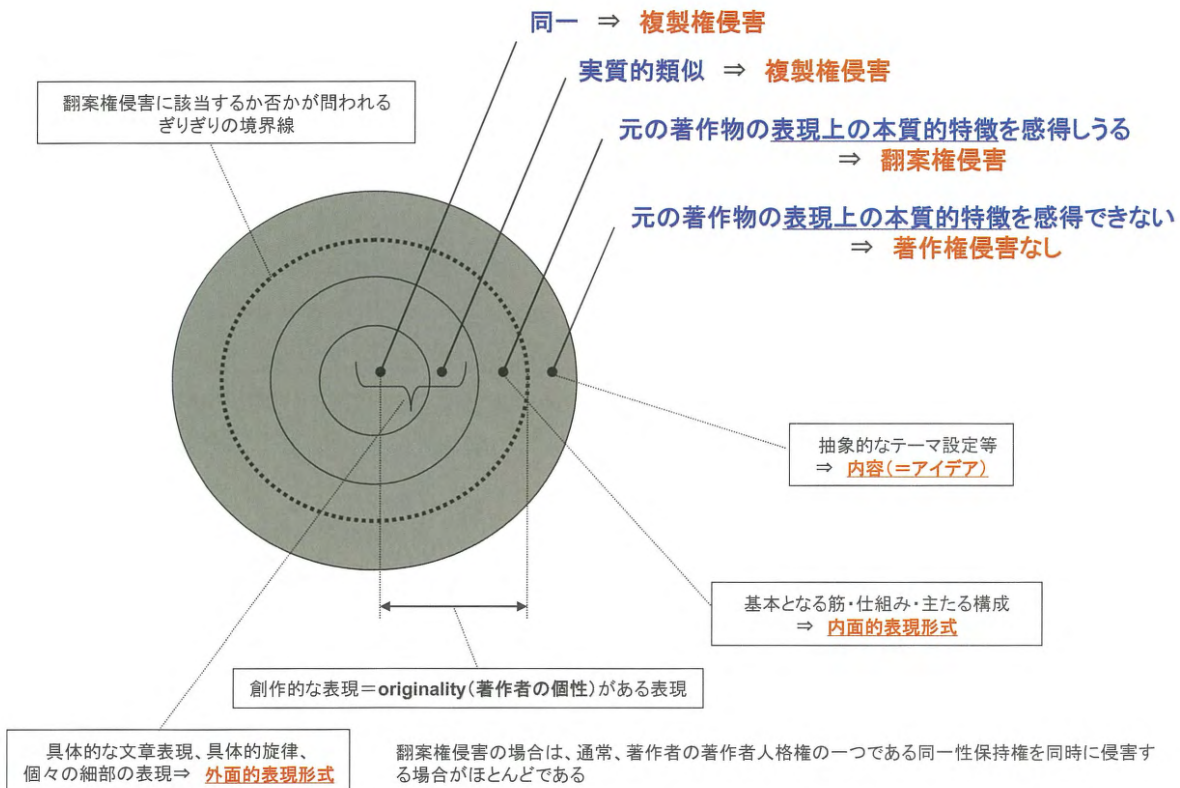
ただしこの「三分説」については、『内面的表現形式』と『内容』とは密接不可分の関係にあって両者を区別することは不可能である³³。「翻案権侵害では『内面的形式』の類似性が要件であるとして、『外面的形式』の類似性を判断の外に置くことは、当該著作物の表現形式の創作性を『内面的形式』だけに限定して過小評価することになりかねず、保護の範囲を狭めるものとして相当でない³⁴」「著作物の表現形式のどこに創作性やその特性が

認められるのかは、当該著作物の種類、特性、内容、形式によって個々に異なり、その著作物の個性に応じた判断が必要となるものであるから、『外面的形式』の利用が複製権の、『内面的形式』の利用が翻案権の各侵害の要件になるというものではない³⁵」とった痛烈な批判があることに言及すべきであろう。しかし同説が一定の判断基

準を提示しているものであることは間違いないので、むげに無視又は否定されるべきものではないと思われる。

以上のような「表現・アイデア二分法」に係る「直接感得説」「三分説」という2つの考え方をあえてひとつの図に落とし込むと、だいたい以下の図2のようになる。

図2 「表現・アイデア二分法」に係る各判断要素の相関図



なお重要なこととして、著作権の保護の対象となる「創作的な表現」の「創作的」の意味は、「著作者の個性が著作物の中になんらかの形で現れておればよい」との主旨である。別の言い方をすれば、「originality(=創作性=著作者の個性)」があればよく、「novelty(=新規性・斬新性)」までは必要とされない、ということになる。(著作権法においては「originality」が「独創性」という意味ではなく、「創作性=著作者の個性」という意味で用いられることに注意されたい。) アメリカの著作権法学者の権威であるメルヴィル・ニンマーは、この「originality」にこそ著作物の本質があると述べている³⁶。よって専門

家でない素人や幼児の創作したものでもよいし、高度に芸術的なものでなくてもよい。ただしありふれたものや、初歩的・典型的なものは、この創作性の要件を満たすことができないため著作物が否定される(【5】の「ありふれた場面(scenes a faire)」の法理を参照)。

なお著作者は、上述の複製権や翻案権の侵害を受けたときは、侵害者に対して差止請求や損害賠償請求をなし得る。さらに侵害者には刑事罰も科される。ただし、元の著作物に依拠することなく別個独立してたまたま類似の著作物が創作された場合には(偶然の暗号)、これを利用したとしても著作権侵害とはならない。また「依拠が

あったこと」に係る証明については、①先行著作物を参照する時間的余裕が十分にあったかどうか、②侵害者と被侵害者の間に密接な関係があったかどうか、③侵害者による創作経緯についての説明に説得力があるかどうか、④両著作物相互間の特徴的部分が一致するかどうかといった点をメルクマールとして「依拠があったこと」が裁判において推認される傾向があり、これを覆すためには被告の方で「依拠しなかった」ことを立証しなければならなくなる。

3-2. 著作権制度の目的と「表現・アイデア二分法」

著作権制度は、「著作者の権利の保護」と「文化の発展への寄与」という2つの対等な目的を均衡させるために、言い換えれば、著作物による独占的利益の保障を貫徹したいと欲する著作権者側の願望と、できるかぎり著作物の自由利用が認められたいと欲する国民一般の願望を調和させて文化の発展に寄与するために、第一に、著作権の保護期間に上限を設けて保護期間が満了した著作物を公有（public domain、パブリック・ドメイン）として、誰でも無許諾かつ無償で利用できることとし（著作権の時間的限界）、第二に、保護期間内にある著作権であっても一定の場合に制限される場合を定めて、そのような場合には著作物を無許諾で利用できることとしている（著作権の公共的限界）。

よってこれら著作権の時間的・公共的限界の条件を満たす場合には、元の著作物の著作権者に無断で複製行為・翻案行為を行ったとしても著作権侵害にはならない。例えば、著作権の「保護期間」（日本の場合は基本的に著作者の死後50年が経過するまでの期間）が満了した小説や昔の童話は何人たりとも自由に利用することができるし、保護期間が満了していても、例えば報道や学術研究等のために限定的に「引用」したりすることは可能である。（この「引用」については、「既存の著作物の『パロディ』を創作する行為は、著作権が制限される場合のひとつである『引用』行為に該当するか」が問題となってきた³⁷⁾）

また言うまでもなく、そもそも自然界の事象や現象、社会的歴史的事実そのものは、人間の知的活動の成果ではないから、著作権の保護の対象にはならない。よって例えば、話題になった事件の事実関係をもとに脚本を作成して映画化することは、何人たりとも自由に出来る。

（ただしその事件の事実関係を描いた他人の小説等を利

用する場合には、著作権侵害の問題が浮上してくる。）

本稿で着目する「表現・アイデア二分法」という著作権法の原則も、いわば「著作者の権利の保護」と「文化発展への寄与」という著作権制度の2つの目的を均衡させるために「著作権法は『表現』のみを保護し、その『表現』の背後にある『アイデア』は万人の自由利用が許される公有の部分である」としたものであり、この原則があるからこそ、人は既存の芸術文化作品に触発されて新たな芸術文化作品を日々創作し、その無数の創作行為が重なり合って、全体的な芸術文化のたゆまない発展を生み出してきた。

では次に、この「表現・アイデア二分法」が具体的ケースにどのように適用されてきたのかについて見てみたい。

4. 表現・アイデア二分法のケーススタディ（日本の場合）

「表現・アイデア二分法」は、例えばある映画やテレビドラマがある小説等を無断で翻案したものである旨が主張された事案において、「小説と映画／テレビドラマの内容がどこまで類似すれば、単なる『アイデアの類似』から逸脱して『表現の類似』と見なされ、翻案権侵害の問題が発生するか」というような観点から、問題となってきた。そしてこの点を判断するための基準として、【3-1】で述べた2つの基準、つまり①元の著作物の表現上の本質的特徴を直接感得できれば翻案権の侵害となるという判断基準（「直接感得説」）と、②外面的表現形式が違っていても内面的表現形式が同じであれば翻案権の侵害になるという判断基準（「三分説」）が、ケースバイケースで適用されてきた。

「直接感得説」が適用されたケースとして、例えば、江差追分のルーツを探索した①テレビドキュメンタリー番組及び②同番組中に流れるナレーションのそれぞれが、江差追分の起源を主題とした小説の翻案権を侵害するかが争われた「北の波濤に唄う」事件〔東京地裁平成8年9月30日判決〕がある。本事件判決において東京地裁は、①の論点につき、本件番組は、追分節のルーツをウラルに求めている点で、本件小説とそのメインテーマを共通にはしているが、基本的な筋、構成と離れて抽出される抽象的なテーマ自体は、アイデアとして著作権の保護範囲外にあるものと考えらるべきであるので、本件番組から本件小説の表現上の本質的特長を直接感得するこ

とはできない(つまり番組は小説の翻案権を侵害しない)としたが、一方で②の論点につき、本件番組のナレーションの一部は、本件小説のプロローグの一部を無断で翻案しているとして、翻案権侵害等を認めた。ただしこの②の論点については、控訴審である東京高裁平成11年3月30日判決においては1審と同じく翻案権侵害が認められたものの、その上告審である最高裁平成13年6月28日判決においては、本件番組のナレーションに接する者が本件小説のプロローグの表現上の本質的な特徴を直接感得することはできないなどと判示されて、本件番組ナレーションは本件小説のプロローグ部分の翻案権を侵害しないと判断された。

また「悪妻物語」事件〔東京地裁平成5年8月30日判決〕において東京地裁は、「テレビドラマの制作あるいはテレビドラマの脚本を執筆するに当たり、他人の文芸に関する著作物を素材として利用することは許されないことではないが、その著作物の著作権者の許諾なくして利用することが許されるのは、その他人の著作物における表現形式上の本質的な特徴をそれ自体として直接感得しえないような態様において利用する場合に限られるもの」とし、結論として翻案権侵害を肯定した。そしてその控訴審である東京高裁平成8年4月16日判決においても、東京高裁は「原告著作物を読んだことのある一般人が本件テレビドラマを視聴すれば、本件テレビドラマは、原告著作物をテレビドラマ化したもので、テレビドラマ化にあたり、夫の帰国以降のストーリーを変えたものと容易に認識できる程度に、本件テレビドラマにおいては、原告著作物における前記の特徴的・個性的な内容表現が失われることなく再現されているものと認められるから、本件テレビドラマは原告著作物の翻案であると認めるのが相当である」として、翻案権侵害を肯定した。

「直接感得説」は、最近マスコミを賑わした「七人の侍」事件判決においても適用された。本事件は、NHKが2003年に放送した大河ドラマ「武蔵 MUSASHI」の第1回放送分が、故黒澤明監督の映画「七人の侍」の翻案権等を侵害しているとして、黒澤氏の遺族2人がNHKと脚本家・鎌田敏夫氏に対して1億5400万円の損害賠償、同ドラマの複製・上映等の差止などを求めて訴訟を提起したというもので、最高裁は、平成17年10月18日、親族の上告を退ける決定をし、これにより親族側敗訴の1、2審判決が確定した。この事件においては『武蔵』の脚本から『七人の侍』の脚本の表現上の本質的な

特徴を直接感得することができるかどうか」という観点から「直接感得説」が適用され、結論として、1審判決では、①「武蔵」の脚本と「七人の侍」の脚本については、いくつかの場面において一定の共通点(例：野盗に狙われた弱者に侍が雇われてこれを撃退するところや、怪しい者を取り押さえたところ胸に手が触れて女であることに気づくところなど)が認められるが、それら共通する部分はアイデアの段階にとどまるものであり、②双方の間にはストーリー全体の展開やテーマにおいて相違がある、という主に2つの観点から、「七人の侍」の脚本の表現上の本質的な特徴を「武蔵」の脚本から感得することはできないとして、「武蔵」の脚本による「七人の侍」の脚本についての翻案権等の侵害は認められないと断じた。2審判決でもこの判断が支持された。

(なおNHKについては、最近、NHKドラマ「ハルとナツ」が自作ドキュメンタリーと酷似しているとして、ブラジル・サンパウロ在住の記録映像作家・岡本淳氏からクレームがつけられる事件も発生している³⁸。)

一方、「三分説」が適用されたケースとしては、「春の波濤」事件〔名古屋地裁平成6年7月29日判決〕がある。本事件判決において、名古屋地裁は、「著作物についてその翻案権の侵害があるとするためには、問題となっている作品が、右著作物と外面的表現形式すなわち文章、文体、用字、用語等を異にするものの、その内面的表現形式すなわち作品の筋の運び、ストーリーの展開、背景、環境の設定、人物の出し入れ、その人物の個性の持たせ方など、文章を構成する上での内的な要素(基本となる筋・仕組み・主たる構成)を同じくするものであり、かつ、右作品が、右著作物に依拠して制作されたものであることが必要である」としながら、「原告作品と本件ドラマとでは、前示のとおり、分量、対象とする年代、叙述の対象、登場人物、描写の方法、取り上げるエピソード等の内容、貞奴の描写、他の主要人物の描写のいずれの点においても大きな相違があり、両作品を全体として比べると、基本的な筋、仕組み、構成のいずれの点においても同一とは言えないから、両作品は、内面形式の同一性を欠くものと言うべきである」として、翻案権侵害を否定した。

以上、「直接感得説」又は「三分説」が適用された実際のケースをみてきたが、判例の傾向は「直接感得説」を判断基準とする方向でほぼ固まりつつあるといえる。

5. 表現・アイデア二分法のケーススタディ(外国の場合)

以上は日本の著作権関連事件において「表現・アイデア二分法」が如何に適用されてきたかについての説明であったが、そもそもこの「表現・アイデア二分法」は、世界中の著作権法で採用されている基本原則である。

先ず WIPO 著作権条約においては、「著作権の保護は、表現されたものに及び、思想・手順・運用方法又は数字的概念自体には及ばない。」という明確な規定が設けられている。また大陸法系(シビル・ロー系)の国であるドイツでは、著作物の構成要素を「外面的表現形式」「内面的表現形式」「内容」に分け、前二者が保護されるなどと説明されており、同じく大陸法系の国であるフランスでは、「(表層)表現」「構成 (composition)」「アイデア」という三分法が用いられ、前二者が保護されるとされている。

一方、判例法主義の母国である英国の著作権法においても、「表現・アイデア二分法 (expression / idea dichotomy)」は大原則のひとつとされており³⁹、同じく判例法主義の国である米国の著作権法においても、この「表現・アイデア二分法」は、大原則のひとつとして位置づけられている⁴⁰。米国著作権法第 102 条(b)は、「いかなる場合であっても、著作者が作成したオリジナルな著作物についての保護は、アイデア、手順、プロセス、システム、操作方法、概念、原理又は発見に対して及ぶものではなく、このことは、それらが著作物において描写、説明、図解、あるいは組み込まれている形式如何に関わるものではない」と規定している⁴¹。

本原則が適用された米国判例としては、*Nichols v. Universal Pictures Corp.*, 45 F.2d 119 (2nd Cir 1931)がある。同事案は、戯曲「Abie's Irish Rose (エイビーのアイランドの薔薇)」の著作者である Nichols が、Universal Pictures を相手取り、Universal Pictures による映画「The Cohens and the Kellys (コーエン家とケリー家)」は自己の作品の盗作であるとして、著作権侵害を理由に訴訟を提起したものである。第 2 巡回区控訴裁判所は、「どの著作物でもそうであるが、特に演劇に関しては、個々の出来事を捨象していくと、より一般化された多くのパターンが導き出され、最終的に残るのは、どのような劇なのかといったことと、場合によると、タイトルだけかもしれない。しかし、この一連の抽象化の中で、もはや保護されないという地点がある。そうでな

れば、劇作家は、表現部分は別にしても、自己の権利が及ぶはずのない『アイデア』について、他人による使用を禁止できることになってしまうからである。」と述べながら「抽象化テスト (abstraction test)」と呼ばれる手法を打ち出し、結論として「本件の両作品のストーリーはかなり異なるものであり、共通しているのは、ユダヤの父親とアイルランド人の父親の反目、両家の子供同士の結婚、孫の誕生、和解ということぐらいである」「原告の戯曲は創作的なものであるが、そこで取り上げられているテーマは、原告のアイデアの一部にすぎない」などとして、Universal Pictures による著作権侵害はないものと判断した⁴²。

最近話題となった米国判例としては、アメリカ人作家のダン・ブラウンの人気ミステリー小説「ダ・ヴィンチ・コード (Da Vinci Code)」に係る *Dan Brown and Random House Inc. v. Lewis Perdue*, 04 Civ. 7417 がある⁴³。同小説は、ルーブル美術館の館長が殺害された事件に関連して、主人公のハーバード大学教授の解読により、レオナルド・ダ・ヴィンチが英知の限りを尽くして暗号を描き込んだ絵画「最後の晩餐」の中に長年秘されてきた驚愕の事実が明らかにされる、というストーリーであるが、これを読んだルイス・パーデューという作家が、「ダ・ヴィンチ・コード」の内容は、自分の小説である「ダ・ヴィンチの遺産 (Da Vinci Legacy)」と「神の娘 (Daughter of God)」の著作権を侵害しているという主張をマスコミで発表した。そこで、「ダ・ヴィンチ・コード」の著者ダン・ブラウンとその出版社ランダム・ハウスは、『「ダ・ヴィンチ・コード」はパーデューの2つの小説の著作権を侵害しない』との確認(宣言的判決)を求める裁判を提起した。結果、ニューヨーク南部地区連邦地方裁判所は 2005 年 8 月 4 日、「ダ・ヴィンチ・コード」はパーデューの2つの小説の著作権を侵害しないと判決した。同判決の中で、連邦地裁は、「表現・アイデア二分法」の原則を確認しながら、後述の「パターン・テスト」や「ありふれた場面 (scenes a faire)」の法理に言及し、両者の小説の全体的コンセプトと雰囲気、プロット、登場人物、順序、ペース及び場面設定について詳細な比較を行って、いずれの点についても実質的類似性を否定し、「何らかのわずかな類似性があるとしても、それは一般化された保護の対象とならないアイデアのレベルにおいてでしかない」と断じた。(なおこの「ダ・ヴィンチ・コード」については、2006 年 2 月に、英国に

おいても、小説「レンヌ＝ル＝シャトーの謎ーイエスの血脈と聖杯伝説 (The Holy Blood, Holy Gail)」の著作権を侵害しているとの主張のもとに、同小説の共著者であるマイケル・バイジェントとリチャード・リーから、出版社ランダム・ハウスに対して訴訟が提起され、現在、審理が継続中である。

また、かつてアメリカの著作権法の権威であるニンマー教授は、映画「ウェストサイド物語」とシェークスピアの戯曲「ロミオとジュリエット」とを比較しながら、物語の骨格に関する13個の共通点を抽出し、「これらの13の共通点は、出来事の基本的な連鎖および登場人物の相互関係を表現する面で十分に具体的である。このパターンが両作品に共通する以上、両者が実質的に同一であると結論付けることができる。」と述べたが⁴⁴、この試み（「パターン・テスト」と称される）も、いわば「表現とアイデアの境界線」を見極めるためのものであった。

（なお実際に、「ウェストサイド物語」は、振付師のジェローム・ロビンスが作曲家のレナード・バーンスタインに「ロミオとジュリエット」を現代のニューヨークの物語に翻案し直すことを提案した結果作られたものだそうである⁴⁵。）

米国の判例は、「表現・アイデア二分法 (expression / idea dichotomy)」と並行して、「ありふれた場面 (scenes a faire)」の法理、つまり、出来事、登場人物、場面の描写など、当初は original な表現として著作権保護があったものでも、今やその特定のテーマの下ではそれらを用いることが一般化していたり、あるいは実際上も不可欠である場合には、著作権の保護は与えられないという考え方も発展させてきた⁴⁶。この法理は、例えば、*Hoehling v. Universal City Studios*, 618 F.2d 972 (2d Cir), cert. denied, 449 U.S. 841 (1980)において適用された。同事案では、ヒトラー時代に造られた巨大飛行船ハイデンプルグ号をナチの誇示の道具と位置づけた *Hoehling* の書籍「誰がハイデンプルグを破壊したか？」が、その10年後に出版され *Universal City Studios* によって映画化されることになった *Mooney* の書籍「ハイデンプルグ」によって著作権を侵害されたかが問題となった。第2巡回控訴裁判所は、『「ヒトラー万歳」とかドイツ国家など、同じフレーズや出来事がそれぞれの作品で取り上げられているが、これらは単なる『ありふれた場面 (scenes a faire)』である。特定の歴史上の時代や作り上げたテーマについては、このような標準的な文学的手法・表現を

用いずに文章を書くことは実質的に不可能であるから、『ありふれた場面』は著作権保護の対象とはならない。」などと述べながら、著作権侵害の主張を退けた⁴⁷。また、映画「*Fort Apache: The Bronx*」(邦題は「アパッチ砦：ブロンクス」)という映画が、著者の警官としての実体験を描いた「*Fort Apache*」というノンフィクション・エッセイの著作権を侵害したかが問題となった *Walker v. Time Life Films, Inc.*, 784 F.2d 44 (2d Cir. 1986)においても、第2巡回控訴裁判所は「酔っ払い、売春婦、社会のダニ、遺棄された自動車などの要素は、南ブロンクス地区の警察官を取り扱ったどんなノンフィクション作品にも登場するようなものである。これらの共通点は『ありふれた場面 (scenes a faire)』、つまり特定のテーマや設定の下における不可欠のシーンとして、著作権の保護の対象とはならないものである。」などと述べながら、著作権侵害の主張を退けた⁴⁸。

以上、特にエンタテインメント・ストーリーの類似性が争点となった米国判例において「表現・アイデア二分法 (expression / idea dichotomy)」及び「ありふれた場面 (scenes a faire)」の法理がどのように適用されてきたかについて幾つか例を挙げたが、これら法理以外にも、米国判例は、「作者の権利保護」と「文化の発展への寄与」を均衡させるために、「融合理論 (merger doctrine)⁴⁹」や有名な「フェア・ユース (fair use) の法理⁵⁰」といった法理を発展させてきており、そのどれもが、日本を始め世界各国の著作権判例に大きく影響を及ぼしてきた。

6. 表現・アイデア二分法の考え方 ～著作物の本質論からの視点～

これまで「表現・アイデア二分法」の枠組みとケーススタディを概観してきたが、では一体、どこまでは「アイデア」でどこからが「表現」なのか、つまり、どこまでは作者に無断で自由に利用してよく、どこからは作者に無断で利用すると著作権侵害になるのか、という問題について、どのように考えたらよいのだろうか。

「作者の権利の保護」と「文化の発展への寄与」という著作権制度の2つの目的を均衡させる法政策的な見地からは、この問題について、次の2つの視点が考慮されることとなる。1つは、フリーライド(ただ乗り)は許されないという著作権保護ないし創作意欲のインセン

タイプ確保という視点である。この視点からいえば、翻案権侵害の成立する範囲をできるだけ広く解することになる。もう1つは、著作権の公共性（利用者に多様な作品を提供すること）及び創作活動の自由性という視点である。この視点からは、翻案権侵害の成立する範囲をできるだけ狭く解することになる。一般的には、この2つの視点のどちらに重きを置くかに応じて、表現とアイデアの境界線の法的判断も左右に微妙に振れることとなる⁵¹。

ただ、いずれの視点を採用するにせよ、既存のストーリーの抽象的なテーマ設定だけを模倣している場合を一方の端として、既存のストーリーの詳細かつ具体的な文章表現をそっくりそのまま模倣している場合をもう一方の端とすれば、その間のどこかに、単なる「アイデアの模倣」から逸脱して「表現の模倣」に踏み込む「境界線」、つまり「著作権侵害になるかどうかの境界線」があることには間違いない。

ではその「境界線」はどこにあるのか。これまでみてきたように、判例や学説においては、「直接感得説」「三分説」「抽象化テスト」「パターンテスト」といった方法論が提示されてきたが、「表現上の本質的特徴」「内面的・外面的表現形式」「抽象化」「パターン」といったマジックワードがでてきて、一般人には非常に分かりにくい。またいずれの方法を採用しようとも、「ここまではアイデアであり、ここからは表現である」という統一の基準を提供するものではない。

結局この「著作権侵害になるかどうかの境界線」の判断については、元青山学院大学学長の著作権法学者、半田正夫がいうように、「著作物の本質論」に立ち返って、個々の著作物ごとに、①「originality（＝創作性＝作者の個性）」が認められ、したがって著作権によって保護を受ける部分とは何か、また②「originality（＝創作性＝作者の個性）」が埋没し、したがって万人の自由利用が認められるべき公有の部分とは何か、を検討しなければならない、ということに尽きるといえよう⁵²。

ここで今一度、図2を参照されたい。著作物のどこに「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現するかは、個々の著作物の種類や特性によって千差万別であり、ケースバイケースで判断するしかない。あえて一般的傾向を述べるとするならば、元のストーリーの抽象的なテーマには、「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現することは難しく、よってそれを模倣したとしても

著作権侵害の問題が浮上する可能性は低い、一方で、元のストーリーの具体的な文章表現、具体的な旋律、個々の細部の表現には「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現しやすく、よってそれを模倣すれば著作権侵害の問題が浮上する可能性は高いといえる。また元のストーリーの基本となる筋・仕組み・主たる構成（ストーリーの展開、背景・環境の設定、人物の出し入れ、その人物の個性の持たせ方など）には、「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現する場合もあれば、そうでない場合もあり（例えば「ありふれた場面 (scenes a faire)」の場合）、ケースバイケースである。そして、日本の判例においては、翻案権侵害かどうかのぎりぎりの判断を行う際に、「元の著作物の表現上の本質的特徴を直接感得できるかどうか」、つまり、「元の著作物の originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現しているかどうかを見極めるのである。

また上述のミュートス（「何を語るか」とエロキューション（「如何に語るか」）の関係からいえば、元のストーリーのミュートスの抽象的な要素には「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現することは比較的難しいゆえ、それを模倣しても著作権侵害の問題は浮上しにくいものと考えられる。一方で、元のストーリーのエロキューションについては、それが詳細かつ具体的な表現になればなるほど作者の「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現しやすく、その呪縛から逃れるためには余程の換骨奪胎を施さなければならず、弱い程度の改変では元のストーリーの「originality（＝創作性＝作者の個性）」が生きていることになり、著作権侵害の問題が浮上してくる。しかしここでも、もはや一般化したエロキューション手法には作者の「originality（＝創作性＝作者の個性）」が顕現しないため、それを模倣しても著作権侵害にはならないのである。

既存のストーリーをもとに新たなストーリーを創作し、それをひとつの作品にまで昇華させるまでの全過程に関わる全ての者に、既存のストーリーの「originality（＝創作性＝作者の個性）」を見極め、それを尊重しながら創作活動に励むことが、常に求められるのである。

7. 終わりに

本稿では、エンタテインメント・ビジネスと著作権制度の交錯する場面において浮上する数多くの法的問題の

中でも、最も難しい判断を迫られる「表現・アイデア二分法」にあえて焦点を当てて考察した。これは取りも直さず、日本を代表するコンテンツ創生企業に身を置いていた筆者の経験から、その判断が右に振れば「表現の萎縮効果」を生じ、左に振れば「著作権侵害行為」につながるという、コンテンツ創作の現場に緊張感あふれる判断を常に迫る本原則は、コンテンツ・デザイン及びプロデュースの現場において如何に法的知識が重要となってくるかという点を浮き彫りにするのに格好の材料となると考えたからである。

しかしこの原則に係る法的問題は、コンテンツビジネス全体の法的問題からみれば、氷山の一角に過ぎない。コンテンツの創作、ファイナンス、流通の全過程においては、本稿で着目した問題以外にも、数多くの複雑な法的問題が絡んでくる。今後益々ボーダレス化するコンテンツビジネスの現状を考えれば、国のコンテンツビジネス振興政策のひとつの柱である「プロデューサー育成」のための教育プログラムにおいては、国際的視野に立ったコンテンツの創作、ファイナンス、流通に関連する種々の法的問題に係る広範かつ実践的な知識の習得機会が確保されなければならないだろう。

本稿では紙面のページ数の制限があるので、エンターテインメント・ビジネスと法の交錯する場面における他の多種多様な法的問題点については、また別の機会に書きたいと思う。

1 「コンテンツ」の定義としては、コンテンツ・ビジネスの振興に関する基本法として制定された「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」（「コンテンツ促進法」）の第2条1項において、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム……であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」と規定されている。

2 「如何に魅力的なコンテンツ商品を創造するか」という問題を「如何に魅力的な物語／ストーリーを創作してそのコンテンツ商品に落とし込むか」という観点から分析する「コンテンツ・マーケティング」という考え方が注目を浴びつつある。新井範子他「コンテンツマーケティング ～物語型商品の市場法則を探る～」(平成16年6月30日、同文館出版)を参照。

3 「ポケットモンスター」の直接効果は1兆円、これに1次・2次波及効果を加算すると2兆3千億円に上り、

さらにこれに海外での経済波及効果が加算される。経済産業省「コンテンツ産業の国際的展開に向けて」(平成15年7月)を参照。

4 日経新聞11月14日朝刊記事。

5 知的財産本部「コンテンツビジネス振興政策 ～ソフトパワー時代の国家戦略～」(2004年4月)。

6 ジョセフ・S・ナイ(山岡洋一・訳)「ソフト・パワー」(2004年9月、日本経済新聞社)。

7 米国のフォーリン・ポリシー誌の5/6月号に「Japan's Gross National Cool」という論文が掲載され、それが後に「世界を闊歩する日本のカッコよさ」という題名となって雑誌「中央公論」(2003年5月号)に翻訳掲載されて、話題を振りまいた。内容としては、国力をGDP等の経済指標だけで示すのではなくて、GNC(Gross National Cool)という、いわばその国の「クールさ(かっこよさ)」で示す必要性を説き、日本は、その文化、特に漫画やアニメなどのポップカルチャーが世界に及ぼす影響力が強く、GNCが極めて高い国であると賞賛したものであった。

8 「アドバタイジング」(2005年6月、電通)の「ブランド・エンターテインメント」に関する特集を参照。

9 デヴィッド・スロスビー(中谷武雄/後藤和子・訳)「文化経済学入門」(2002年11月、日本経済新聞社)。具体的には、伝統的に「芸術」と定義される文学、音楽、ダンス、劇場、視覚芸術、工芸品、舞台芸術、メディア・アートなどを同心円の中核に据え、その同心円の中核の外側に、「文化的商品」を創り出す書籍・雑誌出版、テレビ・ラジオ放送、新聞、映画といった産業を据えて、さらにその外側に、広告業、観光業、建築デザイン業といった産業のうち芸術文化に関連する部分を位置づけている。

10 この2つの目的は、例えば、日本の著作権法第1条や米国憲法第1条8節8項に明確に示されている。また、20世紀末に作られたWIPO著作権条約においても、「インセンティブとしての著作権保護」と「著作家の権利と公益とのあいだの均衡の維持」が強調されている。

11 前掲注(2)・新井74頁。物語についての研究は、アリストテレスの詩学(創作学)以来の長い伝統があるが、近代物語論は20世紀前半、プロップによるロシアの昔話の研究に始まったとされる。

12 純丘曜彰「エンターテインメント映画の文法」(2005年6月、フィルムアート社)67頁。

13 前掲注(2)・新井82頁。

14 ジャン＝リュック・エニグ(尾河直哉・訳)「剽窃の弁明」(2002年1月、現代思想新社)15頁。

15 山田将治「日本文化の模倣と創造 ～オリジナリティとは何か～」(平成14年6月30日、角川選書)212頁。山田は、同著書の中で、近代の「オリジナリティ神話」「独創性の神話」(＝他にないものを想像することに絶対的な価値があるとする神話)に疑問を呈し、「あたらしい快適な表現を作りうることはあるとすれば、それはすでに存在する表現要素の、あらたな組み合わせを発見することに過ぎない。したがって、それは独創ではなく再創である。」と述べながら、芸術文化の発展に不可欠な「再創主義」という考え方を唱えており、興味深い。

16 浜野保樹「模倣される日本 ー映画、アニメから料

理、ファッションまで」(2005年3月、祥伝社)88頁。

17 ここ最近では、「日本のポップカルチャーの世界への伝播現象」という形で、日本映画がハリウッドの映画会社によってリメイクされる事例が目につく。映画「リング」(中田秀夫監督)のリメイク権(つまり翻案権)がドリームワークス社によって100万ドルで購入され、そのリメイク版が全米公開とともに1億ドル以上の興行収入をあげたのが記憶に新しいが、他にも映画「Shall We ダンス?」(周防正行監督)のリメイク権がミラマックス社によって購入された事例等、枚挙に暇がない。また、テレビ番組のストーリーを利用する権利を他国のテレビ局に販売することもなされてきている。典型例は、英国のテレビ番組「Who wants to be a millionaire?」のフォーマットを輸入してフジテレビが製作放映しているテレビ番組「クイズ・ミリオンア」である。

18 前掲注(12)・純丘129~131頁。

19 アリストテレスの詩学(創作学)の伝統に則って①設定(setup)、②展開(development)、③解決

(resolution)の3幕構造(3 act structure)で再編成されるものであると説明される場合もある。

20 前掲注(12)・純丘128~129頁。

21 前掲注(2)・新井83頁。

22 プロデューサーのディベロップメントへの関わり方を概観すると、まずはじめに「ブレマイズ(premise、前提)」の段階で、映画化される候補の原作の特定、その原作のテーマや、状況、登場人物のキャラクター設定の変更に関する草案が作成され、プロデューサーはこの草案をエンジェル投資家にもっていき、気に入られれば、プロットライター(plot-writer)にその草案に基づく「プロット(plot、筋書)」を執筆させる。プロデューサーは、出来上がったプロットに納得すると脚本の初稿であるライターサイズの用紙120枚程の「スペック(spec、試作稿)」を書かせる。このスペックをもとに別のプロットライターが何度も書き直し(rewrite)を加えて、脚本の第二稿である「プレップ(prepare、準備稿)」が仕上がる。プロデューサーからプレップを持ち込まれた映画会社は、外部の専門家にストーリーアナライズ(story-analyze、物語分析)を委託し、その結果上ってくるコメント及び市場性に関する採点がよければ、プロデューサーに対して脚本の最終原稿である「ファイナル(final、決定稿)」の作成を依頼する。プロデューサーはライターや監督候補者とともにファイナルを完成させて、それに「プロトコール(protocol、企画書)」を付けて、映画会社に提出する。映画会社の取締役会は、その企画書をもとに、投資とリターン観点から吟味し、映画製作に係る最終的な意思決定を行うこととなる。

23 重田樹男他「エンタテインメント ~アメリカ映画・音楽・演劇ビジネスと契約マニュアル~」(2003年6月、すばる舎)169頁。ちなみに、日本における「映画化契約」は、多くの場合において、「期間限定の独占的許諾契約」である。先ほどの例でいうと、小説Aの著作権者は、映画Bの創作から一定期間は他社にさらなる映画化許諾はしないと約束するものの、その一定期間が経過した後は、他社に自由に映画化を許諾できることになっている場合が多い。だから日本では、1つの文芸作品に種々の会社の映画が存在している。(例えば「伊豆の踊

り子」には、松竹版[1933年]、日活版[1963年]、東宝版[1974年]などがある)。一方で、アメリカにおいては、リメイクや続編、テレビシリーズ作品などを製作する権利をすべて含んだ映像化権一切の譲渡がなされる場合が多い。そうしなければ、映画がヒットした途端に、他社が続編を作る権利をさらってってしまうからである。

24 前掲注(16)・浜野22頁。

25 前掲注(16)・浜野29頁。

26 前掲注(16)・浜野32頁。

27 前掲注(16)・浜野12頁。

28 前掲注(16)・浜野50~51頁。

29 福井健策「著作権とは何か -文化と創造のゆくえ」(2005年5月、集英社)101~110頁。

30 前掲注(16)・浜野55頁。

31 橋本英史「著作物の複製と翻案について」(現代裁判法体系26巻)379~380頁。

32 前掲注(31)・橋本386頁。

33 半田正夫「著作権法概説」(2005年、法学書院)78頁。

34 前掲注(31)・橋本389頁。

35 前掲注(31)・橋本388頁。

36 菊池武他「著作権法の基礎」(平成17年9月、経済産業調査会)36頁。

37 著作権裁判における「パロディ」の考え方については、前掲注(29)・福井140~177頁に分かりやすい解説がなされている。日本においては、パロディストのマッド・アマノ氏と山岳写真家の白川義員氏との間で足掛け16年の長きに渡って争われた「パロディ事件」における最高裁昭和55年3月28日判決が有名である。同判決において最高裁は、著作権制限規定のひとつである「引用」に該当するためには、①引用して利用する作品と引用されて利用される作品とが明瞭に区別され、かつ②両作品の間に主従の関係がなければならぬなどとしながら、アマノ氏が自己の作品内に白川氏の作品を取り込んだ行為は「引用」の要件は満たしていないと判断し、結論としてアマノ氏の作品は白川氏の作品の著作権を侵害していると断じた。この判例から導き出されるひとつの結論としては、「日本においてはパロディが著作権侵害を構成しないと判断する余地はほとんどない」ということになる。一方アメリカにおいては、*Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.* 510 U.S. 569 (1994)や *Leibovitz v. Paramount Pictures Corp.*, 137 F.3d 109 (2d Cir. 1991)といった判例において示されたように、米国著作権法107条の「フェア・ユース(faire use)の法理」(注(48)を参照)に基づきながら、パロディは著作権侵害に該当しないと判断される余地が多分に残されている。

38 読売新聞平成17年10月3日。

39 マイケル・F・フリント(内藤篤・監修、高橋典博・訳)「イギリス著作権法」(1999年2月、木鐸社)41・42頁、51頁、133頁。「1952年著作権法に関するグレゴリー委員会報告書」では、「著作権は、著作物に与えられる権利であり、著作物に由来する権利である。それはアイデアの斬新さの権利ではない。」と述べられている。同報告書は、1956年英国著作権法の基礎を形作った。

40 表現・アイデアの二分法は、近時の米国判例においては、Whelan v. Jaslow 事件を契機に、大幅に緩和されてきている。三山裕三「著作権法詳説 一判例で読む 16 章」(2005 年 5 月、レクシスネクシス・ジャパン) 8 頁を参照。

41 白鳥綱重「アメリカ著作権法入門」(2004 年 8 月、信山社) 10 頁。

42 前掲注 (41)・白鳥 97 頁。

43 月刊コピーライト (2006 年 1 月号) 44 頁。

44 岡邦俊「マルチメディア時代の著作権の法廷」(平成 12 年 3 月、ぎょうせい) 132~133 頁。

45 前掲注 (29)・福井 94~95 頁。

46 前掲注 (41)・白鳥 100 頁。

47 前掲注 (41)・白鳥 103 頁。

48 Paul C. Weiler(2003), *Entertainment, Media and the Law*, West Group, P.324.

49 「融合理論 (merger doctrine)」とは、アイデアと表現が不可分の関係にあるときは、たとえ表現であってもアイデアに融合 (merge) したと考えて保護すべきでないとする法理。「ありふれた場面 (scenes a faire)」の法理とほぼ主旨は同じであるが、この「融合理論」の方は事実的・機能的著作物に適用されやすい法理であり、「ありふれた場面 (scenes a faire)」の法理は芸術的著作物 (特にノンフィクション作品) に馴染みやすい法理であるといえる。

50 「フェア・ユース (faire use) の法理」とは、他者の著作物を許可なしに使用する場合であっても、使用の目的、著作物の性質、使用する量や程度、潜在的な市場・価値への影響といった要素を勘案して、公正な使用であると判断される場合には、著作権侵害とはならないとするもので、米国著作権法 107 条に規定されている。

51 前掲注 (40)・三山 184~185 頁。

52 前掲注 (33)・半田 78 頁。