

平成 22 年度コンテンツ産業人材発掘・育成事業（有望若手映像等人材海外研修事業）
プロデューサーカリキュラム

オプションアグリーメント～小説の映像化の場合～

骨董通り法律事務所
弁護士
松島恵美

©2011 骨董通り法律事務所 弁護士松島恵美

目 次

1. はじめに.....	2
2. オプションアグリーメントとは.....	3
3. オプションアグリーメントの各条項.....	5
3-1. プロパティ.....	5
3-2. Chain of Titles.....	7
3-3. オプション期間中のプロパティ利用.....	8
3-4. オプション料・オプション期間.....	9
3-5. 映像化権料.....	10
3-6. オプション権行使によって獲得する映像化権の範囲・内容.....	11
(1) 映像化権の地域、言語、期間.....	11
(2) 映像化権の内容.....	11
(3) 本映像の前篇・続篇・スピニアウト・リメイクなどの扱い.....	14
(4) 付与の意味 ～譲渡 vs. 独占的ライセンス～.....	14
3-7. プロパティ権者に留保される権利.....	15
3-8. クリエイティブコントロールと著作者人格権の扱い.....	16
3-9. クレジット.....	18
3-10. 二次的著作物としての本映像の権利帰属.....	18
3-11. プロパティ権者への追加支払い.....	18
(1) 二次利用に応じた追加支払.....	18
(2) 一定の収益に応じたボーナス的追加支払.....	19
(3) 新たな種類の映像（続篇・リメイクなど）を制作する場合の追加支払.....	19
3-12. 表明・保証.....	20
3-13. Work Made for Hire と職務著作概念の違い.....	21
3-14. 救済手段の制限.....	22
3-15. プロパティの映像化と利用の塩漬けを防ぐために.....	22
3-16. 準拠法・紛争解決手段.....	23
4. 最後に.....	24
5. 参考資料リスト.....	25

1. はじめに

日本で昨年発売され、たちまちベストセラーとなったホラー小説があるとしよう。ホラー小説を出版したあなたの勤める出版社は、作家から二次利用の窓口を任されている。このところ、日本のテレビ局や映画会社からドラマ化の提案や、映画化の提案が殺到しているが、その小説の世界観に合った規模の提案になかなか出会えない。

そんなある日、担当者のあなたのところに 1 通の E メールが転送されてくる。ハリウッドのスタジオが、小説の映画化を検討したいという。利用規模も世界レベルで、提示額もそれなりに大きい。あなたの勤める出版社は、国内のテレビ局や映画会社とはひと通り交渉した経験があるものの、ハリウッドのスタジオを相手に交渉するのは初めてだ。さて、どうしたらよいか。

本稿では、このような場面で、ハリウッドのスタジオが最初に持ち出してくる契約、オプションアグリーメントについて、小説の映像化を例に、その内容の解説とともに、交渉当事者となるプロパティ（小説）の権利者として注意すべき点について扱う。

2. オプションアグリーメントとは

小説の映像化権の獲得にあたっては、その小説の映像化がビジネスとして成り立つかどうかをまず検証される。

日本の当事者間では、口頭で、または書面を作成するにしても覚書のような簡易なフォームを用いて、たとえば半年程度の独占的な検討期間の付与のみを合意するケースが多い。そのような合意には、映像化が決定した場合はその条件は別途協議するとして、対価の規定も置かれていないことも珍しくない。

しかし、ハリウッドのスタジオと交渉する際は、事情が異なる。

ハリウッドのスタジオでは、実際の小説の素材を利用して、スタッフを選定し、プロットを作成し、イメージボードを制作するなどし、制作資金を集めるといった作業を行うのが通常である。そのために、ある程度の期間を確保する必要がある。

また、その期間内は第三者に小説の映像化その他の二次利用の権利を奪われないようにしたいが、その一方で、まだビジネスとして成立するかわからない状態で、映像化権料すべてを払うのはリスクがある。

そのような場合、ハリウッドのスタジオは、小説の素材を使って映像化を検討できる独占的な期間、つまりオプション期間を確保して、オプション期間終了時までには映像化するかどうかを選択する権利（「オプション」）を行使できるようにする。このために締結するのがオプションアグリーメントである。ハリウッドで頻繁に用いられている契約である。

オプション期間の獲得を希望する当事者（「オプション権者」：ここではハリウッドのスタジオ）は、一定の対価（「オプション料」）を、プロパティの権利者（「プロパティ権者」：ここでは出版社）に支払う。オプション料は、映像化権料の10%程度であることが多い。

そして、オプション期間終了時までにはオプション権者が映像化を決定した場合、オプション権者はオプション権を行使して、映像化権料を支払う。すでに支払ったオプション料は、映像化権料の一部に充当することができるのが通常である。

オプションアグリーメントに規定されるのは、通常、以下のような内容である。

1. プロパティの定義・範囲
2. Chain of Title の提出
3. オプション期間中にオプション権者がプロパティを利用して行える活動
4. オプション期間・オプション料／オプション期間の延長・オプション延長料
5. 映像化権料（およびオプション料の充当）
6. オプション行使の結果獲得する権利（映像化権）の範囲・内容
7. プロパティ権者に留保される権利
8. 著作者人格権の不行使 あるいは クリエイティブコントロール
9. 制作された映像の権利帰属
10. プロパティ権者への追加支払い
11. プロパティ権者による表明・保証
12. 免責・補償条項
13. 救済手段の制限
14. 一般条項（不可抗力、完全合意、準拠法・紛争解決、譲渡禁止など）

つまり、オプションアグリーメントは、映像化を検討している者に対して単に独占的な検討期間を与えるだけの契約ではなく、オプション権が行使された後に制作される映像の権利帰属・利用形態、経済条件などがすべて網羅されている、いわばプロパティの今後の運命を左右しかねない、重要な契約なのだ。

そして、場合によっては、プロパティに関するあらゆる利用が、プロパティ権者からではなく奪されるような規定となっていることもあり、契約の締結にあたっては細部まで注意が必要である。

以下、いくつかの規定を取り上げながら、その内容を説明し、注意すべき点を述べたい。

3. オプションアグリーメントの各条項

3-1. プロパティ

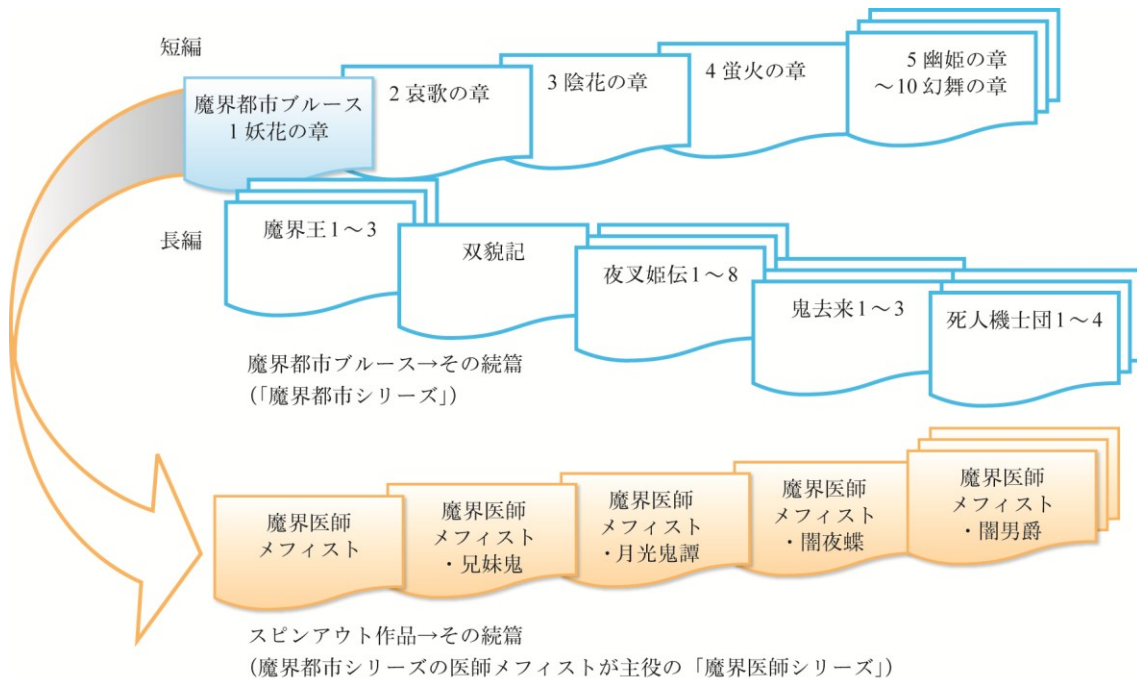
プロパティとは、オプション権者が利用の対象としているコンテンツ（上記の例でいえば、小説）であるが、それだけにとどまらないことが多い。すなわち、コンテンツに含まれるキャラクター、テーマ、ストーリーライン、風景、プロット、セリフ、衣装、などの要素だけでなく、今後当該コンテンツに関して執筆される前篇、続篇、リメイク、スピンアウト（一部のキャラクターにスポットをあてた別ストーリー）その他のバージョンとこれらの上記要素も含む、と規定されている場合が多い。

そして、オプション権行使の結果付与される映像化権は、後述するように、制作した映像を、全世界において、永遠に、あらゆる媒体においてあらゆる形態の利用ができる権利（プロパティ権者に留保される権利を除き）と規定されていることが多い。

このようにプロパティの定義が広範に規定されていると、当該小説が今後シリーズ化した場合でも、このたった一通のオプションアグリーメントを締結してオプション権が行使されてしまうことによって、今後一切、当該小説に関して第三者と映像化の話ができなくなることになる。

この点に関するオプション権者となるハリウッドのスタジオの言い分は、当該小説の映像化権を得るのだから、当該小説に少しでも共通する要素がある続篇や前篇、スピンアウトなどが、別個のプロパティとして第三者に映像化されることになれば、その類似性から、自分たちの映像化権の価値が維持できなくなる、というものだ。

図表1 続篇・スピニアウトの例：菊地秀行「魔界都市ブルース」



上記の例でいえば、映像化権を付与するプロパティが「魔界都市ブルース 1 妖花の章」だけなのか、その続篇（短編シリーズと長編シリーズ）も含むのか、更にはスピニアウト作品である「魔界医師メフィスト」およびそのシリーズとしての「魔界医師シリーズ」も含むのか、という点を明確にする必要があるのだ。上記の例は、すでに続篇やスピニアウトが存在する作品だが、現在は1作品だけで今後の展開が期待されるような作品について、現在発表している1作品について映像化の契約をしたはずが、その後に発表される続篇やスピニアウトまで対象となってしまうおそれがあるので、注意が必要である。

プロパティ権者としては、今後当該小説に関して制作される前篇、続篇、リメイク、スピニアウトその他のバージョンとされる部分をプロパティから外すべく、まず交渉を行うべきである。

しかし、やむを得ずにこのような広範なプロパティのオプションアグリーメントを締結する場合、プロパティに今後シリーズ展開の可能性があるのであれば、後述するプロパティ権者に留保される権利を勝ち取るとともに、相応のオプション料、映像化権料を検討し、交渉することが必要となる。

3-2. Chain of Titles

ハリウッドのスタジオが、プロパティのオプションアグリーメントを締結する前提として、プロパティ権者に提出を要請するのが、Chain of Titles である。Chain of Titles とは、読んで字のごとく、当該プロパティについての権利をたどることができ、それらが間断なくつながっていることを証明する書類である。

プロパティのライセンス契約をする場合などには、ライセンサーによる表明保証事項として、ライセンサーが当該プロパティについて、ライセンス契約を締結する権限があること、当該プロパティは、第三者の著作権その他の権利を侵害しないこと、といった内容が記載されるが、それだけでは足りないのである。

プロパティについて、プロパティを構成するあらゆる著作物の著作権発生時からプロパティ権者まで、権利がつながっていることがわかるような書類が、ここでは要請される。

たとえば、プロパティが小説、プロパティ権者が出版社である場合には、割合単純である。小説の作家と出版社間の出版契約などによって、二次利用の窓口が出版社に任されていることがわかればよい。

これが、プロパティが製作委員会によって製作された映像作品であり、ひと昔前に制作されて大ヒットした話数の多いテレビシリーズであるような場合には、かなりの苦労を強いられる。

この場合、ハリウッドのスタジオは、テレビシリーズの各話についての著作権に関する Chain of Titles として、たとえば以下のような書類の提出を要請する。

Chain of Titles で提出を要請される書類の例

- 脚本家、原作者、監督と制作会社間のそれぞれの契約（できれば映画リメイク化などの二次利用についての許諾まで含まれていること、また、二次的著作物の制作や利用について著作者人格権を行使しない旨の特約が含まれていることが望まれる）
- 制作会社と製作委員会間の制作委託契約（著作権が製作委員会に譲渡されていること、また、二次利用について、制作会社が著作者人格権を行使しない旨の特約が含まれていることが望ましい）
- プロパティ権者と製作委員会の関係が証明できる書類（たとえば、プロパティ権者が製作委員会の幹事会社であれば、製作委員会契約および製作委員会の構成員全員による当該映画リメイク化付与に関する同意書）
- プロパティに含まれる、キャラクター、背景美術、主題歌などの著作物について、それぞれ作者からの権利譲渡または許諾などの契約書類（できれば映画リメイク化などの二次利用についての許諾まで含まれていること、また、二次的著作物の制作や利用について著作者人格権を行使しない旨の特約が含まれていることが望まれる）

プロパティとなる映像を制作する際にこのような契約を締結する習慣のなかった日本のプロパティ権者は、Chain of Titles を要求され、途方に暮れることとなる。

最近でこそ、脚本家、原作者、監督などの主要スタッフとの契約は締結されるようになったが、少し前の時代の作品であると、書面の契約などなくすべて口約束か、せいぜい請求書・領収書の発行をしているに過ぎない。一定の支払いはされているものの、それが著作権買取りの対価なのか、一定条件の利用許諾の対価なのか、そして、プロパティ権者はどこまでの利用ができるのかさえ不明である。

そのような Chain となるような契約がない場合、あらためて当事者から確認書のような形で書面をとることになる。しかし、当事者が亡くなっていて相続人も所在不明、ということも珍しくない。

筆者の経験では、プロパティ権者が調査を尽くしても、当事者またはその相続・権利承継人の書面を作成し提出することができなくなった場合、ハリウッドのスタジオは、プロパティ権者から「過去について何ら権利関係で問題がなかったこと、そして今後においてもそのような問題がないであろうこと」についての表明・保証をとり、これらについての追加支払いや請求などがあった場合には、オプション権者であるハリウッドのスタジオに対する免責を規定することによって、オプションアグリーメントをすすめた事例があった。

このように、プロパティとなりうるコンテンツを制作する際には、今後の二次利用をスムーズに行い、利用可能性を狭めないためにも、制作関係者との間で、書面によって権利関係を明確にしておくことが大切であることがあらためてわかるであろう。

3-3. オプション期間中のプロパティ利用

オプション期間において、オプション権者は、プロパティ素材の全部または一部を利用して、さまざまな製作準備・企画活動を行うことができる。

たとえば、監督、キャラクターデザイナー、制作スタッフ、脚本家などの主要スタッフの選定、プロットや脚本の執筆、イメージボード、キャラクターデザインなどの制作である。

これらの活動によってオプション期間中に制作された中間素材は、オプション権者に著作権が帰属する旨規定されている。

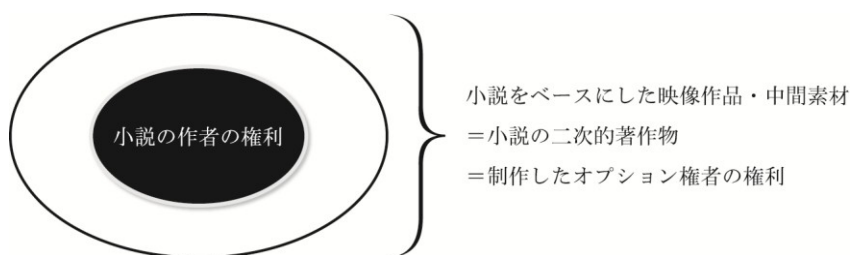
このような中間素材は、プロパティの二次的著作物であり、プロパティ権者は、プロパティの二次的著作物に対して、原著作者の権利（著作権法 28 条）を有していることから、オプション権が行使されて映像化権が付与された場合には、これらの中間素材に関する利用についても、原著作者としてその利用範囲について許諾することとなる（11 ページの「映像化権の内容」参照）。

また、オプション権が行使されずに、映像化権がオプション権者に付与されなかった場合、プロパティの二次的著作物としての中間素材の著作権がオプション権者に帰属していたとしても、原著作者としてのプロパティ権者が利用を許諾しない以上、オプション権者は、これらの中間素

材を利用できないことになる。

いわば、プロパティをベースに制作された映像（二次的著作物）が卵で、原作者の権利がその中の黄身という関係にある。卵を利用しようと思えば、その中の黄身も同時に利用関係に入ってくるので、黄身＝原作者の許諾が必要なのである。

図表 2 二次的著作物の権利関係



オプション権が行使されなかった場合の中間素材の扱いについては、オプションアグリーメントで念のため明らかにしておくのが望ましいであろう。

なお、これらのオプション期間中に、オプション権者が **Principal Photography** とされる行為（実際の撮影段階。プリプロダクションに続く過程）に従事すると、それはオプション権を行使した、とみなされる。

3-4. オプション料・オプション期間

オプション期間は、オプション権者が、映像化によるビジネスを検討するため、前述のような映像化の製作準備・企画活動を行う期間であるから、ある程度の期間が必要である。そして、それは同時に、当該期間中、プロパティ権者は、第三者と映像化についての交渉ができないこととなる。

従って、当該期間相応の拘束料の支払を伴う。これが、オプション料と言われるものである。

オプション料は、オプション権が行使された場合、つまり映像化権が獲得される場合、映像化権料の一部として充当される。オプション権が行使されず、延長もされなかった場合、すなわち、映像化が見送られた場合でも、プロパティ権者はオプション権者にオプション料を返金する必要がない。

オプション期間は、行使する権利の種類にもよるが、筆者の経験では、映画化の場合は、12か月から18か月程度が多く、オプション料の額面は、プロパティの評価、映像化の規模によってもさまざまである。

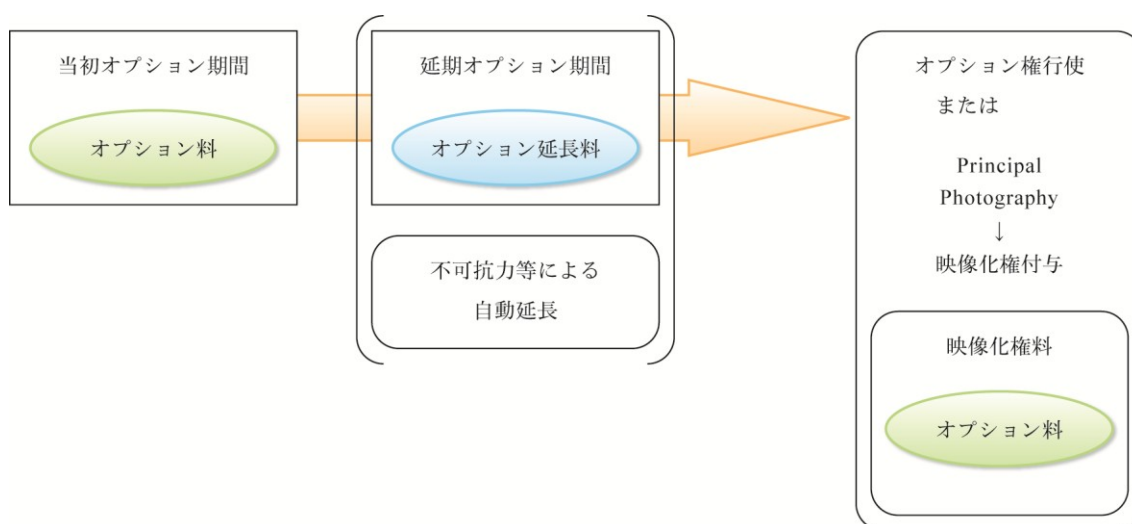
また、当初のオプション期間内に映像化が決定できない場合、オプション権者はオプション延

長料を支払い、オプション期間を延長することができる旨の規定がおかれることが多い。延長期間や延長料も、プロパティの規模によりさまざまであるが、当初オプション期間と同期間の延長であれば、延長料も当初オプション料とほぼ同じである。

なお、不可抗力によって、かかる映像化の製作準備・企画活動が困難になった場合には、当該不可抗力が継続し、オプション権者の製作準備・企画活動に影響があった期間分、オプション期間が自動的に延長されるとする規定がおかれることが多い。

通常不可抗力とされている災害などの事由のほか、主要キャストや監督として検討していた主要スタッフの病気や死亡、脚本家連盟メンバーによるストライキなども、ここでいう不可抗力として、オプション期間を延長する事由とされる。

図表3 オプション契約の流れ



3-5. 映像化権料

オプション権を行使した結果、映像化権を獲得する対価として、オプション権者は、プロパティ権者に対して、映像化権料を支払う。映像化権料の一部として、前述した当初のオプション料が充当されるので、実際の支払いは、映像化権料として合意した金額から、当初のオプション料を控除した金額である。

なお、オプション延長料は、映像化権料には充当されないのが通常である。

この映像化権料により、次に述べる映像化権その他の権利がハリウッドに付与されるが、映像化権料に当初制作した映像の前篇、続篇、リメイクなどを制作する権利料も含まれている場合もある。別途の条項で、続篇やリメイクの制作をする場合の追加の対価を設定する場合もある。

オプション権者は映像化権料を支払うことをもって、以降、プロパティを映像化し、映像作品を自由に利用することができる。映像化およびこれによって制作された映像作品の利用にあつ

ては、プロパティの作者、脚本家、監督などの権利者に対して追加のロイヤリティその他の対価を支払う必要はないが、別途合意したプロパティ権者への追加支払いがある場合は、これを支払うのみで足りる旨規定されている。

なお、映像化権料の支払と引きかえに、プロパティ権者に対してあらためて「映像化権付与契約」なる書面に署名させて、その提出を求める場合もある。

3-6. オプション権行使によって獲得する映像化権の範囲・内容

オプション権者が映像化権を行使する決定をし、あるいは Principal Photography とされる行為をしてオプション料を支払うと、映像化権がオプション権者に付与されることとなる。

(1) 映像化権の地域、言語、期間

ハリウッドのスタジオが提示するオプションアグリーメントでは、映像化権は、地域、言語、期間の制限なく付与される旨規定されていることがほとんどである。なお、期間が永遠（in Perpetuity）という規定であっても、実質的には契約期間は著作権保護期間中（映像の場合は、公表から 70 年）である。著作権保護期間終了後は、公有（Public Domain）となるので、著作者人格権による制限を除けば、誰でも自由に利用することができる。

もっとも、プロパティ権者の現在または将来的な利用のために、地域、言語、期間を制限する交渉の余地は十分ある。かかる場合には、全世界・あらゆる言語・永遠の場合に比べ、制限に相応の減額された映像化権料について交渉することとなるだろう。

(2) 映像化権の内容

通常、映像化権の内容は、映像の制作および制作した映像（以下、本映像）のあらゆる媒体およびあらゆる形態による利用をする権利を含むが、これに加えて、本映像の前篇・続篇・スピンアウト、リメイクなどの派生的作品の制作およびそのあらゆる媒体およびあらゆる形態による利用をする権利を含む場合もある。

①映像を制作する権利

プロパティの一部または全部を利用して、映像をオプション権者自らが制作し、またこれを第三者に行わせる権利が規定される。この場合、映像は、実写・アニメーション・コンピューターグラフィックなどの種類を問わず、また、劇場用映画、テレビシリーズなどの形態を問わない、と提案されることが多い。

しかしながら、プロパティがすでにアニメ化・実写化などの形で映像化され、またはそのライセンスが第三者に与えられている場合もしくはプロパティ権者自らまたは第三者をして将来的にアニメ化または実写化などの形で映像化を予定している場合には、マーケットを棲み分けるため、アニメーションに限る、実写化に限るなど、映像の種類を限定する交渉をすべきである。

②制作した映像を利用する権利

上記によって制作した本映像を、そのままの形で、配給、劇場公開、テレビ放送、配信、ビデオグラム化その他のあらゆる媒体において、あらゆる形態で自らまたは第三者をして利用する権利が規定される。

媒体の指定としては、以下のような記載がポピュラーであるが、ほぼすべてのケースで「その他、今後開発されるあらゆる媒体」といった包括的な文言が規定される。オプション権者は、将来的な利用についても確保しておきたいからだ。

この部分を、今後開発されるあらゆる媒体の利用については、都度プロパティ権者の同意を必要とする旨交渉することも可能であるが、成功率は必ずしも高くないであろう。

なお、次の③の付随的・従属的利用と区別して規定しない契約例も多い。

媒体の例

- 劇場、非劇場（航空機、船舶、軍事施設、教育施設、ホテルやバスなどの業務用上映）における上映
- 有料・無料テレビ（地上波、衛星、ケーブル）、ペーパービュー
- VOD（ビデオオンデマンド）、NVOD（ニアビデオオンデマンド）
※いずれも、テレビ媒体のセットトップボックスなどを通じて視聴するもの
- ビデオグラム（VHS、レーザーディスク、CD-ROM、DVD、UMD、ブルーレイその他今後開発されるあらゆるビデオグラム媒体）、エレクトリックセルスルー（セットトップボックスまたはPCへの個人視聴向けダウンロード）
- インターネット、モバイル（携帯端末における視聴）
※ダウンロード、ストリーミングを問わない

③制作した映像を付随的・従属的に利用する権利

本映像を、形態を変えて利用する権利であって、以下のような記載がされている場合が多い。

付随的・従属利用の例

- 脚本・ノベライズなど本映像に関する出版（電子出版・オーディオ出版を含む）
- ゲーム化（アーケードゲーム、携帯ゲーム機用ゲーム、PC・携帯端末用ゲームなど）
- 携帯端末向け壁紙・デコメ・絵文字・キセカエ・ウィジェット、ブログパーツなど
- 玩具、アパレル、食品、飲料などの商品化
- タイアップ
- 音楽出版、サウンドトラック
- テーマパーク

④制作した映像の利用に際して、プロパティのタイトルを使用する権利

本映像とプロパティとの関連性を示すため、プロパティのタイトルをそのまま、または一部変更して使用することができるが、オプション権者は、プロパティのタイトルを使用する義務を負わない旨の提案がされることがある。契約には、以下のような内容の条項がおかれることがある。

もっとも、タイトルもプロパティを構成する一要素として、敢えてこのような規定をおいていないものも多い。

タイトル使用の規定例

- 制作した本映像のタイトルとして、プロパティのタイトルをそのまま、または一部変更して使用し、その宣伝、マーケティング、広報、その他の本映像の利用に際して使用することができる
- 本映像に関連して制作される楽曲の歌詞、タイトル、宣伝などに、プロパティのタイトルをそのまま、または一部変更して使用することができる

この点については、タイトルを変更させない、または変更する場合には必ずプロパティ権者の事前の書面同意を必要とする旨交渉する余地がある。

⑤制作した映像の利用に際して、プロパティ権者（出版社）および

プロパティの作者（作家）の名称または氏名・肖像・経歴などを使用する権利

厳密には映像化権の内容ではないが、オプション期間中とオプション権が行使された後の映像化権の行使において、本映像の制作、公開、配給、宣伝などの利用に際して、全世界においてプロパティ権者およびプロパティの作者の名称または氏名・肖像・経歴などを使用することができる旨の規定がおかれている場合が多い。

(3) 本映像の前篇・続篇・スピンアウト・リメイクなどの扱い

映像化権の行使によって、オプション権者が制作する映像は1作品とされることが多いが、当該本映像をベースに、その派生的作品（たとえば、前篇<Prequels>、続篇<Sequels>、一部のキャラクターにスポットをあてた別ストーリーのスピンアウト、リメイクなど）を制作し、これらを利用する権利を、映像化権の中に含める場合がある。その場合、映像化権料が、これらの派生的作品の制作・利用を睨んだ適正な金額であるか、という観点から、金額交渉すべきであろう。

もともと、後述のように、映像化権の内容として派生的作品の制作・利用を含めるものの、その対価は映像化権料の中には含めず、後日、派生的作品の制作を決めた際に別途支払う旨の規定がおかれるケースもある。

また、映像化権の一部とはせず、別途、オプション権者のオプションとして、（前篇を含む）続篇権、リメイク権が規定され、それぞれを行使した場合の対価が規定される例もある。

(4) 付与の意味 ～譲渡 vs. 独占的ライセンス～

ここまで、映像化権について「付与」という用語を使っているが、英語では、Grant、Convey、Assign、Transfer またはオプション権者からみて Purchase などという言葉が使われることが多い。この用語では、プロパティ権者は、オプション権が行使されたことによって、プロパティの映像化権（著作権法27条の一部）をオプション権者に「譲渡」したことになる。

この点について、譲渡ではなく、独占的ライセンスである旨主張し、用語を変更する交渉の余地もあるだろう。

映像化権の内容が、全世界において、期間の定めなく、言語の定めなく、そして媒体の制限がないのであれば、映像化権を独占的にライセンスするのと、映像化権を譲渡するのでは、実質的にはほとんど変わらないとも思える。

しかし、映像化権に言語や地域、期間の制限がある場合やプロパティ権者の留保する権利がある場合などは、譲渡であるとオプション権者側に権利が帰属することが前提であるのに対し、独占的ライセンスでは、プロパティ権者側が条件をつけた上でその範囲内で許諾することが明確になるので、その扱いや交渉において実質的に差異が生じる場面もあるだろう。

また、オプション権者に付与される映像化権の包含する範囲が広ければ、その結果としてプロ

パティの映像化以外の権利も事実上制約され、実質的には著作権すべてを譲渡し、プロパティ権者のコントロールから離れるのと同様の結果になりかねない。

従って、プロパティ権者のコントロールを確保するため、譲渡ではなく独占的ライセンスである旨の交渉を行うとともに、次に述べるプロパティ権者に留保される権利の確保と、プロパティ権者のクリエイティブコントロールについて、根気強く交渉を重ねることが必要となろう。

3-7. プロパティ権者に留保される権利

オプション権の行使によって、映像化権をオプション権者に付与した場合でも、プロパティ権者は、自らコントロールしたい利用形態については映像化権に含めず、自らに留保していることを明記すべきである。また、すでに映像作品が存在している場合も、その利用について留保されることを明記することも必要である。

なお、映像化権の付与によって、事実上映像化権以外のプロパティの利用が制限され、または競合するおそれがある場合には、一定期間、双方の利用から相手方に一定の経済的配分を行うなど、妥協点について交渉することも有益であろう。

小説であれば、プロパティ権者（出版社）に留保される権利として、たとえば、小説の出版権、翻訳権、電子出版権、オーディオブックの出版権、舞台化・上演権、前篇・続篇などを執筆して二次利用する権利（プロパティの定義の中に、小説の前篇・続篇などが入っている場合は、映像化を除く権利）などを明記する例もある。もっとも、前篇・続篇を執筆して二次利用する権利は、オプション権者の映像化権と競合する場合があるので、権利行使期間について一定の制限（ホールドバック）や範囲の制限を求められる場合がある。

プロパティが漫画やテレビ番組である場合には、ビジュアル要素がすでにあることから、映像化された本映像の商品化（ゲーム化も含む）とプロパティ自体の商品化の区別が困難となる場合もある。

その場合、プロパティ権者としては、プロパティ自体の商品化権を留保する権利と明記した上で、クレジット表記やロゴの付与などで本映像の商品化と区別する方法を取り決め、加えて本映像の利用の一定期間中、双方が相手方の商品化の収益から一定のロイヤリティを得る仕組みとするなど、一定の調整がなされる場合がある。

また、プロパティ権者が、オプション権者の本映像の利用形態の一部について、優先交渉権・最終拒否権を獲得するような交渉も可能である。

たとえば、本映像の脚本やノベライズの出版については、少なくとも日本・アジア地域において、出版社であるプロパティ権者が優先交渉権をもつ、といった提案をする。

3-8. クリエイティブコントロールと著作者人格権の扱い

経済的権利である著作権に関しては、映像化権の付与によって、オプション権者は映像の制作・利用が可能となる。

しかし、プロパティの作者（小説家）の著作者人格権を行使すれば、オプション権者の本映像の制作・利用に何らかの制限を課すことができる。

著作者人格権の扱いについては、プロパティ権者（出版社）にとってオプション権者との大きな交渉ポイントとなる。

オプション権者としては、いったん、映像化権料を支払って、広範な映像化権を取得した以上、創作面も含め、自由に制作して利用を行いたいと考える。従って、プロパティの作者（小説家）に対して、プロパティ権者を通じてクレジットの表示方法の同意を求めるとともに、同一性保持をメインとする著作者人格権の不行使について、その同意を要求してくる。

ハリウッドのスタジオのオプションアグリーメントには、Chain of Titles の提出要請に加え、プロパティの作者とされる者から、「オプション権者による映像化権の内容として記載される制作・利用について、著作者人格権を一切行使しない」旨の書面を取得して提出することを要請し、これをオプションアグリーメントの発効条件とするものもある。

なお、ベルヌ条約では Moral Rights と呼ばれる著作者人格権は、米国では放棄することができると解釈されているが、日本の著作権法の解釈では、著作者人格権は一身専属であり放棄できないことから、放棄ではなく、不行使の同意という形が用いられる。

一方、プロパティの作者は、作品への思い入れがある。その世界観や基本的意図が、第三者による映像化およびその広範な利用によって長きにわたって損なわれることは耐えがたい。

そのような作者のため、プロパティ権者（出版社）は、作者によるクリエイティブコントロールを行うことを、映像化の条件とすることを交渉することとなる。

クリエイティブコントロールの手法としては、以下のようなものが考えられる。

ただし、単なる相談される権利（Consultation Rights）である場合、いくらプロパティ権者を通じて作家の意見を聞いたところで、オプション権者の判断が最終的に有効とされてしまう。従って、他のコントロールの手段と併用するなどして、少なくともプロパティ権者の意図・コメントが何らかの形で創作過程において尊重されるよう、交渉すべきであろう。

クリエイティブコントロールの例

- 監督、脚本家、俳優など主要スタッフの選任について、参加する
- 脚本の執筆過程における定期的なチェック
- クリエイティブ・ガイドラインの提示と遵守の要請
- プリプロダクションの段階から完成に至るまで開催される定例ミーティングへの参加・中間素材のチェック
- 制作コンサルタントなど、制作スタッフの一員として、映像制作への参加

これらは、いずれも、オプション権者による著作権人格権不行使同意の要請と真っ向から対立する事項であるが、オプション権者にとってプロパティの価値が極めて大きく、代替性がない場合、プロパティ権者には交渉の余地が大いにあるといえよう。

同時に、クリエイティブコントロールをある程度確保しておけば、広範な映像化権を半永久的に付与することとなるオプション権者に対し、今後のプロパティの映像化を安心してゆだねることができる。

逆にいえば、クリエイティブコントロールがなされずに広範な映像化権だけ与えてしまった後では、今後自らまたは第三者による新たなプロパティの映像化は望めない状況の中、プロパティの作者の意思に沿った活用が図られないこととなる。

残念ながら、実際のハリウッドのスタジオとの交渉では、彼らのプロパティに見出す価値にもよるが、クリエイティブコントロールを具体的に獲得するのが困難な場合が多い。

そして、長い交渉の結果、妥協の産物として、「原作者のプロパティにおける世界観・基本的意図に配慮して、本映像の制作・利用を行う」といった文言が残る例もある。

しかしながら、この文言では、何をもって世界観・基本的意図に配慮したことになるのか不明確であり、実質的には、適度な緊張感をオプション権者に与える程度の効果しか期待できないであろう。

3-9. クレジット

著作者人格権のもうひとつの表れが、クレジットの表示方法である。

制作された本映像や本映像の広告・宣伝において、プロパティ権者（出版社）および作者の名称・氏名を、どのような順番で、どのような形態・大きさで表示するか、あるいは表示しないか、について、オプションアグリーメントの中であらかじめ合意しておく。

または、そのような具体的な規定がない場合、クレジット表示については、プロパティ権者の事前の書面による確認を必要とする旨の文言を入れておくことも有用である。

3-10. 二次的著作物としての本映像の権利帰属

本映像は、プロパティの二次的著作物として、オプション期間中にオプション権者が製作した中間素材とともに、オプション権者に著作権が帰属する。

ただし既述の通り、プロパティ権者は、本映像や中間素材に対して、原著作者の権利を有していることから、その利用についてコントロールできる権利を持っている（9 ページの図表2 参照）。そのコントロールの内容、すなわち利用の許諾が、このオプションアグリーメントにおいて規定される内容ということになる。

3-11. プロパティ権者への追加支払い

オプションアグリーメントにおける映像化権料は、プロパティの映像化権付与の対価のみならず、本映像の利用のすべての対価をも含むケースが多い。そのような場合、プロパティ権者への追加支払いは原則として規定されない。

しかしながら、(1) 二次利用に応じた追加支払、(2) 一定の収益に応じたボーナス的追加支払、(3) 新たな種類の映像（続篇・リメイクなど）を制作する場合の追加支払などの規定がされる場合もある。

(1) 二次利用に応じた追加支払

本映像を二次利用することによって得られる収益の一部を、プロパティ権者に追加で支払う取り決めを規定する場合、その形態は、製作委員会契約や原作契約などに規定するような原作者への二次使用料の規定に準じるものとなる。

劇場用映画作品を制作する場合、劇場公開が一次利用であるとする、その後のビデオグラム、テレビ放送、インターネット配信、商品化などが二次利用となるが、その場合のプロパティ権者

への支払いを、たとえば、ビデオグラム（セル・レンタル）については、小売価格×出荷数×90%×1.75%、商品化については総収入の数%とするなどの提案である。

プロパティ権者による想定される利用について、どれだけきめ細かに収益配分の合意ができるかという点も、プロパティの有効活用を図る観点からは重要なポイントとなるであろう。

(2) 一定の収益に応じたボーナス的追加支払

二次利用に伴う追加支払いの取り決めとは別に、プロパティをもとに制作した本映像の利用によって、制作費・ディストリビューション費用などの費用がリクープされて収益が出た場合にその一定割合を、または劇場用映画作品の興行収入に応じた一定の金額を、ボーナス的な支払いとして、プロパティ権者に支払う旨の交渉をすることも可能であろう。

(3) 新たな種類の映像（続篇・リメイクなど）を制作する場合の追加支払

前述のような本映像の利用に応じた支払いに加え、もしくは利用に応じた支払いを行わない場合でも、新たに制作する映像の種類によって、別途権利料を支払う取り決めを行う場合もある。

（前篇を含む）続篇・リメイクなどの権利が、あらかじめ映像化権の一部として含まれるものの、映像化権利は、続篇・リメイクなどの制作や利用の対価は含まず、当初の映像化権行使による映像制作と利用分の対価のみという場合である。

オプション権者にとっては、続篇やリメイクを制作するかわからない場合に、そのための対価を当初から支払わなくてもよく、必要最低限の映像化権利でプロパティの映像化権を広く囲い込めるメリットがある。

たとえば、当初の映像化権行使によって劇場用映画を制作した場合に、劇場用映画の（前篇を含む）続篇やリメイクを制作する場合は、当初の映像化権利の何割、新たにテレビ用の映画を制作する場合にいくら、テレビシリーズを制作する場合は、1エピソードについていくら、といった具合の権利料の設定である。この場合の権利料の追加支払いは、新たな映像の制作とその利用すべてをカバーするプロパティ権者への支払いを意味することになる。

もっとも、これに加えて、前述の当初の本映像の利用に伴う追加支払いと同様の追加支払いが併記される場合もある。

3-12. 表明・保証

プロパティ権者は、映像化権を付与するオプションの前提として、以下のような表明・保証が求められる。

表明・保証条項の例

- プロパティが作者のオリジナルであること
- プロパティが第三者の著作物の著作権を侵害していないこと
- プロパティが第三者のプライバシーやパブリシティを侵害していないこと、また第三者の誹謗中傷・名誉棄損にあたらず、その他の権利の侵害をしていないこと
- プロパティ権者がオプション権者に付与する映像化権には、担保、請求、負担、制限、第三者の利害などは一切なく、現在係属している訴訟も将来的にそのような紛争の可能性もないこと
- プロパティ権者は、第三者の同意を得ずに、本契約を単独で締結して履行する権利と権能があること

このような表明・保証は、Chain of Titles の提出とともに必要となるが、プロパティ権者が作者自身ではない場合（出版社がプロパティ権者として作家の権利について契約する場合など）、プロパティの権利侵害の有無や、将来において紛争が起こらないことについては、完全に保証するのは難しいのが実情であろう。そのような場合には、「プロパティ権者の知りうる限り」といった文言を、表明・保証文言の冒頭につける交渉を行うことが有益である。

なお、表明・保証とともに、免責条項が記載されるのが通常であるが、オプション権者が本映像を制作するのに新たに取り入れた素材に関しては、プロパティ権者が責任を負える事由ではなく、その表明・保証範囲でない。従って、プロパティ権者による免責の範囲も新たに取り入れた素材に起因するクレーム・損害賠償請求などを除いた事項に限定されているか、確認する必要がある。

3-13. Work Made for Hire と職務著作概念の違い

ハリウッドのスタジオのオプションアグリーメントでは、表明・保証事項において、プロパティの作者（作家）がプロパティ権者（出版社）のために、Work Made for Hire として制作した著作物である旨、規定されていることがしばしばある。Work Made for Hire とは、プロパティの作者ではなく、プロパティ権者に著作権と著作者人格権を帰属させる旨の概念である。

このような概念が規定されるのは、オプション権者は、現時点でプロパティ権者がオプションアグリーメントの交渉・締結権限があっても、それらの権限が契約期間の終了や中途解約などで失われ、オプションアグリーメントで付与されたはずの映像化権について、将来的にコントロールできなくなることを懸念しているからである。契約当事者であるプロパティ権者がプロパティの著作権を保有していれば、これらの懸念がなくなるのだ。

Work Made for Hire は、日本の著作権法における職務著作（著作権法 15 条）に類似する概念であるが、米国の著作権法では、日本と同様の（1）雇用関係にある従業員が職務の範囲内で作成した著作物について使用者（雇用者）が著作者となる旨の規定に加え、（2）特に注文または委託され制作した著作物であって、制作当事者が Work Made for Hire となることに書面で同意しているものについても、Work Made for Hire として、注文者が著作者となる旨規定されている（17 U.S.C. §101）。

従って、出版社が作家と専属契約を締結している場合や、委嘱作品であるような場合に、米国の著作権法の考え方では、出版社が著作者として著作権を持つと解釈できる余地がある。

一方、日本の著作権法における職務著作は、雇用関係や、雇用関係類似の指揮命令系統のもとで働いている従業者が、その職務の範囲内で作成した著作物についてのみ、使用者（雇用者）を著作者とみなし、著作権・著作者人格権を原始的に帰属させるものである。

これを作家と出版社との関係でみた場合、作家と出版社の間には、雇用関係はなく、また作家が雇用関係類似の指揮命令系統のもとで働いているといった状況はないのが通常であろう。

従って、そのような場合、日本の著作権法のもとでは、作家の小説は出版社の職務著作に当たらないと解釈される。

以上から、Work Made for Hire に関する規定があり、作家と出版社の間にこの概念があてはまらない場合には、その旨説明した上、プロパティ権者に当該契約締結・履行権限があることを表明・保証することをもって足りるとし、当該部分の削除を要請すべきであろう。

3-14. 救済手段の制限

合意したクリエイティブコントロールの経路を経ずに作家の世界観が反映されない形で本映像が制作されるなど、オプション権者がオプションアグリーメントの条項を遵守しないことがある。

このような場合でも、ハリウッドのスタジオのオプションアグリーメントでは、プロパティ権者は、プロパティや本映像の使用について差止請求などの衡平法上の救済（Equitable Relief）はできず、金銭的な損害賠償だけが可能である旨の条項がおかれることが多い。

法律上、二次的著作物（本映像）の原著作者（作家）は、著作権侵害に対して差止請求もできることとされているが、ある程度大きな金額と労力が動いていることを考慮すると、この点についての交渉の余地は、残念ながら少ないといえよう。

3-15. プロパティの映像化と利用の塩漬けを防ぐために

オプションアグリーメントが締結された後、オプション権が行使されて映像化権料が支払われ、映像化権がオプション権者に付与された場合でも、実際の映像制作が始まらないままでは、プロパティは事実上何ら利用されないまま死蔵されてしまう。

映像化権は、全世界において、期間の定めなく付与されていることが多いことから、いったん映像化権が付与されると、第三者がプロパティを映像化する道は閉ざされてしまうからである。

そのような事態を回避するために、プロパティ権者としては、Principal Photography をオプション権行使から一定期間内に開始する旨の条件を規定することを提案すべきであろう。

これに加えて、映像化されても利用されないことを防止するために、映画公開はオプション権行使から一定期間内に行う、といった条件をつけることも有用であろう。

そして、オプション権行使から一定期間内に、上記の映像化または利用がなされない場合には、プロパティ権者に映像化権が戻る旨の規定を入れる交渉をすることも可能であろう。

3-16. 準拠法・紛争解決手段

ハリウッドのスタジオから提示されるオプションアグリーメントでは、カリフォルニア州法を準拠法とし、ロスアンジェルスにおける仲裁を紛争解決手段とする規定がほとんどである。

日本のプロパティ権者としては、相手の契約違反があった場合の損害賠償請求を現実的に行うために、日本法を準拠法とし、自身のオフィスの住所地（東京や大阪）における仲裁（または裁判管轄）としたいと考えるであろう。従って、まずはそのような提案を試みるべきである。

しかしながら、この論点は双方の思惑が正面から衝突して最後まで妥協できないポイントのひとつであり、時にはこの点が原因で交渉決裂にもなりかねない。

通常の契約交渉においても同様だが、双方の提案がひと通りそろったところで、妥協策として、たとえば、第三国法を準拠法として第三国における仲裁による、とか、相手方への請求は相手方の地の法を準拠法として相手方の地における仲裁による、などの提案がありうるだろう。

4. 最後に

クールジャパンと言われるようになって久しいが、日本の文芸作品や漫画などは、ハリウッドのスタジオのみならず、世界中で高く評価されている。日本のコンテンツは、日本のマーケットのみならず、言語や文化の壁を越えて、世界中のマーケットに発信できる力をもっているはずである。

しかしながら、多くのコンテンツホルダーは、これまで日本の中でわかりあえる相手とだけ交渉し、その信頼関係に頼って後で話せば問題ないだろうと期待し、その結果、契約交渉に必ずしも熱心でなかった、というのが実情であろう。そのような温室育ちのコンテンツホルダーが、海外から規模の大きいオファーを受け、これを交渉することは大変根気のいる大仕事に違いない。

先に述べたように、オプションアグリーメントは、単に独占的検討期間を与えるだけではなく、コンテンツの映像化をはじめとして、今後のコンテンツの運命を左右しかねない、広範な権利・利用・経済条件などを規定している。

コンテンツホルダーなら、コンテンツを大切にしたいと誰もが思うであろう。その想いは、契約の規定の中に反映して初めて実現できることを忘れないでいただきたい。

オプションアグリーメントの締結にあたり、プロパティの範囲、クリエイティブコントロールや留保される権利、追加の支払いなどの条項において、根気よく交渉し、是非とも世界のマーケットへ飛び出してもらいたいと願っている。

根気強く交渉することによって、コンテンツを大切にしたいという気持ちが伝われば、ハリウッドのスタジオがオプションアグリーメントの条項の一部変更に同意することも珍しくないのだ。

なお、本稿に記載したオプションアグリーメントの内容や交渉ポイントは、いくつかのハリウッドスタジオと日本のコンテンツホルダーとの実際の取引をベースにしている。

提案内容や交渉ポイントは、コンテンツの種類や性質によってさまざまであることから、本稿に記載したことが必ずしもあてはまらない場合もある。

実際の契約交渉においては、この分野に詳しい専門家にレビューを依頼し、専門家を通じてコンテンツの特質に応じた交渉をすることを強くお勧めする。

5. 参考資料リスト

- Howard Siegel 編「Entertainment Law」(New York State Bar Association)
- 中山信弘「著作権法」(有斐閣)