

# 復刻・リメイク等についての調査研究

令和4年度著作権委員会第2部会

佐竹 勝一、川崎 ひかり、後藤 正二郎

## 要 約

近時、映画、アニメ、ゲーム等の分野において、復刻、リメイク、リブート、続編、スピンオフといった類型の作品がしばしば制作されている。令和4年度の著作権委員会第2部会では、このような復刻・リメイク等の実現に際して発生し得る問題点（著作権等の法的な問題点を含む）について調査検討を行った。その結果、復刻・リメイク等の実現には、著作権者から許諾を得るといった権利処理の問題（法的な問題）の他にも、技術上の問題、作品の内容面での問題、商業上の問題などクリアしなければならない様々な問題があることが明らかとなった。また、近時、復刻、リメイク等がしばしば制作されている要因もいくつか見えてきた。本書ではその結果を報告する。

## 目次

1. はじめに
2. 過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品の類型について
  2. 1 はじめに
  2. 2 復刻
  2. 3 リメイク
  2. 4 リブート
  2. 5 続編
  2. 6 スピンオフ
3. 復刻・リメイク等を実現するに際して発生し得る問題点について
  3. 1 はじめに
  3. 2 映画について－「スパイダーマン」シリーズ
    - (1) 映画「スパイダーマン」シリーズについて
    - (2) 「スパイダーマン」シリーズの映像化の経緯
    - (3) 「スパイダーマン」3部作
    - (4) 「アメイジング・スパイダーマン」2部作
    - (5) MCU版スパイダーマン3部作
  3. 3 アニメについて－「うる星やつら」と「おそ松さん」
    - (1) 2022年版アニメ「うる星やつら」
    - (2) 2015年版アニメ「おそ松さん」
    - (3) 新作アニメの製作に必要な権利処理
  3. 4 ゲームについて－「マリオカート」シリーズ
    - (1) ゲーム「マリオカート」シリーズについて
    - (2) 技術的観点での検討項目
    - (3) ゲームの復刻における著作権処理について
4. 権利者不明著作物の二次利用促進に向けた法改正の動き
5. 終わりに

## 1. はじめに

映画、アニメ、ゲーム等の分野において、復刻、リメイク、リブート、続編、スピンオフといった、過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品が制作されることはしばしばあるが、近時、そうした傾向が増えてきている。

例えば、2022年に公開された映画「トップガン マーヴェリック」は、1986年公開の映画「トップガン」の続編として制作され、日本国内での興行収入が2022年10月までに130億円を超える大ヒットとなった<sup>(1)</sup>。また、1970年代～80年代に連載された漫画「うる星やつら」は1981年に初めてアニメ化されたが、2022年に再びアニメ化されたり<sup>(2)</sup>、1960年代に連載された漫画「おそ松くん」は1966年及び1988年の二度のアニメ化に続いて2015年に「おそ松さん」として改めてアニメ化されたり<sup>(3)</sup>と、近時、漫画を原作とし、一度過去にアニメ化された作品が再びアニメ化されている。さらに、近年、「ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ」<sup>(4)</sup>や「プレイステーションクラシック」<sup>(5)</sup>など1980年代～90年代に発売されたゲーム機を復刻したゲーム機の発売も相次いでいる。

そこで、2022年度の著作権委員会第2部会では、復刻、リメイク、リブート、続編、スピンオフ等（以下、「復刻・リメイク等」という。）といった過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品について、その実現に際して発生し得る問題点（著作権法上の問題点を含む）を広く調査、検討した。本書ではその結果を報告する。

## 2. 過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品の類型について

### 2. 1 はじめに

過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品としては、復刻、リメイク、リブート、続編、スピンオフといった様々な類型があるが、それぞれの類型の正確な意味や相違については必ずしも明らかではない。

そこで、本書での説明の便宜のため、まず初めに、各類型がどのようなものか、違いはどこにあるのか、といった点について検討する。

### 2. 2 復刻

復刻とは、「書物などの以前に出版したものを新しく版を作り直し、もとのとおりに刊行すること。また、その物。」（Weblio 辞典）<sup>(6)</sup>と説明されており、例えば、過去に出版され、現在ではすでに入手困難となった書籍を再度出版するような場合である。この場合、復刻作品は、現在の技術に合わせるといった修正、変更はなされるものの、原則として過去の作品をそのまま再現する点に特徴があると考えられる。

なお、復刻をするに際し、現在の技術に合わせた修正が施され（例えば、ゲームの復刻の場合、現在のテレビの解像度、音声環境、接続機器等に合わせた修正がなされている）、書籍や音楽の復刻の場合、媒体の変更（書籍であれば紙から電子、音楽であればレコードからCDといった変更）がなされることもあるが、内容は過去の作品と基本的に同じであるのが復刻の特徴であると考えられる。

復刻の問題点としては、過去の作品が出てから相当程度の時間が経過していることから、著作権者と連絡がとれない、あるいは、著作権者が不明であるといった理由で同意を得ることが難しいことが想定される。そのような場合、復刻は事実上困難となるという問題が生じ得る。

### 2. 3 リメイク

リメイクとは、「過去につくられた映画作品をそのまま、あるいは設定の一部を変更しながら新たな映画として製作すること。またそのようにしてつくられた作品をさす。過去のヒット作で知名度があり、現在の視点からみても観客に充分訴求する要素を備えていると考えられる場合や、また、高評価を得た海外の作品で、それが違和感なく日本社会の物語として移植可能だと考えられる場合、あるいは製作者や監督、俳優などが特定の作品にもつ愛着や思い入れの結果としてなど、映画がリメイクされる理由はさまざまである。」（日本大百科全書）<sup>(7)</sup>と説明されている。なお、リメイクは元来は映画を対象とした語であったが、現在はテレビドラマ、テレビアニメ、コンピュータゲーム、音楽、ファッションなどの分野でも広く使われている<sup>(8)</sup>。復刻のように過去の作品をそのまま再現する

というよりは、設定やキャラクター等の基本的な要素は維持したまま、新たな映像、音声、俳優・声優等を用いて作り直すという点がリメイクの特徴であると考えられる。

## 2. 4 リブート

リブートとは、「フィクション作品において、シリーズにおける連続性を捨て、新たに一から仕切り直すことを意味する用語。」「シリーズにとって作品の核となる要素とコンセプトを整理することで、あらゆる『不可欠でない要素』を取り除くことを可能にし、物語の初期設定を改変して、作品シリーズを最初からやり直す手法である。リブート作品は、シリーズの初期タイトルをあまり知らない消費者・視聴者にも簡単に触れることができるメリットがある」(Wikipedia)<sup>(9)</sup>と説明されている。リブートは過去の作品を作り直すという点でリメイクと共通するが、リメイクが過去の作品の設定やキャラクター等の基本的な要素は残したままで作品を作り直すという意味で過去の作品がベースとなっているのに対し、過去の作品の設定やキャラクター等の基本的な要素には必ずしも制約されず、独自の作品として制作されるという点がリブートの特徴であると考えられる。

## 2. 5 続編

続編とは、「書物・論文・映画などの正編や前編などに続く編。第2の編」(Weblio 辞典)<sup>(10)</sup>と説明されており、過去の作品の続きとして制作される作品のことである。続編の場合、過去の作品の設定やキャラクター等の基本的な要素に変更はないが、過去の作品の続きという意味において過去の作品とは別の内容の作品として制作されるのが特徴であると考えられる。過去の作品と設定やキャラクター等の基本的な要素が同じであるという意味ではリメイクと共通するが、リメイクは基本的には過去の作品と同じ内容であるのに対し、続きという点で過去の作品とは別の内容であるという点が続編の特徴であると考えられる。

## 2. 6 スピンオフ

スピンオフとは、「既存の作品（本編）からそれに関連する別の作品が派生することを指す。そうして制作された作品を派生作品もしくはスピンオフ作品と呼ぶ。日本ではテレビドラマや映画、漫画などの派生作品によく使われる。」(Wikipedia)<sup>(11)</sup>と説明されている。過去の作品の設定やキャラクター等の基本的な要素に変更はないが、例えば、過去の作品では主役ではない別のキャラクターを主役にする、あるいは過去の作品とは異なるテイストのストーリーとするなど過去の作品から派生した別の内容の作品として制作されるのが特徴であると考えられる。過去の作品と設定やキャラクター等の基本的な要素を共通にし、別の内容の作品として制作されるという意味では続編と共通するが、続編は過去の作品の続きであるのに対し、過去の作品とは主人公やテイストを異にする内容である点がスピンオフの特徴である。

## 3. 復刻・リメイク等を実現するに際して発生し得る問題点について

### 3. 1 はじめに

復刻・リメイク等は、過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品であることから、その実現に際しては、著作権等の権利について過去の作品の権利者から許諾を受けることが必要であるところ、許諾を受けるに際しては、法的な面のみならず、作品の内容面や商業上の観点でも種々の問題が生じ得る。

例えば、ある映画（原作映画）のリメイクを制作しようとする場合、原作映画の権利者の立場であれば、原作映画の名声、評判を貶めるような内容のリメイクの制作を許諾したくないであろう。これに対し、リメイク映画の制作者としては、原作映画の内容にとらわれずに独自性を強く出したいと希望したり、あるいは、原作映画の内容に縛られ過ぎると商業的な成功が見込めないと考えたりするであろう。このように、権利者と制作者との間で必ずしも同じ方向を向いてリメイク映画が制作されるとは限らないことから、リメイク映画の内容について権利者と制作者の間で合意に至らず、リメイクを断念せざるを得ないという事態も生じ得る。

また、漫画などの原作を実写化、アニメ化するような場合、実写化、アニメ化する際に締結される原作者（ライ

センサー)と実写やアニメの制作会社(ライセンサー)との間のいわゆる原作契約においては、実写化、アニメ化の許諾の詳細(独占的な許諾の有無、許諾の範囲、許諾の期間等)のみならず、将来において続編、リメイク、リブート、スピンオフなどを制作する場合のライセンサーへの優先的独占的交渉権や優先的制作権の付与といった内容まで定めておくことが一般的である。このような原作契約が締結されている場合、続編やリメイク等を作成するに際しては、まず、ライセンサーは、ライセンサーとの間で優先的に話し合いを行うことになるが、作品の内容や採算などを巡って意見がまとまらず、ライセンサーとライセンサーとの話し合いが決裂する可能性もある。

さらに、過去のゲームの復刻版を作成する場合、同じ内容のゲームを再現することになるため著作権者の同意が必要となる。一方、技術的な観点から、過去のゲームの内容をそのまま再現することができないこともあり、復刻自体を断念する場合、あるいは内容の修正・変更が必要になる場合がある。内容を修正・変更しようとする場合、過去のゲームの権利者から著作権(複製権、翻案権)の許諾を得る必要がある。ところが、当時の制作会社の倒産、合併、権利移転等が原因で、権利を保有する者が誰か分からず、著作権についての許諾を得ることができないために復刻版の実現が難航するという問題も生じ得る。

商業上の観点についていうと、映像作品のリメイク・続編でもゲームの復刻でも、ビジネスである以上は制作費を回収することが制作側の一つの命題となるが、ヒットの予測は映像作品にもゲームにも共通する課題であろう。そうしたなか、昔の映像作品あるいはゲームでそこそこの知名度や人気を得たものについて復刻・リメイク等をする方が、例えば全くヒットしなかった映画のリメイクや続編を制作したり、全く無名の漫画や小説をアニメ化したりするよりも興行予測・売上予測が立てやすいのは当然であって、人気を博したもののほど制作側として復刻・リメイク等を決定しやすいといえる。また、過去にリリースされた映像作品あるいは過去に発売されたゲームにおいて一定の成功を収めていれば、その過去作品・過去商品のファンは新作の潜在的なファンとしてカウントできるため、やはり復刻・リメイク等の制作決定の後押しになり得る。一つ例を挙げると、後述する2022年にリリースされた「うる星やつら」というアニメ作品は漫画を原作としてアニメ化されたものであるが、過去に一度同じタイトルでアニメ化されている。二度目のアニメ化における宣伝告知において原作漫画の著者が、「昔ファンだった人も、『うる星やつら』を知らない人も楽しめる作品になると思いますので、ぜひご覧ください<sup>(12)</sup>。」とコメントしていることから、過去作品のファンが鑑賞することが期待されている。加えて、新作アニメを宣伝告知することにより現代の視聴者層に対しても旧作アニメの認知向上をはかるといった具合に、新作が旧作の認知度アップや再評価につながるなど、新旧両作品の掛け合わせによる宣伝効果も期待できよう。

以下、映画、アニメ、ゲームの具体的作品を例に挙げて、復刻・リメイク等を実現するに際して発生し得る問題点について説明する。

### 3. 2 映画についてー「スパイダーマン」シリーズ

#### (1) 映画「スパイダーマン」シリーズについて

「スパイダーマン」の映画はこれまでに全8作が制作、公開されているが、大きく分けると以下の3つのシリーズに分類することができる。

- ① 「スパイダーマン」3部作(サム・ライミ監督)
  - 「スパイダーマン」(2002年)
  - 「スパイダーマン2」(2004年)
  - 「スパイダーマン3」(2007年)
- ② 「アメイジング・スパイダーマン」2部作(マーク・ウェブ監督)
  - 「アメイジング・スパイダーマン」(2012年)
  - 「アメイジング・スパイダーマン2」(2014年)
- ③ MCU(マーベル・シネマティック・ユニバース)版スパイダーマン(ジョン・ワッツ監督)
  - 「スパイダーマン：ホームカミング」(2017年)
  - 「スパイダーマン：ファー・フロム・ホーム」(2019年)

「スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム」(2021年)

## (2) 「スパイダーマン」シリーズの映像化の経緯

米国のマーベル・コミックスが発売した漫画「スパイダーマン」を原作とする映画として「スパイダーマン」シリーズが制作されている。マーベル・コミックスは、スパイダーマンの他にもアイアンマンやキャプテン・アメリカなど様々なヒーローが登場するコミックを発売していたが、1980年代後半から徐々に経営が悪化し、1997年に倒産し、マーベル・エンタテインメントとして再稼働した。

そのころ、マーベル・エンタテインメントは、漫画のヒーローの映像化権を切り売りして当座の利益を出していたところ、「スパイダーマン」についてはソニー・ピクチャーズエンタテインメント(以下、「ソニー・ピクチャーズ」という。)がマーベル・エンタテインメントから映像化権を買い取った<sup>(13)(14)</sup>。その際、映像化の権利については、「前作から5年以上経過した場合、ソニー・ピクチャーズからマーベル・コミックスに権利が帰る」という内容の合意が交わされたと言われている。

## (3) 「スパイダーマン」3部作

上記映像化権の取得を受けて、2002年、ソニー・ピクチャーズは「スパイダーマン」(サム・ライミ監督)を映画化した。その後、ソニー・ピクチャーズは、映画「スパイダーマン」の続編として、2004年に「スパイダーマン2」を、2007年に「スパイダーマン3」をそれぞれ制作、公開した。

「スパイダーマン」3部作は興行収入が非常に好調であったことから、ソニー・ピクチャーズは続編として「スパイダーマン4」の制作を企画したが、同3部作の監督であったサム・ライミとの間で意見がまとまらず、「スパイダーマン4」の制作を断念するに至った。制作を断念するに至った詳細な理由は不明であるが、権利関係の問題ではなく、映像化権を有するソニー・ピクチャーズと監督のサム・ライミとの間に意見の相違があったのではないかとされている<sup>(15)</sup>。

このように、映画の続編の制作に際しては、映像化権を有する制作会社と前作の監督との間で、続編の内容について合意できず、制作を断念せざるを得ないという内容面における問題が生じることがある。

## (4) 「アメイジング・スパイダーマン」2部作

「スパイダーマン4」の企画を断念したことから、ソニー・ピクチャーズは、「スパイダーマン」3部作とは異なる新たなスパイダーマンの映画の制作を決定し、2012年に「アメイジング・スパイダーマン」(マーク・ウェブ監督)を制作、公開した。「アメイジング・スパイダーマン」は「スパイダーマン」3部作とは監督、俳優等が一新され、独自の作品として制作された作品であるから、同3部作のリブート作品である。その後、ソニー・ピクチャーズは、映画「アメイジング・スパイダーマン」の続編として、2014年に「アメイジング・スパイダーマン2」を制作、公開した。

なお、上述したとおり、マーベル・エンタテインメントとソニー・ピクチャーズとの間では、漫画「スパイダーマン」の映像化の権利について、「前作から5年以上経過した場合、ソニー・ピクチャーズからマーベル・コミックスに権利が帰る」という内容の合意が交わされたと言われている。

したがって、ソニー・ピクチャーズとしては、「スパイダーマン3」が公開された2007年から5年以内に(2012年までに)次回作を制作、公開しなければ、「スパイダーマン」の映像化権をマーベル・エンタテインメントに返さなくてはならなかったところ、「アメイジング・スパイダーマン」が2012年に制作、公開されたのは、かかる契約上の映像化権の帰属の問題が根底にあったものと思われる。

このように、映画の続編やリブートの制作に際しては、原作の権利者(上記例ではマーベル・エンタテインメント)と映像化権を有する制作会社(上記例ではソニー・ピクチャーズ)との間の契約内容(次回作の制作期限)に拘束され、映画制作会社としては、一定の時期までに次回作を制作する必要に迫られるという契約上の合意内容に基づく問題が生じ得る。

### (5) MCU 版スパイダーマン 3 部作

ソニー・ピクチャーズは、当初、「アメイジング・スパイダーマン 2」の続編として、「アメイジング・スパイダーマン 3」の制作を予定していたが、「アメイジング・スパイダーマン 2」の興行成績が期待ほど伸びなかったことから、スパイダーマンの映画の人気を復活させるための方策を考えていた。

同じころ、マーベル・エンタテインメントは、スパイダーマン以外のコミックヒーロー（アイアンマン、キャプテン・アメリカなど）が登場する映画（マーベル・シネマティック・ユニバース。以下、「MCU」という。）の制作を行っていたところ、マーベル・エンタテインメントとしては、MCU の映画に、マーベルの漫画の中でも絶大な人気を誇るスパイダーマンを登場させたいという希望を持っていた<sup>(16)</sup>（マーベル・エンタテインメントはソニー・ピクチャーズに「スパイダーマン」の映像化権を売却していたことから、それまでは、MCU 映画に「スパイダーマン」を登場させることができなかった）。

マーベル・エンタテインメントとソニー・ピクチャーズとの間で話し合いが行われた結果、両者は、MCU 映画の一つとして「スパイダーマン」の映画を共同で制作することに合意し、2017 年にスパイダーマンの MCU 映画の第一弾として「スパイダーマン：ホームカミング」（ジョン・ワッツ監督）を制作、公開した。「スパイダーマン：ホームカミング」も、「スパイダーマン」3 部作や「アメイジング・スパイダーマン」2 部作とは監督、俳優等が一新され、独自の作品として制作された作品であるから、これら映画のリブート作品である。その後、映画「スパイダーマン：ホームカミング」の続編として、2019 年に「スパイダーマン：ファー・フロム・ホーム」が、2021 年に「スパイダーマン：ノー・ウェイ・ホーム」がそれぞれ、制作、公開された。

このように、映画の続編の制作に際しては、興行成績が伸び悩み、制作を断念するという商業上の問題が生じることがある。

また、興行成績の伸び悩みといった商業上の問題に加え、原作の権利者（上記例ではマーベル・エンタテインメント）と映像化権を有する制作会社（上記例ではソニー・ピクチャーズ）との間の話し合い如何によっては、次回作の形態（続編、または、リブート作品）が変更されるということもある。

### 3. 3 アニメについて－「うる星やつら」と「おそ松さん」

アニメ作品には、小説や漫画といった既存の著作物をアニメという映像表現に翻案することによって制作されたものが多い。その場合におけるアニメは、翻案のもとになった小説や漫画の二次的著作物にあたり、当該小説や漫画はアニメ作品に対して原著物にあたる。一方、1988 年に公開された「となりのトトロ」や 2016 年の「君の名は。」のようなアニメ作品は、原著物に該当するものは存在せず、最初からアニメ作品として創作された著作物である。このように、アニメには大きく分けて二種類のカテゴリーがあるが、本 3.3 節において復刻・リメイク等を検討するにあたっては、原著物の有無にかかわらず、一度アニメ作品として制作されたものが時を経て再びアニメ化される場合における過去のアニメと新たなアニメとの関係性に焦点を当てる。なお、便宜のため、本 3.3 節では過去に制作されたアニメを「旧作」もしくは「旧作アニメ」、新たなアニメを「新作」もしくは「新作アニメ」と表現するか、または制作年を付して呼ぶこととする。

#### (1) 2022 年版アニメ「うる星やつら」

2022 年 10 月よりテレビ放送が開始され、第 2 期の放送が 2024 年内に予定されている<sup>(17)</sup>「うる星やつら」は小学館の創業 100 周年を記念して制作されたアニメ作品である（図 A）。

その原著物（本 3.3 節において、以下「原作」または「原作漫画」という。）は 1978 年に初めて公表された高橋留美子氏による漫画「うる星やつら」であるが、漫画「うる星やつら」は 2022 年のアニメ化に先立って 1981 年にアニメ化されている（図 B）。すなわち、漫画「うる星やつら」は過去二度アニメ化されていることになる。そこで、新作「うる星やつら」が旧作「うる星やつら」のリメイク等にあたるかどうかを検討する。

旧作と新作は、エピソードの順番は必ずしも同じではないものの、基本的にいずれも原作漫画と同じ内容でアニメ化されている。それぞれのアニメについて Wikipedia では 1981 年版と 2022 年版と表現されており<sup>(18)</sup>、2022 年



図A 2022年版うる星やつら（画像は ORIKON NEWS より）



図B 1981年版うる星やつら（画像は Hulu より）

版「うる星やつら」の公式サイトでは「完全新作として再びアニメ化」、「選び抜かれた原作エピソード（をアニメ化）」、「原作エピソードを選抜（して制作）」、といった具合に新作アニメが紹介されている<sup>(19)</sup>。これらの情報サイトにおいては新作が旧作のリメイクであるといった表現は見受けられない。一方、巷のインターネット記事の中には新作を旧作のリメイクアニメといたり、新作に対して旧作をオリジナル版と表現するなど旧作と新作を対比したものや、「リメイク版うる星やつら」や「令和うる星やつら」といった表現を用いたものが存在する。日常業務でアニメ製作に携わる筆者<sup>(20)</sup>が現役アニメプロデューサーやアニメ作品の企画担当者に直接ヒアリングしたところ、誰に聞いてもリメイクという言葉に首をかしげていた。アニメ製作者の頭の中では、新作であろうが旧作であろうが、漫画または小説といったものがアニメの原作であるという考えがあるため、新作アニメのことを、旧作アニメをリメイクして作った作品とはとらえていなかった。

過去に制作されたアニメ作品と、エピソードやキャラクターデザインにおいて共通する要素を持つアニメが新たに制作されることは少なくない。そのため、一般のユーザーが新作アニメを旧作アニメのリメイク作品と認識することがあっても不思議ではない。しかしながら、そもそもアニメ化された作品の原作は小説や漫画などの別の著作物であるから、同じ原作に基づきアニメ化された

作品同士のエピソードやキャラクターデザインが共通するのは当然といえる。したがって、旧作と新作の関係だけを見た場合、新作は旧作をリメイクした作品であると表現されることはあり得るだろう。けれども、それは製作者の認識と必ずしも一致するものではないことを付言する。

## （2）2015年版アニメ「おそ松さん」

「おそ松さん」は2015年10月から翌年3月まで2クール（六か月間）にわたってテレビ放送されたアニメ作品である（図C）。2017年10月から同じく2クールにわたって第2期シリーズが、2020年10月から第3期シリーズがテレビ放送され、2019年には劇場作品としての公開も果たしている。さらに、2022年及び2023年にアニメ「おそ松さん」の新作アニメが劇場上映されることが発表されている<sup>(21)</sup>（いずれも公開済）。

アニメ「おそ松さん」とは、1960年代に連載が開始された故・赤塚不二夫氏の著作による漫画「おそ松くん」を原作とするアニメ作品である。漫画「おそ松くん」が初めてアニメ化されたのは1966年で、その後1988年に再びアニメ化されているため（図D）、2015年に放送されたアニメ「おそ松さん」は原作漫画の三度目のアニメ化にあたる。（ちなみに、1966年と1988年のアニメはいずれも原作漫画と同じ「おそ松くん」の題号で制作されている。）過去に三回作られたアニメのうち最も新しいアニメ「おそ松さん」が旧作アニメ「おそ松くん」のリメイク等にあたるかどうかを検討する。

アニメ「おそ松さん」は赤塚不二夫氏の生誕80年記念企画として発足した。原作となる漫画「おそ松くん」は10歳（小学5年生）の六つ子を主人



図C 2015年7月6日付おそま通信



図D 1988年版アニメ「おそ松くん」(画像は Amazon Prime Video より)

公として、六つ子と周囲の人々が繰り広げるドタバタのギャグ漫画として描かれた作品である。旧作アニメ「おそ松くん」が原作漫画を概ね忠実にしたものだのに対して、新作アニメ「おそ松さん」は原作漫画で小学生だった六つ子が20歳を過ぎても定職につかないいわゆるニートであり、且つ童貞という設定になっており、ストーリーもほとんど全話がオリジナルだった。赤塚不二夫氏が設立した著作権管理会社の代表者でもある赤塚氏の娘はアニメ「おそ松さん」の企画について、「当初、企画内容に困惑し『原作(子供)の設定でお願いします』と難色を示したが、赤塚の生誕80周年を盛り上げたいという思いや生前の赤塚なら快諾するだろうと考え直し、承諾した」という<sup>(22)(23)</sup>。

アニメ「おそ松さん」以前にアニメ化された二本の旧作のうち最も古い1966年版アニメ「おそ松くん」は原作漫画に概ね忠実に作られているとされ、二度目にアニメ化された1988年版アニメ「おそ松くん」は「全体的な特徴として放送当時(1988年)の流行を取り入れている」とされており、後者は当時の大人気アイドルだった光GENJIにちなんだネタや酒井法子のりピー語、さらには松田聖子のヒット曲「スイートメモリーズ」を使うなど1966年版アニメと比べて原作漫画をアレンジしたものが多くある。しかしながら、いずれの旧作も主人公は小学生の六つ子という原作漫画の最も主要な設定を踏襲する一方、新作アニメ「おそ松さん」は小学生だった六つ子が成長して大人になった話として作られており、さらにそれら六つ子はニートで童貞といった具合に原作漫画に存在すらしない設定に大胆にチャレンジしている。したがって、アニメ「おそ松さん」を旧作との関係で述べるならば、もはや旧作のリメイクにとどまらずリポート作品と分類することができよう。ただし、そもそもアニメ「おそ松さん」を旧作アニメのリメイク、あるいはリポートと位置づけることが製作者の認識として正しいかは別の問題である。この点は前述の2022年版「うる星やつら」の最後に触れたことと同じで、少なくとも現時点においてアニメ「おそ松さん」の公式サイトやWikipediaにおいてアニメ「おそ松さん」のことを旧作アニメのリメイク、あるいはリポート作品と位置づけるものは見当たらない。

### (3) 新作アニメの製作に必要な権利処理

2015年版アニメ「おそ松さん」と2022年版アニメ「うる星やつら」の製作に際して必要な権利処理について考察する。

先述のとおり製作者の認識に基づくと、いずれの作品も原作となる漫画著作物をアニメ化した二次的著作物である。そのため、もっぱら原作漫画の権利者との間で翻案権の許諾及び著作者人格権の不行使を含む原作漫画の利用許諾を得ることが必要となる。

筆者が実際に携わったアニメ作品の原作使用許諾契約書には、第三者が漫画著作物を使用してアニメを製作することを許諾しない、とする趣旨の文言が何かしら入っている。ライセンス契約に独占排他条項が含まれることは一般的にも決して珍しくはない。旧作アニメ「うる星やつら」も旧作アニメ「おそ松くん」も、製作にあたって原作漫画の権利者とアニメ製作者との間で原作漫画の使用許諾契約が結ばれていると推定でき、その契約の中で上記のような第三者へのアニメ化許諾を制限する内容が含まれていても不思議ではない。ここで言いたいのは、旧作アニメにそのような制限があるとしても、それは旧作アニメの権利者と原作漫画の権利者との間の契約の問題であって、新作アニメの製作者としては、原作漫画の権利者からアニメ化の許諾を得ていれば十分であるというのがもっぱらの業界認識である。すなわち、仮に旧作アニメの権利者から新作アニメの製作者に対して、「新作アニメは旧作アニメを無断でリメイクしたものだ」といった権利侵害の主張があったとしても、そもそも旧作アニメは新作アニメの原著物に非ずと反論することになるだろう。ただし、例えば旧作アニメで新たに加わったキャラクターやエピソードなど、つまり原作漫画には存在しない要素があった場合、それら新たな要素を新作アニメでも用いる場合は当該要素に対する原著物は原作漫画ではなく旧作アニメであるから、当該要素について旧作アニメの権利者からの許諾が必要となる。

### 3. 4 ゲームについてー「マリオカート」シリーズ

#### (1) ゲーム「マリオカート」シリーズについて

「マリオカート」（登録商標）は主として任天堂株式会社が開発・販売しているアクションレースゲームであり、家庭用版とアーケード版、スマートフォン用アプリ版がある。

筆者が実際にプレイしたことがあるのは家庭用版の「スーパーマリオカート」、「マリオカート DS」、「マリオカート7」、「マリオカート8 デラックス」の各タイトルであり、下記①～④が各タイトルの発売年とプラットフォーム（プレイするためのハードウェア）である。発売年が新しいタイトル（以下、本3.4節においては、「新作」という。）になればなるほど、前に発売されたタイトル（以下、本3.4節においては、「旧作」という。）に、新たなコースやキャラクター、カート（車のこと）などがどんどん追加され、また、プラットフォームの性能に応じて、画面・バックミュージック・操作性のアレンジが加えられている。もっとも、アクションレーシングゲームという基本コンセプトに加え、コースの基本レイアウトや基本的なキャラクター（マリオ、ルイージ、クッパ等）が同じであることから、新作は、旧作の復刻に該当するといえることができる。

##### ① スーパーマリオカート

1992年発売、スーパーファミコン（登録商標）

##### ② マリオカート DS

2005年発売、ニンテンドー DS（登録商標）

##### ③ マリオカート7

2011年発売、ニンテンドー 3DS

##### ④ マリオカート8 デラックス

2017年発売、Nintendo Switch（登録商標）

このように基本的なコンセプトやシステム、キャラクター等を同じにする旧作タイトルが改良されて、次々に新作タイトルが制作されているのは、ゲームの基本的コンセプトやシステムが優れていることに加え、新たなハードウェアの開発によって、改良したより魅力的な内容の新作タイトルを実現することが技術的にも可能であるという要因もあるものと考えられる。

#### (2) 技術的観点での検討項目

上記2.2節で述べたように、ゲームの復刻をする場合、復刻の際の技術に合わせて様々な修正・変更が加えられている。ゲームの復刻の場合にどのような著作権が問題となるか検討すると、美術（画面）や音響（バックミュージック・操作音）の違いはそれぞれ美術の著作物、音楽の著作物として検討の必要があり、操作性についてもプログラムの著作物として検討の必要がある（なお、後述するとおり、マリオカートシリーズの場合、各タイトルの開発主体は全て任天堂株式会社であるため、以下に述べる各著作物に係る著作権について、権利処理の問題は生じないものと思われる）。以下、美術・音響・操作性について考察する。

##### 1) 美術

図1は1992年発売の「スーパーマリオカート」の画面であり、図2は2005年発売の「マリオカート DS」、図3は2017年発売の「マリオカート8 デラックス」の画面である。厳密にはいずれの画面もドットで構成されているものの、図1は今見るといわゆる「ドット絵」のようにも感じられなくもないが（あくまでも筆者の私見）、図3ではコースだけでなく背景まで非常に精細に描かれていることが分かる。

コースレイアウトは、マリオカートはアクションレースゲームなので旧作と新作で基本的に同じである。図1と図2、図3はレインボーロードという、空間に浮かんだコースの背景の比較であるが、旧作である図1・図2では遠くに無数の星があるだけなのに対し、新作である図3では雲や建造物、さらにコース下の町（図3の右下あたり）と、かなり細かい点まで作り込まれており、旧作よりも新作の方が、解像度が高いことが分かる。

以上のとおり、ゲームの復刻に際しては、画面の解像度を高くするなどの修正が施されるものの、旧作において用いられていた美術の著作物としての画面と同じ画面が新作にも用いられることが多い。このような場合、美術の

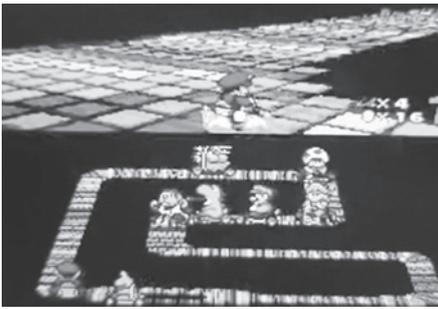


図1 1992年発売  
スーパーマリオカート<sup>(24)</sup>

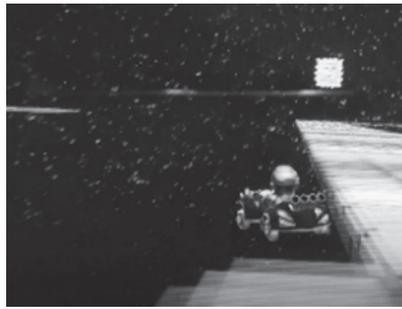


図2 2005年発売  
マリオカートDS<sup>(25)</sup>



図3 2017年発売  
マリオカート8デラックス<sup>(26)</sup>

著作物の複製ないしは翻案に該当することから、旧作で用いられた画面の著作権者からの許諾が必要となると考えられる。

## 2) 音響

1992年発売の「スーパーマリオカート」では2人同時プレイが可能だが、音響としてはバックミュージックとプレイヤー1の操作音（エンジン音やタイヤのスキール音、アイテム取得・使用時の効果音など）しかなく、プレイヤー2の操作音は全くない。これに対し2017年発売の「マリオカート8デラックス」では、1つの画面における複数人の同時プレイ時にすべてのプレイヤーの音出力されている。

コースにはそれぞれの固有のバックミュージックが流されている。筆者は音響・音楽には疎いが、曲自体は同じであるものの、伴奏は旧作と新作で同じではないことが分かる。

以上のとおり、ゲームの復刻に際しては、伴奏に変更がなされることはあるものの、旧作において用いられていた音楽の著作物としてのバックミュージックと同じ音楽が新作にも用いられることが多く、このような場合、音楽の著作物の複製に該当することから、旧作で用いられた音楽の著作権者からの許諾が必要となると考えられる。

## 3) 操作性

筆者が新作をプレイしてまず感じたことは、美術（画面）・音響（曲・背景音）の違いではなく、実は操作性の違いである。マリオカートの操作は他のアクションレースゲームと同様、主としてステアリング・アクセル・ブレーキであるが、操作性に影響するのはハード面の違いとプログラムの違い（単位時間当たりの入力・処理の回数とパラメータ数の違い）であると思われる。

上記の4つのプラットフォームにおけるハード面の違いとしては、ステアリング操作は「スーパーファミコン」と「ニンテンドーDS」では十字ボタンで行なうのに対し、「ニンテンドー3DS」と「Nintendo Switch」ではジョイスティックとなっている。十字ボタンにおける操作では、ある時間内における十字ボタンのある方向への入力時間の長さや入力の回数でカート（車）のステアリングの操舵角が判断されるのに対し、ジョイスティックではスティックを傾ける角度の違いでステアリングの操舵角が判断されるため、ジョイスティックの方がより実車に近い感覚で操作することができる。

プログラムの違いとしては、単位時間当たりの入力・処理の回数の違いに加え、さらにパラメータ数の違いもあると思われる。2017年発売の「マリオカート8デラックス」ではスローモーションで見るとコントローラからの入力操作をハードウェアであるゲーム機が非常に細かく（高い解像度で）処理しているのが分かるが、2005年版の「マリオカートDS」では時間当たりのコマ数がはるかに少ない（感覚的には桁違いに。プラットフォームのCPUのビット数ももちろん異なる。）。

パラメータ数も新作で追加されている。図4は「Nintendo Switch」による「マリオカート8デラックス」のプレイ画面にカート（車）の挙動・姿勢の変化の説明のための軸と矢印を筆者が追加

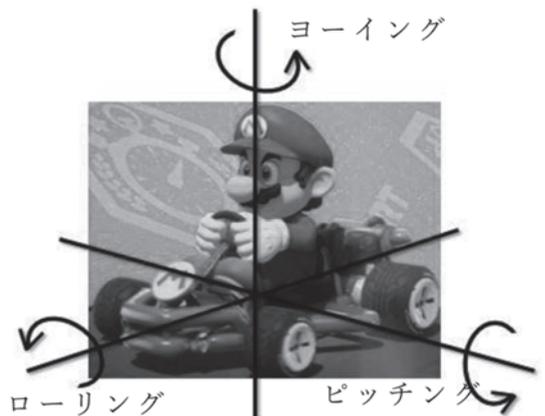


図4 カート（車）の姿勢・挙動の説明図

した図であるが、1992年発売の「スーパーマリオカート」ではローリング・ヨーイング・ピッチングという三種類の挙動・姿勢のうちのヨーイングしかなく、ローリング及びピッチングの変化はないが、2005年発売の「マリオカートDS」以降はローリング及びピッチングもパラメータとして追加されており、各タイヤの位置情報がカート（車）の動きに影響している。

つまり、新作では、ある時刻における位置情報が高精度になっているうえに、カート（車）の1か所ではなく各タイヤの位置情報を処理してカート（車）の動きにフィードバックしていると思われる。

パラメータとしてのローリング及びピッチングの有無の影響はそれほど大きくないと思われるかもしれないが、そうではない。マリオカートシリーズは、コミカルなタッチであっても、アクションレースゲームとしてのレベルは非常に高いと筆者は考えている（今でもMTのターボ車を2台所有し、サーキットでスポーツ走行を楽しんでいる筆者の、最も好きなアクションレースゲームがマリオカートである）。プレイヤーのスキルが高ければ高いほど、コースにおけるライン取りがシビアになるので、微妙な操作が順位やタイムに大きく影響する。

以上のとおり、ゲームの復刻に際しては、旧作における操作性が改良されることが多いところ、このような操作性の改良はプログラムの改変（翻案）に該当すると考えられる。したがって、旧作で用いられたプログラムの著作物の著作権者からの許諾が必要となると考えられる。

### （3） ゲームの復刻における著作権処理について

上述したとおり、ゲームの復刻に際しては、新作において、旧作における美術、音楽、プログラムといった著作物の利用、改良がなされることが多く、著作権者からの許諾が不可欠である。

なお、マリオカートシリーズにおいては、各タイトルの開発主体が全て任天堂株式会社であるため、著作権処理の問題は発生していないものと思われる。

また、復刻に際しては、旧作の開発主体が倒産等により既に存在せず、著作権等の権利の承継者や現在の権利者が不明であることにより、著作権等の権利の許諾を得ることができないという問題もしばしば発生するところである。

## 4. 権利者不明著作物の二次利用促進に向けた法改正の動き

上述したとおり、復刻の場合は、権利者が不明である等の理由で権利者の許諾を取得することが困難であるという問題がしばしば発生しており、特にゲームの分野においては、過去のゲームを制作した会社等の倒産、合併、権利移転等が原因で、権利を保有する者が誰か分からず、復刻版を制作する前提として著作権についての許諾を得ることができないという問題が生じ得る。

このような権利者が不明な著作物について、現行の著作権法では、文化庁長官による「裁定」を受けることによって、著作権者の許諾を得なくても利用を可能とする制度が設けられているが、その手続は煩雑であり、使い勝手がよくないという問題がある。そこで、近時、このような権利者不明の著作物の二次利用を容易にする制度の創設が検討されており、文化審議会著作権分科会法制度小委員会において議論されてきた。

令和5年1月の同委員会で配布された報告書では、「簡素で一元的な権利処理方策と対価還元の制度化について」と題して、著作物の利用の可否や条件に関する著作権者等の意思が確認できない著作物等について、一定の手続を経たうえで、使用料相当額の利用料を支払うことにより、著作権者等からの申出があるまでの間の当該著作物の時限的な利用を認める新しい制度を創設することで議論がまとまり<sup>(27)</sup>、令和5年5月17日、改正著作権法が成立した（2026年までに施行される予定である）。

## 5. 終わりに

本書では、過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品の類型について整理したうえで、いくつかの映画、アニメ及びゲームを対象として、復刻・リメイク等を実現するに際して発生し得る問題点について検討を試みた。

検討の結果、過去の作品を利用し、あるいは過去の作品と関連する作品と言っても、復刻、リメイク、リブー

ト、続編、スピンオフとその類型は様々であり、その意味するところもある程度使い分けられていることが明らかとなった。

さらに、復刻やリメイク等を実現するに際しては、例えば、ゲームの復刻における新たなハードウェアでの再現可能性などの技術上の問題、映像作品における権利者と制作者との間の続編の内容にかかる協議などの内容面での問題、映像作品やゲーム等の製作費を回収できるかといった商業上の問題など、著作権者から許諾を得るといった権利処理の問題（法的な問題）の他にもクリアしなければならない問題があることも明らかとなった。

近時、復刻・リメイク等の作品がしばしば制作されているのは、技術の進歩に合わせた作品の制作が可能となったことや、過去の優良作品についてはある程度の商業上の成功を見込めるといったことも一つの要因であると考えられる。すなわち、ゲーム機の高性能化によって過去のゲームの改良版が技術的に制作可能となるなど技術上の問題が解決できたことや、過去に商業上一定の成功を収めた作品をリメイクし、あるいはその続編を制作することは商業面でのリスクが低く、製作費を回収する見込みが立ちやすいこと、といった点が、近時、復刻・リメイク等がしばしば制作されている要因の一つであると考えられる。

著作権者からの許諾という権利処理の側面からも、権利者不明著作物の二次利用については、これまでよりも容易に二次利用を認める方向で著作権法が改正されたことから、過去の優良な知的財産の活用が促進され、今後は、これまで以上に、復刻・リメイク等の作品が制作されることが期待されることである。

以上

(注)

- (1) <https://xtrend.nikkei.com/atcl/contents/18/00732/00005/>
- (2) <https://www.oricon.co.jp/news/2219893/full/>
- (3) <https://www.oricon.co.jp/news/2055528/full/>
- (4) <https://topics.nintendo.co.jp/article/d2923b54-8552-11e6-9b38-063b7ac45a6d>
- (5) <https://blog.ja.playstation.com/2018/09/19/20180919-psclassic/>
- (6) <https://www.weblio.jp/content/%E5%BE%A9%E5%88%BB>
- (7) <https://kotobank.jp/word/%E3%83%AA%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%82%AF-162260>
- (8) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AA%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%82%AF>
- (9) [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AA%E3%83%96%E3%83%BC%E3%83%88\\_\(%E4%BD%9C%E5%93%81%E5%B1%95%E9%96%8B\)#cite\\_note-8](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%AA%E3%83%96%E3%83%BC%E3%83%88_(%E4%BD%9C%E5%93%81%E5%B1%95%E9%96%8B)#cite_note-8)
- (10) <https://www.weblio.jp/content/%E7%B6%9A%E7%B7%A8>
- (11) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%94%E3%83%B3%E3%82%AA%E3%83%95>
- (12) <https://uy-allstars.com/news/36/>
- (13) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9E%E3%83%BC%E3%83%99%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%82%B3%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF>
- (14) [https://realsound.jp/movie/2021/10/post-884333\\_2.html](https://realsound.jp/movie/2021/10/post-884333_2.html)
- (15) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B9%E3%83%91%E3%82%A4%E3%83%80%E3%83%BC%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%81%AE%E6%98%A0%E7%94%BB%E4%BD%9C%E5%93%81#%E3%82%B5%E3%83%A0%E3%83%BB%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%9F%E4%BD%9C%E5%93%81%EF%BC%882002%E2%80%9307%E5%B9%B4%EF%BC%89>
- (16) <https://naogait.com/spiderman-series-difference/>
- (17) <https://uy-allstars.com/news/1163/>
- (18) [https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%86%E3%82%8B%E6%98%9F%E3%82%84%E3%81%A4%E3%82%89\\_\(%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1\)#cite\\_note-mantanweb220101-40](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%86%E3%82%8B%E6%98%9F%E3%82%84%E3%81%A4%E3%82%89_(%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1)#cite_note-mantanweb220101-40)
- (19) <https://uy-allstars.com/intro/>
- (20) 本稿の執筆者 3 名のうちの 1 名である。以下同様である。
- (21) <https://natalie.mu/comic/news/431339>
- (22) <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%81%8A%E3%81%9D%E6%9D%BE%E3%81%95%E3%82%93>
- (23) <https://bunshun.jp/articles/-/52571>
- (24) 「スーパーファミコン」による「スーパーマリオカート」のプレイ画面
- (25) 「ニンテンドー DS」による「マリオカート DS」のプレイ画面

(26)「Nintendo Switch」による「マリオカート8 デラックス」のプレイ画面

(27) [https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r04\\_09/pdf/93824901\\_02.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r04_09/pdf/93824901_02.pdf)

(原稿受領 2023.6.5)