

## 作品の世界観を正確に伝えたい

会員 安田 善紀



### 1 わからないことだらけの エンターテインメント法務

「これどうですか、いっしょにやりませんか。まあ。うちの会社では、まだ、誰もがやったことがないことないんだけど、面白そうでしょ」

現在、私が取り組んでいるプロジェクトは、役員からの何気ない誘いによって始まった。外国の制作者たちと直接やりとりをして作品の骨格を作り上げていくという作業は非常に魅力的である。アニメーションの制作会社がこういった海外との開発プロジェクトに乗り出すといった話は非常に珍しく、法務はもちろんのこと、プロデューサーにとっても全く初めての体験の連続。これから遭遇するであろう苦難を考えると、果たして本当にゴールまでたどり着けるのかという不安は大きい。しかし、その反面、これを乗り越えたとまた、新しい世界に触れることができるんだなと思うと、妙にわくわくしてくる。

### 2 作品の世界観を正確に伝える

私は、そもそも、大学を出た後、テレビ番組を作る仕事をしてきた。ある番組で法律相談の取材をさせていただいたとき、そのときの担当弁護士の方の相談者に対する真摯な態度に感動して、この仕事に興味を持った。

その後、音楽番組やドラマ番組制作なども経験したことで、芸術や文化の発展に法的な面から寄与できるような仕事を中心にやってみたいと考えようになった。

とくに、私が現在所属している東映アニメーションの作品には、実写作品に比べて多くのスタッフが関わっているため、権利関係も複雑になることが多く緻密な

検討が求められる。驚かされるのは、派生的商品の多さである。なかでも印象的だったのは、あるキャラクターを利用したソーシャルゲームの利用者が、原作である漫画に興味を持って、その世界観にのめり込むことが珍しくないことだ。制作者側としても、ソーシャルゲームの分野に出版やテレビと同じように原作の世界観を味わえるメディアとしての役割を期待しているといえる。利用者の身近にあるものすべてから原作の魅力を感じることができるような環境作りを目指しているのである。

したがって、こういったプロジェクトでは、原作の世界観を利用者の方々に正確に理解してもらえよう、担当者間で定期的にどのような作業を行うべきかを詰めていくことも法務的観点からは重要になってくる。そのため、私自身も打ち合わせ等に現場の担当者と同席し、彼らが作品の魅力をどのように伝えていこうとしているのか十分に理解し、その思いを契約内容にうまく反映できるように留意している。

### 3 明日はきっとある！

私のように、企業の中で特定の種類の案件ばかりに関わっていると、訴訟に携わる機会もほとんどなく、事務所に勤務している弁護士と同じレベルで法律家としての基礎を身につけるのは難しい環境にあると思う。

ただ、自分自身が深く興味を持っていることを仕事としてできるということは、運が良いことには変わりはないと思う。よくわからないことは、ヤマほどあるが、面白い作品に出会い、面白い人に出会い、そして、今まで気づかなかった自分の能力に出会えることを信じて、一日一日悔いのないよう過ごしていきたいと思っている。