

日本のコンテンツ・ビジネス における契約意識の諸相⁽¹⁾

有限責任事業組合（日本版LLP）の導入をめぐる

茂木 崇・亀田 卓



▶ 1 はじめに

平成17年8月1日に、有限責任事業組合契約に関する法律（以下、日本版LLP法と略）が施行された。この法律は、「個人または法人が共同して行う事業の健全な発展を図り、もって我が国の経済活力の向上に資することを目的」（同法第一条）として、有限責任事業組合（以下、日本版LLPと略）を日本に導入しようというものである。

日本版LLPは、コンテンツ・ビジネスのみの振興を目的として導入されたものではないが、既に法案の準備段階において、日本版LLPが芸術文化の発展に寄与する可能性を期待する見解が実務家・研究者から表明されている。例えば、衛（2005）は、「おそらく、今後、指定管理者制度や公共施設建設に関わるPFI事業、PPP事業にも、従来のような株式会社制度をつかったコンソーシアムではなく、LLPという創業や共同事業で使い勝手のよい制度が急速に導入されることになるだろう」（同上、p.7）と述べている。また、中嶋（2005）は、LLC・LLPについて論じた研究ノートの事例研究として映画ファイナンスを取り上げ、出資者全員が有限責任を負う日本版LLPを早急に導入すべきだという意見が「この分野の研究者の間での一般的な見解になりつつある」（同上、p.97）としている。

しかし、これまでの日本のコンテンツ・ビジネスは、書面による契約よりも口約束を好む業界慣行であったため、法律の制定に敏感に反応しビジネスに取り入れようという考え方をとる業界関係者は少数派に属するのが現状である。日本版LLPもその例外ではなく、迅速に日本のコンテンツ・ビジネスで普及することにはならないであろう。

本論文は、製作委員会という独自の事業体によって製作を行ってきた日本映画界が日本版LLPをどのように評価するかというケーススタディを通して、日本のコンテンツ・ビジネスにおける契約意識の諸相を浮き彫りにする。さらに、日本版LLPが持ち込まれることによって、日本のコンテンツ・ビジネスにどのような変化がおきるのかについて考えようとするものである。

脚注

1. 本稿は、文化経済学会 日本 2005年次大会（2005年6月12日）における茂木と亀田の報告「有限責任事業組合（日本版LLP）を活用したコンテンツ・ビジネスの可能性」の議論を深め、さらにその後の状況について加筆したものである。分科会で司会

を務めて下さった佐々木雅幸教授（大阪市立大学）、貴重なコメントを述べて下さった山田太門教授（慶應義塾大学）及び分科会の参加者の皆様に厚くお礼を申し上げます。

本論文の構成は以下の通りである。まず第2節で、リミティッド・パートナーシップを活用してきた欧米のコンテンツ・ビジネスの例として、ブロードウェイの演劇ビジネスを分析する。ついで3節で、日本版LLPの特色および法律の制定過程について簡潔に整理する。これを受け、4節から8節において、映画業界を例にとり日本版LLPが日本のコンテンツ・ビジネスにおいてどのように活用される可能性があるかについて論じる。

▶ 2 ブロードウェイのLPおよびLLC

アメリカのコンテンツ・ビジネスは、産業として発展を図るために多様な資金調達的手段を開発してきており、LLP (Limited Liability Partnership) が唯一の調達手段というわけではない。例えば、ハリウッドの映画製作においては、プロデューサーがスタジオから資金提供を受けるだけでなく、製作に入る前に作品の配給権を配給会社などに販売するネガティブ・ピックアップ、製作資金が予算を超過した時に資金を提供する完成保証会社など、様々な手法が編み出されている。

こうした中で、特にブロードウェイの演劇ビジネス⁽²⁾は、日本版LLPと近似するLP (Limited Partnership) 及びLLC (Limited Liability Company) を活用して製作資金を調達してきた。

演劇の興行はリスクの大きい「みずもの」のベンチャー・ビジネスであり、最近ではブロードウェイで上演される作品の約8割は製作資金をリクープ(回収)できないフロップ(失敗作)に終わっている。通常の投資ではどれほど利益を上げる可能性があるかが検討されるが、ブロードウェイではリクープできれば投資に成功した作品とみなされうる。このため、ブロードウェイの場合はリクープできただけでヒット作と呼ばれ、リクープ後も上演が続けられ純利益を上げた作品はビッグ・ヒットと呼ばれる(飯田(2001), pp. 67-68)。このギャンブル性の高さを受け入れることのできる者のみが、出資者としての資格を持つことになる。したがって、ブロードウェイの出資者は、投資ないし投機として出資するばかりでなく、芸術に対する支援、すなわちメセナとして出資することもある。

LPは、ジェネラル・パートナーとリミティッド・パートナーから構成される。

まず、ジェネラル・パートナーになるのはプロデューサーで、製作上の決定の全責任者であると同時に、負債が発生した時は無限責任を取る。ブロードウェイでは「ニューヨークタイムズ」の劇評が悪かったことを理由として開幕間もない時期に閉幕が決定されることがあるが、それはプロデューサーが自らが負う負債の額を大きくしたくないのも一因である。

そして、製作資金の出資者すなわちエンジェルがリミティッド・パートナーになり、製作資金を提供する。すなわち、出資者は製作資金を提供するのみであり、製作上の決定はプロデューサーに一任しなければならない⁽³⁾。もし、口を出したければ、自らもジェネラル・パートナーになって無限責任を負わなければならない。このため、投資家とプロデューサーの間には信頼関係が存在していなければならない。この関係が崩れると、投資家は資金の引き上げを図ろうとし、マスコミも騒ぎ立てる醜い争いにまで発展するこ

脚注

2. ブロードウェイにおける資金調達に関する記述は、茂木(2002)を下敷きとしている。また、同稿の執筆にあたっては、特にFaber(1997a), Faber(1997b), Langley(1990)を参考にしている。

3. なお、製作資金が不足したときに、プロデューサーが出資者に対して追加出資を要請することができるovercallと呼ばれる記述が盛り込まれることがある。

ともある。

しかしその反面、負債が発生したときには、リミテッド・パートナーはリミテッド・ライアビリティ、すなわち出資した資金を失うだけで、それ以上の責任を負う義務はない。このように、投資した金額以上の損失の危険性がないという保証をあたえることによって、プロデューサーは出資者を安心させ、出資を促すことに成功してきたのである。

さらに、LPはパス・スルー課税という税制上のメリットもある。芝居がリクープして純利益を上げると、プロデューサーとエンジェルたちとで分け合うが、これに対する課税は1回だけである。これが会社のかたちを取ると、利益はまず会社レベルで課税され、さらに出資者に配当する際に出資者にも課税され、合計2回の課税がなされることになる。

そして、1995年には、他州に大きく遅れて、ニューヨーク州でもLLC法が効力を生じた。LLCは、LPの税制上のメリットを享受しながら、プロデューサーもまた有限責任のみでよいというメリットがある。その後、プロードウェイではLLCのかたちを取って演劇が製作されることが多くなった。

▶ 3 日本版LLPの特色

経団連は既に1999年にLLP制度の導入を要求している。「産業支援を目的として、設備共同集約事業で構成員課税のメリットを活かし、設備廃棄の損失を親会社で通算して活用するモデル」(JISPA LLC/LLP研究会(2004), p.8)としてLLPが有効であると経団連はみなしていた。

そして、LLPの法制化で中心的な役割を果たしたのは、経済産業省産業政策局産業組織課である。ただし、当初は法人格のないLLPではなく法人格のあるLLCの法制化を目指していた。法案への理解が広まることを狙って同課が編集した経済産業省産業組織課編(2004)の書名も『日本版LLC 新しい会社のかたち』となっている。

同課は、法律制定の目的を、

「海外では、創業を促し、企業同士のジョイントベンチャーや専門人材の共同事業を振興するため、LLP(Limited Liability Partnership:有限責任組合)やLLC(Limited Liability Company:有限責任会社)」という新たな事業体制度が整備されており、大きな成果を上げている」(経済産業省産業組織課(2005a), p.1)

にもかかわらず、日本にはそのような事業体がないためだと説明している。

そして、LLPなどの効果として同課は次のように説明している。

米国のLLC ・ここ10年で、株式会社が100万件誕生したのに匹敵する80万社のLLCが誕生
・IBM, インテルなどの共同研究, 投資会社, 映画製作会社などが活用

英国のLLP ・2000年に創設され, 1万件を超えるLLPが誕生
・KPMGなど会計事務所, デザイン事務所, ソフト会社などが活用

(同上, p.1)

このように、LLPの導入は産業の活性化を目指したものだが、その根底には、株主主権へのアンチテーゼとして、人が組織を動かす組織を作り出したいという考え方がある。

同課の石井芳明は、経済産業省産業組織課（2004）第2章において、競争力の源泉が有形資産から無形資産へと変化したため、コア人材のみが集まった人的資産集約型企業の形成が必要になったと説明している。

このような考え方にに基づき、民法上の組合（任意組合）の特例として、日本版LLPは下記の3つの特徴を有している：

- | | |
|---------------|---|
| 有限責任制 | ・ 出資者が出資額までしか責任を負わない |
| 内部自治原則 | ・ 利益や権限の配分が出資金額の比率に拘束されない
・ 取締役会や監査役のような経営者に対する監視機関の設置が強制されない |
| 構成員課税 | ・ LLPに課税されずに、出資者に直接課税される（LLPに法人課税が課せられた上に、出資者への利益配分にも課税されるということがない） |

（経済産業省産業組織課（2005a），p.1）

特徴の と の意義については、2節のブロードウェイのLPについての記述で既に説明したが、特徴 については、ここで説明しておく必要があるだろう。

すなわち、現行の株式会社では、出資比率に応じて権限が決まる。このため、例えばバイオ・テクノロジーのベンチャー・ビジネスを立ち上げようという場合に、肝心の技術を提供するもののわずかな出資しかできない大学の研究者は、ビジネスが成功しても株式会社の制度によっている限りでは金銭的に十分に報われないと考え、プロジェクトへの参加に消極的になりがちである。

しかし、LLPを採用すれば、出資比率に応じた利益配分をする制約から逃れられるため、研究者の労務⁴⁾に対して十分に報いる利益配分を行うことが可能になるというメリットがある。

また、株式会社は厳格な制約に縛られるため、迅速な意思決定が妨げられている側面もある。したがって、ビジネス環境が目まぐるしく変貌する状況にあっては、LLPのような柔軟な事業形態を取り入れる意味がある。

以上、経済産業省は、人的資産を活用して無形財産を生み出すのに適した事業形態としてLLPの導入を図ったものである。

▶ 4 製作委員会のメンバーの日本版LLPに対する評価

では、日本のコンテンツ・ビジネスにおいてLLPは活用されるであろうか。

コンテンツ・ビジネスと一口に言っても、様々なコンテンツおよびビジネスモデルがある。このため以下の議論では、日本版LLPがコンテンツ・ビジネスにあたる影響について映画製作⁵⁾への影響を例にとって論じることとする。

日本における映画製作は、現在はほとんどの場合が製作委員会という共同事業体の形をとって進められている。製作委員会は、法律にあてはめると民法上の組合（任意組合）にあたる⁶⁾。

製作委員会方式を取る映画製作においては、配給会社、放送局、制作プロダクション、

脚注

4. ただし、日本版LLPにおいて労務出資は禁止されている。とはいえ、LLPの組合員の出資額は最低1円である（経済産業省産

業組織課（2005b），p.17）。

出版社、ビデオソフトメーカー、広告会社など、映画製作に一定の役割を持つプレーヤーたち自らが製作費を分担して出資する。例えば、これまでの日本映画において最も興行収入をあげた「千と千尋の神隠し」における製作委員会のメンバーは、徳間書店、日本テレビ、スタジオ・ジブリ、電通、プエナビスタ、三菱商事、東北新社の7社であった。さらに、各プレーヤーは製作委員会から発注を受ける形で、自らが投資した映画に関する自らの担当部分のビジネスを遂行する。

では、日本映画のプレーヤーたちは、製作委員会方式と比較してLLPをどのように評価するだろうか。

任意組合（製作委員会）とLLPを比較すると、「内部自治原則」と「構成員課税」は共通しているので、際立った違いは構成員が「無限責任」（任意組合）か「有限責任」（LLP）かということになる。それでは、責任が無限から有限になるので、現行のプレーヤーたちがLLPの法制化を歓迎しているのかとなると、これまでのところはそのようなプレーヤーを見つけるのは難しい。ごく一部をのぞくほとんどのプレーヤーが、法制化に賛成する理由も反対する理由も見出さず無関心というのが実態といってよい。

その理由としては、以下の四つを指摘することができる。

第一の理由として、現行のプレーヤーの多くが、製作委員会という映画製作のスキームにおいて、自分たちが無限責任を負っている事実をほとんど認識していないということが挙げられる。なぜなら、無限責任を負っているのを認識せざるをえない事態、すなわち出資額以上の損失が発生する事態が、これまではほとんど起こっていないからである。つまり、無限責任が顕在化した例がほとんど無いため、有限責任に対する顕在化したニーズもない状況と言える。

通常のビジネスでしばしば発生する「出資額以上の損失」だが、これが映画製作において発生しない大きな理由としては、製作費を製作委員会のメンバーどうしで融通し、製作費の全額を自分たちの手持ち資金でまかなってきたという事実を指摘することができる。銀行からの借入れをせずに、全ての費用負担を自分達でまかなうので、借金を返さないという事態が発生しなかったのである⁷⁾。外部から資金提供を受けることができないのは悲劇ではあるが、そのためにそれ以上の悲劇も生まれずにすんできたとも言える。

こうした背景には、日本の金融機関が、映画も含めてコンテンツ産業に対して融資を行ってこなかったという事実がある。それは、日本の金融機関がこれまで土地担保主義を取ってきたからであり、この考え方に立脚する限りは、人間の持つクリエイティブ性が最も重要な資本である、映画を含むコンテンツ産業に融資を行うことは難しい。

また、コンテンツ産業の側も、自分たちの活動を「芸術」として語りたがり、ビジネスとして語られるのを嫌ったので、金融機関に対して自らが行うビジネスの特色を正確

脚注

5. 映画を含むコンテンツ業界において、「製作」と「制作」は厳密に使い分けられており、本稿でもそれにならう。映画における「制作」は原版を作る作業を指し、通常は「制作者」が「製作者」から発注を受けることによって始まり、撮影や編集といった過程を経て、製作者に原版を納品することで完了する。これに対して、「製作」は映画におけるビジネス全体を含む。すなわち、制作に至る前の企画開発から始まり、資金を調達し、制作し、できあがった原版をもとに様々なビジネス（劇場での上映、DVDの販売、放映権の販売等）を行って資金の回収をしていく全過程（例えば、映画の著作権は公表後70年である）が「製作」の期間である。なお、狭義では、製作は出資して著作権を手に入れることを指す場合もある。

また、映画製作に関する用語について、詳しくは亀田（2005）

を参照のこと。

6. 製作委員会という組織自体が法律を研究してできたものではなく、仲間内で映画を作る際に試行錯誤しながらできていったものと推察される。ちなみに、製作委員会のメンバーの多くが、「民法上の組合」という言葉も「任意組合」という言葉も意識していないか、あるいは知らないのが現状である。

7. 製作委員会方式を取る前の時代には、映画がヒットせず、映画監督が無一文になるケースが数多くあった。これは、監督の信用をもとに、映画公開後にお金が入ってきてからお金を払う条件で映画製作の物資を調達したにもかかわらず、映画がヒットせず、調達先（これには出演者の出演料などのケースもあった）に支払いを行うために、監督が家などの財産を処分し、それでもまだ足りないといったことが起こっていたためである。

に伝える作業に消極的であった。

第二の理由として、無限責任を負うのを嫌って製作委員会に参加していないプレーヤーが、現行の映画ビジネスを取り巻くプレーヤーの中にはほとんどいないことが挙げられる。こうしたプレーヤーが少ないため、LLPの法制化を機に、日本版LLPを使って多くのプレーヤーが映画製作に続々と乗り出す可能性はあまりないと推察できる。

「有限責任」に対しては、大きな資本を持っていてリスク許容度が高い大企業よりも、リスク許容度が低い個人の方がより敏感に反応するであろう。しかし、能力を認められたクリエイター⁸⁾ほど、LLPへのニーズは小さいと考えられる。なぜなら、映画業界は、プレーヤーどうしの力関係が契約に大きく影響し、能力が高ければ個人であっても大きな会社より強い交渉力を持つことができる業界だからである。そのため、能力を評価されていれば、資金力に乏しい個人であっても、製作委員会の枠組の中で、内部自治を通じ出資することなしに高いフィーや成功報酬を受け取ることが可能である。換言すると、今のままで、まわりから認められていれば、個人であっても、リスクを限定しつつ報酬の分配を製作委員会から受け取ることができているというわけである。

また、個人のクリエイターの場合、まず制作会社を株式会社の形で作り、その役員になることによって有限責任を確保し、その上で制作会社が製作委員会のメンバーに加わるといった方法も取られており、ここでも無限責任に対する顕在化したニーズは乏しいといえる。

第三の理由として、映画業界関係者が、日本版LLPを活用すると、任意組合を活用するのに比べ、映画製作が非効率的になると受け止める可能性が挙げられる。任意組合においては、組合員どうしで了解さえすれば、その瞬間に組合が成立する。通常は映画の「共同製作契約書」を製作委員会のメンバーである組合員全員で作成し、それをもって組合の成立としている。しかし、LLPにおいては、組合の成立は法務局における登記が必要とされており⁹⁾、また出資比率と違う比率で損益を分ける場合には理論的にその比率の妥当性を示さなければならないなど、任意組合では必要のない作業が求められる。また第三者に対する保護の観点から、第三者との契約では契約書を作成し、契約の遂行の過程で細かく遂行過程の記録を残すことが求められる。金融業界や不動産業界においては登記や契約書の作成に対するアレルギーはないが、映画業界においてはこれまで登記などはビジネス上全く必要とされてこなかった。しかも、多くが口約束で決まり、書面に残さない契約が多い現状を鑑みるに、映画業界関係者の契約の書面化に対するアレルギーは大変強いと考えられる。

第四の理由として、業界関係者の多くが非常に保守的で、新しいビジネスの手法に対して否定的であるということが挙げられる。法律に対する興味や認識もかなり低いため、既に制定されたのにもかかわらず日本版LLP法の存在を多くの業界人が知らないでいるのが現状である。

以上の理由から、現行の映画業界のプレーヤーたちの間での日本版LLPの認知率は、

脚注

8. 能力を認められていないクリエイターは、「現行のプレーヤー」にはあたらぬ。また、内部自治原則により出資しなくとも分け前に預かれるのは、映画製作に関わるメンバーの多くが、そのクリエイターを評価する者に限られる。

映画製作の既存のプレーヤーに評価されておらず、なおかつ出資金も所持していないクリエイターは、請負仕事をこなしながら実績を積み、ヒット作を生み出すことによって自らの評価を高め、プレーヤーとして認められることによって、交渉力を身につけなければならない。

このようなクリエイターに対する処遇は、LLPが導入されて

も変わらないものと考えられる。なぜなら、LLPに参加する他のプレーヤーたちにとっても、実績がなく資金もないプレーヤーを仲間に入れる理由はないからである。むしろビジネス寄りの発想をし、LLPを積極的に使おうとするプレーヤーほど、過去の実績を重視するであろう。

もちろん、富裕なクリエイターであれば出資者としてLLPに入ることはできるし、それは製作委員会でも同じである。ただし、そのようなケースはごく稀である。

9. さらに登記の内容に変更が生じた場合には、そのたびごとに変更の登記も必要とされる。

まだあまり高いものではない。また認知されたとしてもそれを活用しようという機運が彼らの中から盛り上がってくることは少ないであろうと考えられる。

▶ 5 有限責任が効力を発揮するケース

それでは、この新たな法律が映画製作において用いられずに終わるのかということ、そうとは言い切れない。それについての考察は7で行うこととし、ここではまず有限責任が効力を発揮するケースを明確にしたい。

有限責任が効力を発揮するケースとしては、第一に、金融機関から借り入れをして映画製作を行ったのにも関わらず、借金の返済ができなくなるような場合が考えられる。しかし、前述したようにこれまでのところは映画製作に対して貸付を行う金融機関は少なく⁽¹⁰⁾、無担保で行われる映画製作への融資や、銀行の優先回収の条項がっていない融資がなされたケースは皆無に等しい。

近年、映画製作への銀行の融資に関する記事が新聞をにぎわすことがあるが、実態はほとんどの場合において、ビデオソフトメーカーから製作者に支払われるビデオグラム⁽¹¹⁾のロイヤリティのMG⁽¹²⁾や海外販売のMGなどが担保になっているか、銀行が優先回収をする仕組⁽¹³⁾が取られている。つまり、銀行はリスクを負わないですむスキームを作り上げている。だからこそ、「返済不能」の事態も起こらない状況にある。

「有限責任」が効果を発揮すると考えられる第二のケースは、映画の制作過程において、物損事故や人身事故がおき、賠償金の支払い義務が製作者に発生するような場合である。

例えば、撮影中に爆発事故が起き、ロケ現場の建物や周りにあった高価な物品などを壊す、最悪の場合には多くの死者をだしてしまうといったケースである。

通常の日本の映画製作では、制作費、プリント費⁽¹⁴⁾、宣伝費といった制作費は事前に全額集めるが⁽¹⁵⁾、こうしたケースを想定した賠償金のための資金は集めていない。まれに保険に加入することはあるが、大事故を想定した保険金に対応できるほどの保険料を支払っているケースはまずないといってよい。

事故が起きると、その規模が非常に大きければ、製作者である会社、すなわち通常は製作委員会のメンバー各社は、存亡の危機に陥ることになる。たとえ小額であっても賠償金が発生すれば、製作者は追加出資の必要性が出てくる⁽¹⁶⁾。だが、LLPを用いて映画製

脚注

10. 融資がなされた例としては、みずほ銀行（「戦国自衛隊1549」など）、UFJ銀行（「血と骨」など）、三井住友銀行（「奇談」など）、東京三菱銀行（「蟲師」など）、あおぞら銀行（「突入せよ！あさま山荘事件」など）などが挙げられる。

11. ビデオグラムは、ビデオテープやビデオディスクに映像を連続的に固定したもの。具体的には、ビデオカセット、DVD、LDといった映像ソフトを指す。

12. MGは「ミニマム・ギャランティー」の略。ミニマム・ギャランティーとは、文字通り、最低保証金を意味する。コンテンツの権利を持つ者（ライセンサーなどとも呼ぶ。この場合は映画製作者）がその権利を使用しようとする者（ライセンスなどとも呼ぶ。この場合は、ビデオグラムの発売元などがこれにあたる）にコンテンツの使用を許諾する際には、そのコンテンツがどれだけ売れるかによらず、最低でもある一定の金額を払うよう要求することが多く、その金銭を指す。

なお、MGには前払いMGと後払いMGがあり、ライセンスが商品売り出す前（契約締結時など）にライセンサーに支払うMGが前払いMGであり、ライセンスが商品発売後（この

場合は、ビデオグラムが発売された後）にライセンサーに支払うMGが後払いMGである。銀行はいずれ必ず入金される約束になっているMGを担保に映画製作者に融資を行うことには積極的になってきている。

13. 映画製作で入ってくる収入を最初に銀行への返済にまわす仕組。融資という資金の性格からすれば当然ののだが、この仕組を使って小額（どんなに映画があたなくても最低限入ってくると思われる収入の範囲内）の融資をしている限り、銀行が映画製作者に貸し付けた金銭が不良債権化する心配はほとんどない。

14. プrint費は、劇場に配布するフィルムの焼増代金など、フィルムにかかる経費を指す。

15. 制作費だけを集め、プリント費と宣伝費は配給会社が立て替えるケースもある。

16. 時間的余裕があれば、興行収入が入ってきた後に、賠償金をそこからトップオフして支払うことができるケースもある。この場合、追加出資の必要はない。ただし、大事故が起きると、その時点で制作中止になったり、公開とりやめになるケースが多い。

作を行うと、そうした心配をする必要がなくなる。

「有限責任」が効力を発揮すると考えられる第三のケースは、知的財産権に関わるトラブルが発生した場合である。

近年、アメリカを中心に知的財産権保護の動きが年々強くなってきている。知的財産権を意識してこなかった人々が権利意識に目覚め、これまでは侵害されていることに気付かずにいた自らの権利を第三者が使用することに、最近では敏感になってきている。このため、悪意なき¹⁷⁾権利の侵害、コンテンツに関する世界標準と自国標準の差¹⁸⁾、国ごとの著作権法の違いに関する無知から権利を侵害し、それが紛争に発展していく可能性が高くなってきている。さらに中村修二の裁判を持ち出すまでもなく、知的財産権に対する評価は高額化している。

また、最近では、契約書を交わしていなかったり、交わしていてもなくなっていることが多い昔の著作物の複製やリメイクが増える傾向にある。また、インターネット等の著作権者を特定しにくいコンテンツを原作とする作品も増える傾向にある。こうしたケースでは、権利関係があいまいな著作物を使うケースが多くなるわけであり、訴訟リスクもおのずと高くなる。

以上の要因を考慮すると、「有限責任」には映画業界関係者にとって大きなメリットがあることが分かる。

しかし、日本の映画業界で活躍するプレーヤーたちはそのような認識はまだ共有していない。その理由は、金融機関が今まで映画製作のための融資をしてくれなかった、

これまで巨額の賠償責任が発生するような事故はあまり起こっておらず、現在生き残っているプレーヤーたちはそうした問題を乗り越えることができたプレーヤーたちである¹⁹⁾、これまでのところ、知的財産権でのトラブルは皆無ではないものの、それによって巨額の賠償金が発生する事態は起こっていない²⁰⁾、という理由が挙げられる。

▶ 6 「有限責任」を高く評価するプレーヤー

現行のプレーヤーたちからのニーズは少ないが、「有限責任」のメリットをよく理解している人々もいる。その代表は金融機関であろう。その他では、映画の持つビジネスの側面に注目し、新規参入を企てている人々もそれにあたる。

日本では映画を芸術として語りたがる人々が多く、そうした人々は映画をビジネスの対象や「お金儲け」の手段と見ることを非常に嫌っている。こうした考え方を共有する映画業界関係者は、映画ムラとでも呼ぶべき閉じた社会を作ってきた。映画ムラにあってはそのムラでしか通用しない価値観や人脈が成立し、その中にいる人々にとっては居心地のいい場所である²¹⁾。

しかし、最近になって、ジャパニメーションやクール・ジャパンといった言葉に象徴

脚注

17. ここでいう「悪意なき」とは、例えば、「今まではこういった場合は許諾を取らないでもOKになってきた」とか、「権利ホルダーは自分の作品が広められることを喜んでくれるはずなので、権利使用料は請求してこないはずだ」といった判断を指す。
18. 現在、中国は多くの国々から海賊版対策の強化を要求されており、アメリカはWTOへの提訴も辞さない構えを見せている。
19. 日本では制作会社が資本力を持っていないケースが多く、わずかな事故ですぐに資金難や倒産ということになってしまう。しかし、そうして潰れた会社は消えてなくなってしまうので、業界人の声として彼らの意見が表に出てくることはほとんどない。

20. 日本の映画業界は体質的に「なあなあ」な部分が多く、人と人とのつながりを重視する。このため、人間関係を悪化させることを双方が非常に恐れる傾向がある。また一件ごとに色々で解決するよりも、長い目で見れば貸し借りで帳尻を合わせようとする傾向も強い。こうした背景が、巨額の賠償金を伴う訴訟が発生しない理由になっている。

21. 日本映画界を特徴的に表している事象のひとつに「貧乏自慢」が挙げられる。かなりの大御所であっても財産を残すことができず、しかもそのことを多くの映画人が「映画を愛する心の体現」、「魂を売らなかった証拠」と考えているようである。

されるように、日本のコンテンツがグローバルな規模でビジネス展開できるようになってきており、映画をビジネスの視点から見直してみようという人々が現れてきている。また、日本政府にもコンテンツ・ビジネスを産業として見直し、後押ししようとする動きがある。小泉首相を本部長とした知的財産戦略本部の設置や、経済産業省が中心となって推し進めているプロデューサー育成事業⁽²²⁾、海外での日本コンテンツの海賊版対策、コンテンツのファイナンス手法の研究といった動きなどは、その顕著な例である。

このように、映画ムラの外にいて、映画製作に興味を持ちだしている人々は、映画をビジネスとして見ているので、リスクの管理に既存のプレーヤーよりもはるかに大きな注意を注ぐ⁽²³⁾。このため、こうしたプレーヤーたちは、「有限責任」の導入を、コンテンツ・ビジネスへの参入を容易にする要因と受け止めるであろう。なぜなら、新規プレーヤーには、映画ムラの中で独自の慣習に従い進められている映画ビジネスはわかりずらく、映画ビジネスのリスクの全貌がつかめず、参入をためらってしまうケースが多いからである。しかし、LLPの法制化によってリスクが限定できるようになると、映画ビジネスへの本格的な参入を考える人々が増えてくるであろう。つまり、LLPの法制化が、新規参入に対する垣根を低くするという現象を起こす可能性があるといえる。

▶ 7 LLPの中長期的な影響力

以上の考察から明らかとなっており、LLP法制化の影響が映画業界に及ぼす影響は、短期的にはほとんどないと考えられる。そして、日本の映画業界のビジネス風土が、細かい作業よりもどっぷり勘定を好み、閉鎖的で新しいものを受け入れがたないことを考えると、LLPを重宝がって使うプレーヤーは当初はあまり現れないであろう。

しかし、中長期的には、LLPは大きなインパクトを映画業界に及ぼす可能性を秘めている。日本版LLP法が、新規プレーヤーの映画業界への参入を後押ししていく可能性は十分にありうると考えられる。

ただし、日本映画界の現状を考えると、エスタブリッシュされたプレーヤーの参加なくしてヒット作を生み出すことは極めて難しい。なぜなら、新規参入者はビジネスをクリエイトすることはできても、作品自体をクリエイトすることはできないからである。

合理よりも人間関係を重んじる映画業界では、優秀なクリエイターは既存のプレーヤーとの人的結びつきが強い。このため、LLPを使おうとする新たなプレーヤーたちだけによる映画製作では、才能あるクリエイターを確保できず、その結果として利益を上げることができずに撤退する新規プレーヤーもでてくるであろう。だからこそ、既存のプレーヤーにもLLPを理解してもらい、LLPを使った座組⁽²⁴⁾に既存プレーヤーの参加も促すことが⁽²⁵⁾、映画ビジネスの発展にとって重要であると考えられる。そのためには、業界の誰もが知るようになる成功事例を一件生み出すことが重要だろう。そうすれば、それが起爆剤となり、保守的な既存のプレーヤーたちがLLPに注ぐ目も変わっていくと考えら

脚注

22. 日本は国として物作りに力を入れてきたため、素晴らしいコンテンツを作る（映画においては監督を頂点とする）クリエイターは多いが、彼らの作った作品を商品に変えてお金を稼ぐ優秀なプロデューサーが不足しているという問題意識が、こうした事業を推進する根拠になっている。

23. 「芸術品を創る」、「良い作品を造る」といったことを第一義に考える人々は、どうしても採算性を無視しがちであり、純粋さを求めるがゆえにビジネス上のリスクには目をつぶりがちである。そもそも、そういうことを考えることを不純と考える人々

も少なくない。しかし、映画を「ビジネス」と考える人々にとっては、採算性やリスクを細かくチェックすることは何らやましいことではなく、むしろ当然のことである。

24. 製作委員会のような共同事業体やプロジェクトチームを組成するときの参加メンバーの顔ぶれを、映画業界では「座組（ざぐみ）」と呼んでいる。LLPを使った映画製作の成功率を上げるためには、LLPの座組の中に既存のプレーヤーが参加したり、あるいは新規参入のプレーヤーが既存プレーヤーとともに仕事をしていた人材を抱え込む形でLLPに参加していく必要がある。

れる。

あるいは決して喜ばしいことではないが、既存の製作委員会方式の映画製作において何らかの事故やトラブルが起こり、参加メンバーの会社が潰れるような事態が発生すれば、多くの既存プレーヤーが、自分たちが製作委員会において無限責任を負っていることを自覚してLLPを見直し⁽²⁶⁾、既存プレーヤーのLLPの受容に拍車がかかることになるかもしれない。

また、前述した通り、権利関係のあいまいな著作物を使って新たな作品を生み出そうと思っても、今まではトラブルを恐れるために手が出せなかった。だが、この法律の制定によりリスクを限定することが可能になり、積極的に仕掛けられるような環境が整った。こうした使い方であれば、既存のプレーヤーたちもLLPのメリットを積極的に評価するものと思われる。こうした案件が彼らの考えを変えるきっかけになる可能性もある。

▶ 8 法律施行（2005年8月）後の状況

日本版LLP法の施行初日に、コンテンツ・ビジネスを行う目的でLLPを登記したのはジャパニメーション・パートナーズ有限責任事業組合（東京都）とバビル6有限責任事業組合（大阪府）の2件であった。

まず、ジャパニメーション・パートナーズ有限責任事業組合であるが、その中心となっているのは森祐治⁽²⁷⁾が代表となっている(株)シンクである。

森は、2007年に公開予定のハリウッドのある映画シリーズに先行してリリースされる、同シリーズをモチーフとしたアニメーション作品の日本側の製作事業主体として同LLPを立ち上げた。

この事業において、シンクはハリウッドの映画会社とビジネスを行う予定である。ハリウッドには日本の製作委員会にあたる仕組みはなく、製作委員会の組織を使って彼らとビジネスするとすれば、製作委員会について説明することから始めなければならない。しかし、LLPであれば、ハリウッドの人々もすぐに理解し、ビジネスを進めやすいというメリットがあると森は考えている⁽²⁸⁾。

今後はこうしたグローバルな枠組によるコンテンツ制作がますます増えていくことが見込まれるので、ある種の「外圧」が、LLPの普及を後押しする可能性も考えられる⁽²⁹⁾。

次に、バビル6有限責任事業組合であるが、ホームページ（アドレス：<http://www.b6p.jp>）によると、関西のクリエイターの組織化・ネットワーク化を図り、クオリティの高いコンテンツの創出を目指している。「読売新聞」（2005年9月11日付）は、「関西のクリエイターを100人以上束ね、深川正英代表は「自動車以外なら大抵のもののデザインが可能」と胸を張る」と報じている。

なお、深川は、自身のブログ（アドレス：<http://babel6.jugem.jp>）において、一般のLLPについての認識はまだ低いと述べている（2005年11月17日のエントリー）。

脚注

25. 新人のクリエイターに対する目利きの能力も、新規参入するプレーヤーよりも、既存のプレーヤーのほうが優れていると現状では判断できる。なぜなら、トラックレコード（過去の実績）を判断基準にしたがる人々は、いくら将来性があっても、実績がないクリエイターを評価しきれないからである。

26. ただし、LLPに対する社会的認知が高まっていくと、事故の場合に補償される額に限界があるため、第三者がLLPのスキームによる映画製作チームには撮影を許可しないというケースが出てくる可能性がある。

27. 森は、コンサルティング会社のマッキンゼーやマイクロソフトで働いた経験があり、映画をビジネスとしてとらえて入ってきた新規参入組である。

28. 亀田の森に対する取材による。

29. なお、亀田の周辺で、コンテンツ・ビジネスにおいてLLPを使おうという動きが2つある。2つとも映画以外のコンテンツで、一方は亀田がLLPの使用を提案し受け入れられたものである。もう一方は、コンテンツ業界への新規参入組であるIT系企業がLLPの使用を提案したものである。

▶ 9 おわりに

戦後の日本の財界は、安くて便利な工業製品の生産に努力を集中することによって、日本経済の発展を図ろうとしてきた。そして、その努力は日本が世界第二位の経済大国になるなど、十分な成果を収めた。

だが、その一方で、芸術文化は産業として十分な認知を受けることなく今日まで活動がなされてきた。このため、映画製作も、仲間意識を共有する限られたプレーヤーたちが閉鎖的な世界を築き、リーガル・マインドを十分に発達させることなく映画作りを行ってきた。だからこそ、日本版LLPに対する日本映画界の需要も小さいのは十分に理解できることである。

しかし、多彩な才能を呼び込み、コンテンツ・ビジネスが産業として発展していくためには、法律の整備およびその活用は不可欠であり、本稿はそのための一助となることを願っている。

ただし、本稿は日本版LLPのコンテンツ・ビジネスへの適用についてのみ論じたもので、商品ファンド法³⁰⁾、金融商品取引法（投資サービス法）³¹⁾など、コンテンツ・ビジネスの法整備に関して論じるべきテーマは数多い。これらについては他日を期すことにしたい。

参考文献

- 飯田亜弓（2001）『芝居ビジネス 天国と地獄 それでも人は舞台にはまる』はまの出版
- 衛紀生（2005）「日本のアーツマネジメント研究とその実践における課題と問題点」『文化経済学』第4巻第3号
- 大杉謙一（2002-2003）「新しい事業組織形態（日本版LLC）の構想 国際競争力を持つ企業法制の模索として〔I IV〕」『商事法務』No.1468, No.1469, No.1450, No.1452
- 亀田卓（2005）「映画の実務」第二東京弁護士会知的財産権法研究会編『エンターテインメントと法律』商事法務所収
- 監査法人トーマツ編（2003）『コンテンツビジネスマネジメント』日本経済新聞社
- 経済産業省産業組織課編，日下部聡／石井芳明監修（2004）『日本版LLC 新しい会社のかたち』社団法人金融財政事情研究会
- 経済産業省産業組織課（2005a）『有限責任事業組合契約に関する法律案について』（2005b）『LLPに関する40の質問と40の答え』
- JIPSA LLC/LLP研究会（2004）『日本版LLP制度に関する調査研究 平成16年度LLC/LLP研究会報告書』社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
- 関口智弘（2003）「米国ベンチャーにおけるLLCの活用法 日本版LLC制度の導入に向けて」『商事法務』No.1683
- 中島剛（2005）「新事業分野における新たな人的組織に関する一考察 日本版LLP制度の創設に向けてのLLP・LLC導入先進国の事例研究」『日本ベンチャー学会誌』第6号
- 福井健策編（2003）『新編 エンタテインメントの罫 アメリカ映画・音楽・演劇ビジネスと契約マニュアル』すばる舎
- 茂木崇（2002）「ブロードウェイの劇場街発展の構造的背景」岩淵潤子編『産業化する芸術の可能性 都市資源と

脚注

30. 商品ファンド法（正式には「商品投資に係る事業の規制に関する法律」）は、金融庁、農林水産省、経済産業省共管の法律で、商品ファンドの組成販売を行う商品投資販売業者と商品投資顧問業者を許可の対象としている。この法律は、競走馬、絵画、鉱業権などと同様に、ファンド形式で映画の製作資金を集める場合、規制の対象としている。例えば、映画を製作または購入し運用する企業は、経済産業省と金融庁の双方から商品投資販売業者としての許可を得なければならず、その許可を得るためには様々な細かな要件を満たす必要がある。

31. 近年次々と登場する金融商品に対応し、広く投資家保護を行うことを目的として金融庁が検討に入っている法律で、2006年の制定を目指している。映画への投資に対して、どのような形で規制の網がかかるのか（あるいはかからないのか）、映画業界としても非常に注目すべき法律である。だが、業界内での認知はほとんどない状況である。法律の内容いかんでは、施行と同時に業界が混乱する可能性もある。また、この法律の制定が、LLPの浸透に拍車をかける可能性もある。

『しての文化施設』都市出版所収

山田有人 (2001) 『コンテンツ・ビジネスで失敗しない法則』日経BP社

有限責任事業組合制度に関する研究会 (2004) 『有限責任事業組合制度創設の提案』

Bagley, Constance E. & Craig E. Dauchy 2002 *The Entrepreneur's Guide to Business Law*, 2nd Edition, Ohio, South-Western

Faber, Donald 1997(a) *Producing Theatre: A Comprehensive Legal and Business Guide*, Second and Revised Edition, New York, Limelight Editions

1997(b) *From Options to Opening: A Guide to Producing Plays Off-Broadway*, Revised and Updated Edition, New York, Limelight Editions

Langley, Stephen 1990 *Theatre Management and Production in America*, New York, Drama Publications

(茂木 崇 東京工芸大学専任講師, 慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所
研究員)

(亀田 卓 株式会社電通 エンタテインメント事業局 スーパーバイザー)