

「サメ映画」×「モノポリー」
= 「サメモノポリー」

その創作ノート



なぜ『サメポリー』を作ろうと思ったのか？

◆ スティーブン・スピルバーグ監督の出世作『JAWS』（1975）から四十数年、世界ではさまざまなサメ映画が作られています。

なかでも米国アサイラム社を中心とする独立系スタジオからはサメが竜巻に巻き込まれて攻めてくる『シャークネード』、大型ジェット機も喰う巨大サメ『メガシャーク』、サメ退治のために作られた『メカシャーク』などなど怪獣映画のメタファとして数多くのB級サメ映画が作られています。

またドイツではナチスドイツのゾンビ兵士がサメを改造したジェット戦闘機に乗って現代に復活する『スカイシャーク』が制作中。

昨年、2018年にはクルマを走らせたら絶対に負けられない最強最速の男ジェイソン・ステイサム主演の海洋冒険サメ映画『ザ・メグ』が世界興行成績6億ドルを突破して話題となりました。

弊社では2017年より、これらのサメ映画ファンのための祭典『東京国際サメ映画祭』を提案し、サメ映画のさらなる普及を図ってきました。

その延長線上に「サメ映画のスリルとサスペンス」を体験できるしくみとしてゲームの考案にいたりました。

大人気サメ映画、第5弾!!
サメ台風、ついに日本上陸!
東京国際サメ映画祭
12月6日(水)開催決定!
ロフトプラスワン(新宿歌舞伎町) チケット e+ イープラス
特別上映『シャークネード ワールド・タイフーン』他

▲東京国際サメ映画祭2017 冬

春の東京国際サメ映画祭 2018
2018年に10回を行う東京国際サメ映画祭が今年に昇格して、今年こそ第一回ははやく、『東京国際映画祭サメ映画祭』春のサメ祭り開催!
2018年5月29日(火)開催決定!
ロフトプラスワン(新宿歌舞伎町) チケット e+ イープラス
総予算150億円!
超ド級サメ映画の新作情報!

▲東京国際サメ映画祭2018 春

モノポリーをベースに選んだ理由

世界的に知られている資本獲得ゲーム『モノポリー』は、周回スゴロクとしてサイコロを振ってボード盤面に配された各都市を巡って土地の売買を行い、カードを引き新しい運命やチャンスに遭遇しながら最大の富の獲得をめざすビジネスゲームです。

その構造に我々は着目しました。

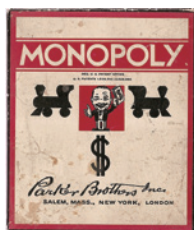
サメ映画もまた米国を中心に世界の各都市が舞台となり、そこで活躍するヒーローまたは悪役として政治家が多く登場するからです。

さらに『モノポリー』は米国を始め世界各国において特許権や著作権に囚われないパブリックドメインゲームとなっており、後発のゲームデザイナーによって自由なアレンジがされた数百タイトルもの類型ゲームが発売されています。

こうして「サメ映画」の物語構造を再現することを目標とした「モノポリー」類型ゲームとして『サメポリー』は創案されました。



◀ 1935年に発売された初期コンポーネント



◀ 初期パッケージの別デザイン



モノポリーの歴史(1)

特許と失効

さて創案のベースとなった「モノポリー」は1935年にチャールズ・B・ダロウ氏というセールスマンによって米国において特許が取得され、そのライセンスを獲得した玩具メーカー:パーカーブラザース社によって発売されました。

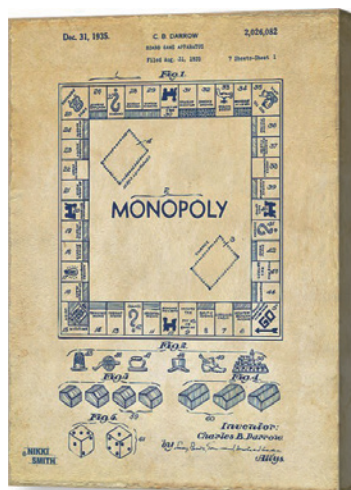
その後、1952年には特許権が失効しましたが商標権(トレードマーク)として「MONOPOLY」はとても有名となり米国のボードゲーム市場では類型作はほとんど出ませんでした。

この「遊戯方法における特許権」は米国を含む幾つかの国で認められていて、その有効期限は他の特許と同じく申請してから20年または特許承認を受けてから17年。

トレーディングカードゲームで有名な「マジック・ザ・ギャザリング」の基本特許(米国第5662332号)は1997年に認められましたが2014年に失効し、後続の応用特許も順次、失効していきます。

日本では「遊戯の方法」では特許取得は認められないため、かつて「遊戯王」は、この「マジック・ザ・ギャザリング」のルールを参考にして考案されました。その後の米国進出に際しては特許を保有するウィザーズ・オブ・コースト社と親会社ハズブロ・インコーポレイテッド社との提携が行われコナミ社は米国でも大きな成功を収めました。

この『遊戯王』の patents とルールのコナミ社へのコンサルティングを行ったのが、私の前々職の会社でした。



▲米国特許番号2026082号

モノポリーの歴史 (2)

日本での発売

『バンカース』

1953年、老舗の玩具メーカーはなやま社から『バンカース』という「モノポリー」を日本の地名に翻案したゲームが発売されました。

日本では特許が認められないとはいえ、1952年にサンフランシスコ講和条約が発効して主権を回復したばかりの日本、お隣では朝鮮戦争（1950-1953）も続いており日本はアメリカ合衆国の意向をうかがいながら経済復興をしていた時代です。

おそらく、はなやま社は慎重を期して米国での特許期限切れをまって「モノポリー」の類型、翻案ゲームとして『バンカース』を発売したのでしょう。

当時の日本のボードゲーム、カードゲームでは著作権（応用美術該当）も曖昧でしたから、米国版のままで出すことも出来たと思いますが馴染みのないアメリカの地名を日本に翻案した際に絵柄も近代日本風に改められています。

その後、『モノポリー』もまた、はなやま社から日本版が発売されましたが、なんと「バンカース」に遅れること12年も後、1965年の発売となりました。当時の米国での発売元パーカーブラザーズ社との間にどのような交渉があったのかは分かりません。



▲日本初の金融周回すごろく「バンカース」1953年



▲日本版「モノポリー」1965年

モノポリーの歴史 (3)

アンチモノポリーの登場

1973年、サンフランシスコ大学の経済学の教授ラルフ・アンスパック氏は富の独占を勝利条件とした「モノポリー」に対抗して富の再分配を勝利条件とした新しいゲーム『アンチモノポリー』を考案します。

大学出版部を経て全米に通販を行ったところ多くの人気を得たため、アンスパック氏は自分の会社を立ち上げて一般販売も開始しました。

これに対して「モノポリー」の発売元パーカーブラザーズ社と当時の親会社ゼネラルミルズ社は、アンスパック氏を「商標権侵害」「不正競争防止法」で訴えました。

たとえ特許権が切れたとしても「モノポリー」類型ゲームを独占することが既得権益者の至上命題、勝利条件だったので。

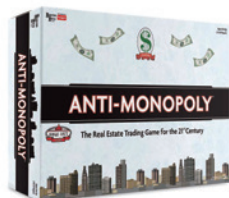
第一審では被告アンスパック氏は敗訴、その倉庫にあった1万点以上の『アンチモノポリー』は裁判所命令により差し押さえられ、廃棄処分となりました。だが、アンスパック氏には確信がありました。

特許が切れているボードゲームを元にして二次創作した『アンチモノポリー』の勝利条件は、「モノポリー」とは真逆であり、経済学を学ぶ時にそのような「非独占」を教えるゲームも存在すべきだという学者としての意地がありました。

1976年からアンスパック氏は第一審判決を不服とし控訴審に臨みました。



▲独占から流通循環を学ぶ第2版



▲現在出ている最新版

◀サンフランシスコ大学教授が考案

モノポリーの歴史 (4)

◆ 本当の発明者がいた！

アンスパック氏に対してパーカーブラザーズ社/ゼネラルミルズ社の訴因「周回型すごろくゲームは『モノポリー』だけが考案した唯一無二の仕組みであり、特許権切れとなっても広く認知されている」という主張、その結果として『アンチモノポリー』は不正競争防止法に問われたのです。

ところがアンスパック氏の調査により新事実が判明しました。

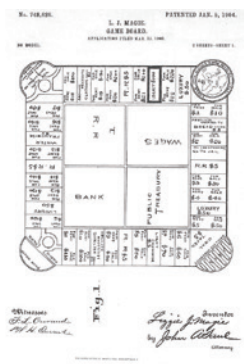
考案者のチャールズ・B・ダロウ氏よりも前から同様の周回型すごろくで土地取得を行うゲームとして『ランドロード』(1904年特許取得)、『ランドロードスクエア』(1924年特許取得)が存在していたのです。

これらのゲームは『モノポリー』のように大手のメーカーと販売契約を結ぶことがなく、米国東部の一部の地域でのみ手作り流通(同人ゲーム)していたため第一審の裁判所も、アンスパック氏も知らなかったのです。

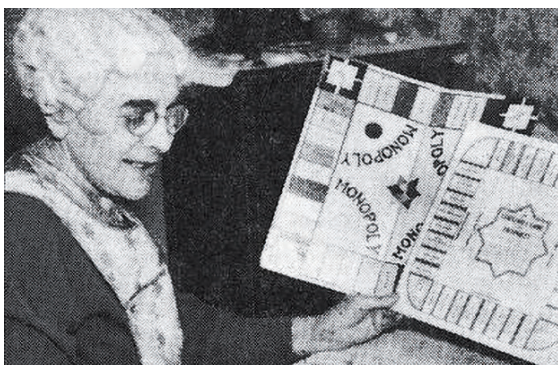
発明者のエリザベス・マギー氏こそ「周回型すごろく」の母でした。

さらに『モノポリー』の発明者チャールズ・B・ダロウ氏は、エリザベス・マギー氏から彼女の特許を500ドルで買っていたことも遺族の証言で判明しました。

またアンスパック氏は『モノポリー』と『アンチモノポリー』とは購買者を混同させることなく、玩具店の店頭では見分けられて買われていることを証明するためのテストを第三者機関に依頼して観測し、その事実を証明して見せます。



▲土地買取周回すごろく「ランドロード」特許要件



▲発明者エリザベス・マギー氏

モノポリーの歴史 (5)

控訴審で逆転勝利

裁判係争は1982年まで6年間続きましたが、ついに控訴審裁判所はアンスパック氏の主張を全面的に支持しました。

敗訴したパーカーブラザーズ社/ゼネラルミルズ社に対しては第一審判決で差し押さえ廃棄されたアンスパック氏の商品すべての補償と販売不可能となっていた6年間に喪失したと思われる販売利益の補償が命じられました。

そこで確定したことは「モノポリー型ゲームはすでに特許権が切れ、類型のゲームを作っても不正競争防止法には問われない」「商標権保有があったとしても、見分けのつく別の商標は侵害にはあたらない」「すでに『モノポリー』という単語はジェネリックワード＝一般用語であり、類型商品の宣伝に使っても違法ではない」ということでした。

発明者のダロウ氏がマギー氏の「ランドロード」すなわち不動産王をベースにして『モノポリー』を考案した事実をパーカーブラザーズ社は知っていたにも係わらず、その事実を隠蔽したことも控訴審判事には悪印象となったようです。

Monopoly Loses Its Trademark



▲アンチ・モノポリーの勝訴を伝えるニューヨークタイムズ紙
1983年2月23日



▲最高裁での勝訴の後のラルフ・アンスパック教授

モノポリーの歴史 (6)

◆ 最高裁、アンスパック氏を支持

控訴審判決を不服としたパーカーブラザーズ社/ゼネラルミルズ社は、最高裁に上告を試みますが、最高裁は控訴審判決を維持して上告を棄却。

結果、アンスパック氏の主張は全面的に認められました。

1983年のことです。

その後、両社は全面的に損害の補償で和解。

ただしアンスパック氏が認められた「アンチモノポリー」という商標の取得については、交渉の末、パーカーブラザーズ社が保有することで和解しました。

同社にすれば、後々、もっと過激なゲームに使われたり、アンスパック氏の会社が競合メーカーの傘下に入ることを怖れたのかもしれませんが。

結果、2019年春現在、アンスパック氏（故人）の子息たちによりアンチモノポリー社は同名ゲームを販売しています。

「世界的なゲーム『モノポリー』が独占権を失った」というニュースは米国でも大きな話題となり、米国の経済紙ウォールストリートジャーナル、有名紙ニューヨークタイムズなどが報道、また英国では老舗のザ・ガーディアン紙が報道して世界中のボードゲームファンに知られることになりました。



モノポリーの歴史 (7)

◆ フォローブランドの台頭

「モノポリー」のジェネリック化判決を知った米国のゲームデザイナーたちは挙って類型ゲームの創作を始めました。

それまで特許権切れは知っていても、老舗ブランドを向こうに回して類型ゲーム、二次創作が可能とは思っていなかった彼らはめいめいに独自のアレンジを加えてマイモノポリーを出すようになりました。

もちろん商標権侵害を回避して、それらのゲームには「O-POLY:オポリー」というタイトルがつけられました。

なかでもオハイオ州立大学の学生が起業したレート・フォー・ザ・スカイプロダクション社（1983年創業）は創業以来、このオポリーのリリースを続け、いままでに100タイトルを超える類型ゲームを発売しています。

また若いゲームデザイナーたちのために、自作で類型ゲームを作る時に便利な空白のゲームボード「ブランクボード」やカード「ブランクカード」なども発売されています。

またUSAオポリーゲーム社（1994年創業）は、「ザ・ビートルズ」「ハリポッター」などの有名タイトルと「モノポリー」のコラボレーション商品を大規模に発売。

社名こそオポリーと名乗っていますが、パーカーブラザーズ社（現・ハズブロ・インコーポレイテッド社傘下）との正式ライセンスで「モノポリー」をタイトルに使用しています。



◀▲モノポリー類型ゲーム
「オポリー」の数々

モノポリーの歴史 (8)

◆ 画像利用の商品

1935年に発売された「モノポリー」、その図像もまたパブリックドメインとなっています。

米国の旧著作権法、日本の旧著作権法において公表後の一定年数を超えた図像については著作権の保護期間が終期を迎えて誰もが使える図像となっています。

よって米国 Amazon では多くのモノポリー由来の絵柄商品が非正規品として発売されています。

日本ではボードゲーム、カードゲームのデザインや図像については意匠権（20年保護）、応用美術の法人著作権（旧法:50年保護）となっており、日本での発売（1965年）から数えても50年を経過した2015年末までの保護期間を終えて2016年からはパブリックドメインとなりました。

よって『サメポリー』でも、ミスター・モノポリー（モノポリーおじさん）として知られた紳士からイメージインスパイアして「シャークアタックシティ」の市長候補者として、シルクハットの紳士を少し若くして登場させています。



▲パブリックドメインとなった画像を使ったクッション



▲ミスターモノポリーの二次創作（米国 Amazon）

モノポリーとの相違点

- ❖ といいつ『サメポリー』には「モノポリー」と大きな差異があります。それは「紙幣」による「土地売買」システムを廃したことです。よって『モノポリー』愛好者からすれば、不動産取得交渉の不在はとても味気ないと感じられるかもしれません。
- 冒頭で紹介したように『サメポリー』は、サメ映画のスリル&サスペンス要素を体験することが最大の魅力目的としたゲームです。
- サメが追いかけて来る恐怖、サメを撃退する爽快感を感じながら、ライバルを蹴倒すという邪悪なゲームとなっています。
- その意味では類型ゲーム「オポリー」にすらあたらないかもしれません。ただし「周回型すごろく」という要素には大きな魅力、その創案者には深いリスペクトを感じています。
- いつかチャールズ・B・ダロウ氏、エリザベス・マギー氏の墓前に捧げたいと本気で思っています。

サイバーダイナ株式会社 ソリッドゲームチーム
代表 高橋信之

