




TO YOUR CREDIT HARAPAN ONG

マジックにおける
ある重要な不文律に関する手引き



著者：ハラパン・オング

編集：アンディ・グラッドウィン
ジョシュア・ジェイ
マイク・ヴァンス

デザイン：アンディ・グラッドウィン

翻訳：星野 泰佑

VANISHING INC.
www.vanishingincmagic.com

© Harapan Ong & Vanishing Inc, 2019

日本語版製作 スクリプト・マヌーヴァ 2020

本書の内容は保護されており、著者の書面による承諾がない限り、本書の一部または全部を複製することはできません。

WHAT IS THIS E-BOOK ABOUT?

本書の内容について

私は、マジシャンたちがコミュニティに向けて作品を発表したり出版したりするときには、適切なクレジットや参考文献をそこに含める必要があると強く信じています。

しかしながら最近では、他のマジシャンをクレジットする方法について知っている人はごく少数であるように思われます。それどころか、自分の作品を販売したり発表するときにはいつでもクレジットが必要であることを知りさえしない人が大勢いるのです。

本書は、どんなマジシャンでも問題なく従うことができるシンプルで実用的で現実的なクレジットのルールを書き留めようと試みたものです。

また、何をどのようにクレジットすればいいのか、いつ許可を取ればいいのかなどのよくある疑問についても答えます。

本書の内容が次世代のマジシャンの役に立つことを願っています。

お楽しみください。

ハラパン・オング

2019

目次

本書の内容について	3	クレジットのための情報はどこで見つかるか	40
定義	6	あなた独自の調査を行う	42
なぜクレジットが大切なのか	8	手助けを求める	44
理由その1：行うべき誠実な行為であるから	10	良い習慣を育む	48
理由その2：アイデアの発展した軌跡を残しておくため	12	クレジットの要点	50
理由その3：才能を評価することによって		クレジット応用編	52
創造性を振興するため	14	体裁を整える	54
つまり、適切なクレジットが無ければそれは盗作である	16	許可を得る	56
クレジット作業はそれほど重要であるのに、		なぜ発表するのか	58
実行が難しいのはなぜなのか	18	では、実際に許可が要るのはどんなときか	60
理由その1：劣悪な道德意識	20	酷似しているとはどの程度までを指すのか	62
理由その2：悪質な習慣	22	許可を取るのは礼儀のため	64
理由その3：粗悪なシステム	24	ダメと言われてしまったら	66
何をクレジットすべきか	26	独自の発明	68
マジックのクレジットにおける黄金律	28	『愚かさによって十分に説明されるものを 悪意のせいにはしてはならない』	70
手法のクレジット	30	独自の発明への対処	72
現象のクレジット	32	誰かが自分のアイデアを盗んでいるのを見つけたら	76
演出・文脈のクレジット	34	その他のクレジットミスへの対処	78
普及に関するクレジット	36	終わりに	80
パブリックドメイン	38		

DEFINITION.

定義

本書では、マジシャンが大きなマジックコミュニティに対して自身の作品を明確に解説することを“発表 (publish)”と呼ぶことにします。

この用語が指す範囲は、本、雑誌、定期刊行物、DVD、ダウンロードコンテンツなどでの解説を含み、YouTubeでの無料動画でも同様です。解説が載っている媒体がどのようなものであっても関係ありません。

利便性と簡潔のために、有償の解説(商品の宣伝や販売など)と無償の解説(雑誌内での解説)のどちらの場合も“発表”という用語を使うことにします。あなたが自分の作品を解説目的で公に(少なくともマジックコミュニティに)開示する限り、あなたは自分の作品を発表していることとなります。

しかしながら、単に自分の作品を他者に対して公に演じるだけであれば、それは発表とは見なされません。発表とみなされるためには、自分の作品を他者に明確に教えようとする意図が必要となります(詳細は“なぜ発表するのか”を参照してください)。

WHY IS CREDITING IMPORTANT?

なぜクレジットが大切なのか

まずはこの根本的な疑問から始めましょう。

一体なぜなのでしょう。

この話題に馴染みがない人にとっては、無意味な研究活動のように思えるかもしれません。手順を発表するときには本当にクレジットを記載しなければいけないのでしょうか。確かにクレジットとは研究論文だけに適用されるルールで、マジックのような創造的な芸術には適用されませんよね？

そこで、クレジットがマジックと関連性があるだけでなく、実は芸術の発展に重要なものだと私が考える理由を3つ挙げたいと思います。要は、クレジットは必須と言っても過言ではないのです！

**REASON #1:
IT IS THE
HONEST
THING TO DO.**

理由その1：
行うべき誠実な行為であるから

クレジットの根本にある原則は誠意です。

あなたがこれまでに思い付いたアイデアはそのほとんど全てが、これまであなたが出会ってきた別のアイデアの影響を受けているか、そうしたアイデアを基にしているかのどちらかです。外からのいかなる影響も受けていない完全に独立したアイデアを思い付くのは非常に稀（あるいはほぼ不可能）です。

そのため、適切なクレジットを示すことはあなたが着想を得た源について誠実であることを表します。単純な話——それがあなたの誠実さの証なのです。

また結果として自分が巨人の肩の上に立っていることを率直に認めることにもなるため、クレジットはあなたの謙虚さのあらわれでもあります。

さらにはあなたの技能に対する献身の証でもあります——あなたが自分のアイデアのオリジナリティに関する調査にしかるべき労力を費やしたことが示されるのです。

必要なものにクレジットを記載することで、作品の発表に掛かる労力が軽減されるわけではありません。無くなるものは何も無く——ただあなたの作品がより良く、より信用できるものになるだけです。

REASON #2: IT KEEPS TRACK OF AN IDEA'S EVOLUTION

理由その2:

アイデアの発展した軌跡を残しておくため

これはやや学術的な観点であるかもしれませんが、ですがマジシャンとしての私たちにとって、芸術の歴史を理解し、その価値を認めるために重要なことです。

もちろん、手順やアイデアが長い時間を掛けてどのように発展してきたのかを追い、歴史上のマジシャンたちの様々な貢献を忘れないようにする目的も含まれています。

マジックは個々人の間に散在しているコレクションではありません。歴史と共にお互いの間に築き上げられてきたアイデアのネットワークによって成り立っています。

今までどのようなことが行われてきたのか、私たちはどこから来たのか、どこへ行けるのかといった話は、それを辿れるような形になっていけば格段に理解しやすくなります。

これを効果的に行うためには良質なクレジットが必要であり、そのためには全員が力を合わせる必要があります。

REASON #3: IT ENCOURAGES CREATIVITY BY RECOGNISING TALENT.

理由その3：
才能を評価することによって創造性を振興するため

クリエイターにとって何よりも幸せなことは、自分が発表した作品を他のマジシャンが学んだり演じたり、それを基にして発展させたりしているのを見ることです。それは自分の作品がより大きなコミュニティに評価されていることを意味します。

それに、ほとんどのマジッククリエイターはお金のために関わっているわけではありません。彼らは単に自分のアイデアを認めてもらいたいだけの情熱的なマジシャンなのです。

ということは、クレジットはクリエイターのエゴのためにあるのでしょうか？ 部分的にはそうですが、正直に言いましょ。もしあなたが本当に優れた何かを思い付いたとしたら、そのアイデアがあなたのものであることをみんなに知ってもらいたいと思いませんか？

盗作はクリエイターのやる気を著しく損なうことになります。作品が認められなければ、クリエイターは自分のアイデアを共有することを躊躇してしまい、盗作されるおそれが無い状態でないと安心して発表できなくなります。

そのため、適切なクレジットの実施はマジックコミュニティ内でのアイデアの自由な流れを促進し、ひいては私たちが創り出し演じているマジックのオリジナリティと創造性を高めることにつながります。

クリエイターのために私たちができることは、彼らの素晴らしい才能と貢献を評価することです。

**IN SHORT, IF
YOU DO NOT
PROPERLY
CREDIT, YOU
ARE STEALING.**

つまり、
適切なクレジットが無ければそれは盗作である

一言で言えば、クレジットは必須です！

あなたは何かを盗むつもりはなかったかもしれませんが、非常にクリエイティブなマジシャンかもしれませんが、非の打ち所の無い善人かもしれません。

ですが、もしあなたが自分の作品を発表するときに関係者を適切にクレジットしなければ、あなたは盗みを働いていることとなります。クレジットされていない他のマジシャンの作品で利益を得ることになり、残念ながらあなたは泥棒になってしまいます。

幸いなことに、こうした事態は時間をかけて調査を行い、関連するクレジットを作品に含めることで回避することができます。

クレジットを入れるのは簡単でないこともあります。時間がかかり、イライラすることもあります。ですが本書の内容があなたのガイドとなり、クレジットの旅をより簡単にしてくれることを願っています。

IF CREDITING IS SO IMPORTANT, WHY IS IT SO HARD TO DO?

クレジット作業はそれほど重要であるのに、
実行が難しいのはなぜなのか

作品の発表においてクレジットがそこまで重要な工程であるというのであれば、なぜ多くの人がそれをしないのでしょうか。

そこで私は、クレジット作業の邪魔となっていた（そして今も邪魔し続けている）3つの障害を挙げたいと思います。

REASON #1: BAD ETHICS.

理由その1：
劣悪な道德意識

残念なことですが、誠実さを大事なものとまったく思わないような道德意識の低い人たちがいます。

必要な労力も創造力もなしに新発明の榮譽を欲する、不道德で才能の無いハック¹たちがいます。彼らは、自分たちのものではないアイデアの所有権を主張することに最初から何の抵抗もありません。

不誠実なマジシャンも悪いですが……会社はどうでしょうか。

きちんとした調査やクレジットをせずに既存のトリックの焼き直しを発表したり、あからさまにアイデアを盗んで模造品を作ったり……より多くの利益を際限なく追求するほど、こうした会社が潜在的にもたらす被害は大きくなります。

盗用者がクリエイターよりもはるかに有名で影響力がある人物の場合、事態はさらに深刻です。アイデアは永遠に間違った相手に帰属することになり、クリエイターの貢献を私たちが適切に評価できないために彼らを落胆させてしまいます。

ですが問題となるのは、私たちはそうした事態に対して何をしているのか、より適切に言えば、何ができるのかということなのです。

1 ある種のサービスのプロなのに、くだらない仕事をする人

REASON #2: BAD HABITS.

理由その2：
悪質な習慣

嘆かわしい事実ですが、多くのマジシャンがクレジットについてあまり関心がありません。ほとんどのマジシャンが自身の作品を発表する前のクレジット調査で頭を悩ませたりはしないのです。悪気は一切無いのですが、クレジットの重要性や、自分の作品が他のマジシャンのアイデアに基づいていることを知らないのです。

シェアリング・セッションでは、アイデアが誰のものであるのかが誰にもチェックされない状態で共有されることがしばしばあります。結果として、そのトリックを本当の原案者ではなく、そのトリックを演じてくれた人に誤って帰属させてしまうことがよくあるのです。

マジシャンが何かを披露した後に“20年前にマジシャンXがこの技法を見せてくれた”と言うのを何度聞いたことでしょうか。それはその技法が実際にマジシャンXのものであることを意味するのでしょうか。必ずしもそうとは限らないわけですが、他に情報がなければほとんどのマジシャンがその通りだと考えてしまいます。

倫理に反する企業やマジシャンに文句を言うことはできますが、そのようなクレジット問題は知識と教養のあるコミュニティによってのみ軽減されます。誰もが大規模な図書館から参照できるほど恵まれているわけではありませんので、私たち全員が自分たちのアイデアの系譜や歴史についてお互いに教育し合うことが大切です。

コミュニティにおける良質なクレジット習慣は、集団での努力があって初めて達成されるのです。

REASON #3: BAD SYSTEMS.

理由その3：
粗悪なシステム

文字通り誰もが自分のアイデアをオンラインで発表できる時代では、マジックの新商品が毎日のように世に送り出されています。

そうした商品情報を追いかけて集約するようなシステムが無ければ、アイデアを適切にクレジットすることはますます困難になっていきます。

さらに古い出版物（特に書籍）の多くがすでに絶版であり、またそれらがいまだ電子化されていないために、ほとんどのマジシャンにとっては過去のアイデアを調査することが困難であり、しばしば莫大な費用が掛かってしまうのも問題です。

確かにマジックに関する出版物のオンラインデータベースは存在します。ですが非常に便利ではあるものの、完璧とは程遠いものです。こうしたデータベースの対象は文字媒体が中心で、単品販売されているトリックやレクチャービデオに関しては追い切れていません。

またこうしたデータベースは使い勝手が悪いこともあります。ある技法に先例があるかどうか確かめたいとしても、手始めにどのようなキーワードで検索すればいいのかさえ判らないと思われれます。

その上マジシャンたちは自分のトリックにクールでキャッチーな（そして大抵トリックと関係無い）名前を付けたがるので、そこに手始めに入力できそうな一般的なキーワードが含まれていない場合、データベース上でそうしたトリックを検索することがほぼ不可能になってしまっているのです。

WHAT DO I HAVE TO CREDIT?

何をクレジットするべきか

それでは、次のシンプルな質問からマジックのクレジットを理解する旅を始めていきましょう。『マジシャンとして、クレジットしなければならないものは何か？』

ここではいくつかのキー・トピックについて議論を重ねていきたいと思います。具体的には現象・手法・演出に関するクレジットについてや、“パブリックドメイン”と見なせそうなトリック・技法の扱いについてなどです。

THE GOLDEN RULE OF CREDITING IN MAGIC.

マジックのクレジットにおける黄金律

『自分のものでないと判っているものは全てクレジットせよ』

あなたがトリックあるいは技法や手順を思い付いたとして、そこに含まれている要素が他の誰かの作品から拝借したものであったり着想を得たものであったりすれば、それらは全てクレジットしなくてははいけません。

シンプルですよ？

そうすることによって採用されている手法や実際の現象そのもの、あるいは全体的な演出について参照が可能になるのです。他の誰かの作品を基にしているものならどんなものであっても、時間を掛けて適切にクレジットしましょう。

覚えておいてほしいのは、クレジットや参照した資料が多いからといって、それがあなたの手順の“独創性”を損ねることにはならないということです。あなたの発表したものがより確かで、より誠実で、より信頼できるものになるだけです。

発想の源となったクレジット情報があることによって、人々はあなたが原案からどのように改良したのかを正確に知ることができるでしょう。正しいことをしましょう。クレジットしましょう！

CREDITING FOR METHODS.

手法のクレジット

手法のクレジット作業はおそらく最もシンプルで直接的なものでしょう。基本的に、あなたが思い付いたものでない手法は全て適切にクレジットする必要があります。

手法にはスライド、サトルティ、ギミックが含まれます。言い換えれば、それがザロー・シャッフルやジョーダン・カウント・フィネス、エキボックのちょっとしたサトルティ、よく知られたギミックであったとしても、それを考案した人物を特定してクレジットするということです。

CREDITING FOR EFFECTS.

現象のクレジット

手法に比べ、現象やプロットのクレジット作業はやや注意が必要になることがあります。もちろん、あなたの手順が他のマジシャンの作品を基にしているのであれば、そのマジシャンおよび関連作品を適切にクレジットしなくてはなりません。

ですが、もっと“一般的な”プロットを扱う場合、クレジット作業はより難しくなります。そうしたプロットは概念的なものであるため、多くのバリエーションが存在しているからです。あなたの発表した手順が、実際は原案のプロットに対するバリエーションを基にしている場合はどうしたらいいのでしょうか。

こうした状況は、後発のバリエーションの方がよりポピュラーになってしまっていて、その現象の“標準的な”演じ方になっている場合に特に関係してきます。原案とポピュラーなバリエーションのどちらをクレジットすべきなのでしょう。

私の考えでは両者ともクレジットするのが最善手です。あなたの手順の直接的な基になっている現代的なバリエーションの方をクレジットするのはもちろんですが、大元となる原案にも感謝の意を示しましょう。

これには2つの理由があります。1つは他のマジシャンがその現象の原案を追い、それについて学べるようにするためです。そしてもう1つは、あなたが発表した手順の直接的な着想がどこから来ているのかを参照できるようにするためです。なにしろあなたの作品は、歴史上で最初に発表されたプロットと大きく異なっている可能性があるのですから。

CREDITING FOR PRESENTATION AND CONTEXT.

演出・文脈のクレジット

演出のクレジット作業はもしかすると3種類のクレジット作業の中でも最も厄介かもしれません。一般的なクレジット形式になっているものが非常に少ないだけでなく、その確認も非常に困難だからです。ビデオや本の中にパターや演出が記録されていない限り、その系譜を遡ったり自分のオリジナリティを証明したりするのは難しいでしょう。

ですがそうした難しさがあるにもかかわらず、演出のクレジットは手法や現象に関するそれと同じくらい重要なものです。もしあなたの発表する手順の中で他のマジシャンの演出やパターンをたった一行でも利用するならば、それを適切にクレジットするべきです（それが手順全体を劇的に良くするものなら尚更です）。

こうした話は他のマジシャンがある現象を演じるにあたってインパクトをより強めたり、より意図を感じさせたりする優れた文脈を付加している場合に特に当てはまります。こうした文脈がその手順に与える貢献の度合いは計り知れないものであり、適切にクレジットするべきものです。

できる限り詳細なクレジットになるように努めましょう。本やビデオに残されていない場合には、あなたがその演出を初めて見たのがいつ（例：数年前など。可能なら正確な年を）、どこ（例：公の場での演技、私的な交流の場など）であったかを記しておきましょう。

CREDITING FOR POPULARITY.

普及に関するクレジット

先述した現象のバリエーションに関するクレジットと同様に（詳細は“現象のクレジット”を参照してください）、特定の現象や手順を有名にすることに大きく貢献したマジシャンをクレジットに含めるのも良いでしょう。

何とんでもマジックはパフォーマンス・アートですから、文章の外側である現実の世界において他のマジシャンによってマジックがどのように演じられるのかという問題と、マジックの発展とは切っても切れない関係なのです。

そのため原案者をクレジットするだけでなく、その手順（あるいはその手順の独自の演じ方）を普及させたマジシャンをクレジットすることで、そのマジシャンが加えたちょっとした手法が歴史の中に埋もれてしまうことを防ぎます。そうした細かい部分や改良点はしばしば漠然としたものであり、明確な言及が難しいものもありますが、それでもなお重要なものであり、適切にクレジットするべきものです。

PUBLIC DOMAIN.

パブリックドメイン

一般的に、マジシャンたちに“パブリックドメイン”と見なされている技法やトリック、プロットは一定数あります。例えばダブルリフトやフレンチドロップなどは滅多にクレジットされることはありません。

そこで問題になるのが、パブリックドメインであるかどうかの線引きをどうするのかというものです。

本当に古いトリックはパブリックドメインと考えられるが、最近のトリックはそうではないと言う人もいますし、別のマジシャンによってどれだけ広く演じられたり解説されたりしているかによると主張する人もいます——そのトリックが普及すればするほどパブリックドメインになっていくという考えです。

私としては、そうした主張はどちらも全くピンときません——古さや普及の度合いにかかわらずクレジットはなされるべきです。

また、パブリックドメインとなっている技法やトリックの“公式”リストのようなものを作ることも、個人的には実現不可能だと思っています。そもそも誰に作ってもらうのでしょうか？ それを誰が決めるのでしょうか？

私からの助言としては、用心するに越したことはない、ということです。アイデアの中にはその起源が時と共に分からなくなっているものがあるというのであれば前述の主張は理解できますが、私たちが“古典”や“パブリックドメイン”だと考えている多くのマジックのアイデアの起源は思った以上に遡ることが可能なのです。調査を行ってみれば（“クレジットのための情報はどこで見つかるか”を参照してください）、マジックの歴史についてこんなにも知ることができるのかと驚くと思いますよ。

WHERE CAN I FIND INFORMATION FOR CREDITING?

クレジットのための情報はどこで見つかるか

さて、あなたは何か発表したいとっていて、人物を正しくクレジットしたいと考えています。

素晴らしいですね。

きっと次のような疑問が多くの人頭に浮かぶでしょう。何から始めたらいいいのか？ そのトリックや技法の原案を見つけるにはどうしたらいいのか？

ここでは私が何年にもわたって利用してきた、いくつかのコツをお伝えしたいと思います。

DOING YOUR OWN RESEARCH.

あなた独自の調査を行う

自分の持っている本やビデオを調べましょう。良い本やビデオには参考資料が載っていると思います。それらに目を通して、クレジットに必要な情報を探してみてください。

しかしながら、誰もが十分な量の本やビデオを持っているとは限りません。幸いなことに、あなたが必要としているクレジットの多くはインターネット上で見つけることができます。

Ask Alexander¹ や Conjuring Archive²、Conjuring Credits³ のようなオンライン・データベースは非常に有益な情報源です。Ask Alexander は無料アカウントで利用でき（有料アカウントにアップグレードすれば他の機能も利用できます）、世界一のマジック書籍コレクションが特長です。Conjuring Archive/Credits は無料で一般公開されていて、規模はだいぶ劣るものの大抵のニーズは満たしてくれるはずです。

時々オンラインのマジック掲示板で、求めているクレジット情報を誰かがすでに提供してくれていることもあるでしょう。そうでない場合、そうした掲示板に質問を投稿するのも非常に有効です。

それでもやはり結局は、あなた独自の資料のコレクションを構築していくことが重要です。可能であれば、ですが。常に知識を持っているということは、クレジット情報を調べる上で非常に便利で信頼できる手段であることに変わりはありません。

1 Ask Alexander: <http://www.askalexander.org>

2 Conjuring Archive: <http://www.conjuringarchive.com>

3 Conjuring Credits: <http://www.conjuringcredits.com>

ASK FOR HELP.

手助けを求める

作品の歴史について真剣に学んでいる、信頼のおける友人たちがいる環境に身を置きましょう。そうした人たちからの直接的な手助けは非常に迅速かつ信頼できるものです。

インターネット上にいる、より博識なマジシャンにクレジットをチェックしてもらうことも可能です。ですがクレジットの調査には手間暇がかかりますし、マジシャンの誰もがインターネット上のどこの誰かも判らない人物に手を貸すほど時間があったり親切だったりするわけではありません。

事実、マジシャンの多くは有名であるほど受け取るメッセージも多くなり、「やあ、好きなカードトリックは？」とか「このトリックのやり方を教えて」といった下らない質問と本当に真面目な質問とを振り分けることに苦労しています。

彼らにアプローチする際の鍵となるのは分かりやすさ、礼儀正しさ、事前調査です。真面目な態度で質問をして、クレジット作業が必要なものについてはできる限り明確にしておきましょう。挨拶についても月並みなものや略語などで済ませようとせずに補足を入れ、また返信は期待しないでおきましょう。



「やあ」「どうも」「こんにちは」



「ちょっと聞きたいことあるんで連絡ください。よろしく」



「シンガポールのマジシャンのハラパンと申します。私は自分のカード・トリックを本にして発表しようと思っているのですが、クレジットに関する不明な点について、お力を貸していただけないでしょうか。トライアングのプロットの前案者をご存知ではないでしょうか。前案者はヴァーノンだと言われていますが、彼が有名にする前に誰か先例があったのではないかと考えております。近いうちにお返事いただければ幸いです。よろしくお願いたします。」

あなたが何者なのか、何をしようとしているのか、どのような手助けを必要としているのかを相手方に伝え、細かい内容についても正確に記しましょう。

そのように書かれたメッセージならば無視される可能性は低くなります。あなたが本気で、自分が発表するものに対して彼らからの情報の価値を高く評価していることが分かるからです。

ある技法やトリックに関するクレジット情報を求めているけれど、その名称が判らないという場合には、簡潔な演技動画を撮って、それを相手に送みましょう。

コツとしては、動画はメッセージに埋め込んで閲覧しやすいようにして、動画を見るために外部リンクを辿る必要が無いようにしておくといいでしょう。

相手のために諸々を簡便にしておけば、あなたの質問にも答えてもらえる可能性はより高くなります。

第一印象が重要です！

DEVELOP GOOD HABITS.

良い習慣を育む

クレジットについての知識を多く持つことは強く逞しい肉体を持つことと似ています。継続的な努力が必要で、そのためにはまず良い習慣からです。

本を読む時にはクレジットへの言及に常に目を光らせましょう。参考文献にざっと目を通すだけでも様々な出版物がたくさん見つかるでしょう。

レクチャービデオを見る時にはクレジットへの言及に耳を澄ませましょう。時間を節約するためにスキップする行為は、そのマジシャンから手順の背景を聞く機会を逃してしまうことを意味します。こうした背景からは貴重なクレジット情報が得られます。

友人からトリックを見せてもらったり教えてもらったりする時にはそのトリックの考案者が誰なのか、そのトリックの名前を知っているかどうかを必ず尋ねましょう。忘れないように！

他のマジシャンに対して誰かのトリックを演じる時にはそのトリックが誰のものであるかをちゃんと伝え、後になってあなたのトリックだと勘違いされないようにしましょう。

ESSENTIALS OF CREDITING.

クレジットの要点

さて情報が手に入ったら、次は重要かつ必要な部分が漏れなく含まれるように適切にクレジットする方法を知る必要があるでしょう。

情報として含まれるべき要素は次の 4 つです。

- ・トリックや技法の名称
- ・トリックや技法の考案者
- ・トリックや技法が発表された媒体
- ・その発表年

例：

“このトリックは More Inner Secrets of Card Magic(1960) に収録されている Dai Vernon の Out of Sight - Out of Mind を基にしています。”

上述の 4 点があればクレジットの最低限の目標——つまり、他のマジシャンの功績を誠実に評価し、読者があなたの作品の発想の源を追いかけられること——は達成されます。

これはクレジット情報としては本当に必要最小限のものです。次はあなたが持っている情報をさらに提供する方法を紹介しましょう。

CREDITING: GOING FURTHER.

クレジット応用編

対象となる本がシリーズ物の書籍や雑誌のうちの 1 冊だった場合には、クレジットには巻数や号数も含めなくてはいけません（例 Card College Volume 2 や The Pallbearers Review Vol.1, No.12 など）。該当のページ数までであると非常に便利です。

特別な事情が無ければクレジットとして参照するのは書籍や雑誌が前提となります。DVD や動画のダウンロードによって発表されているものだった場合は、将来的に他の人がどこから調べ始めればいいのか判るように明確にクレジットしておく必要があります。

参照したものが未発表である場合でも明確にクレジットするべきです。書籍や DVD/ ダウンロードの名称の代わりに“未発表”や“個人的なやり取りの中で”と記しましょう。

インターネット上で無料で発表されているもの（例 パブリックなウェブサイト上にある文章や動画など）を参照した場合には、そのトリックや技法が公開されているウェブサイトの URL を載せておくべきです。URL は失効することがあるため、そのウェブサイトがアクセス可能だった時期について未来の読者が分かるように、あなたがそこでトリックを読んだり動画を見たりした直近の日付も載せておくべきです。

FORMATTING.

体裁を整える

クレジットの体裁の整え方として他の例をいくつか紹介しましょう。本文中の場合は次のようになります。

- ・このトリックのバリエーションとしてはスチュアート・ジェームズ (Stewart James) の “Further Than That” があり、The Jinx, No.134, April 1941, p.765 に掲載されています。

- ・この手順ではハラパン・オング (Harapan Ong) の “Cull Tap Reversal” と呼ばれる技法を使用しており、これは Cullology というダウンロード形式のレクチャービデオとして 2011 年に Vanishing Inc. Magic から発売されています。

脚注として記したり本文の最後に参考文献の項を設けるのであれば、より簡潔で論文風な形式を選ぶこともできます。

- ・ S. James, Further Than That. The Jinx, no.134, p.765, 1941.

- ・ H. Ong, Cull Tap Reversal, in Cullology. Video download, 2011. (from <https://www.vanishingincmagic.com/magic-downloads/card-magic-downloads/cullology/>, 2019/10/23 時点)

レクチャービデオを撮影する場合は、本編映像自体にクレジットを（音声や字幕で）盛り込むことができます。また、動画説明欄やクレジットを載せておくこともできます（これは特に YouTube のようなストリーミング・サイト上の動画向けです）。あるいは商品説明文でも良いでしょう。

PERMISSION.

許可を得る

許可についての話題は論争になりがちです。

どのマジシャンに尋ねるかにもよりますが、クレジットするだけでは不十分だという人もいるでしょう。原案者のアイデアを利用したものを発表するには、事前に原案者に許可を求める必要があります。そうしないのは良くないことですし、失礼にあたります。

でも本当にそうでしょうか。何かを発表するために実際に許可を求める必要があるのはどんなときでしょうか。必要が無いのはどんなときでしょうか。

私の考えはこうです。「私たちは、なぜ自身のアイデアを他のマジシャンに向けて発表したいのかについて自問するところから始めなくてはならない」

WHY PUBLISH?

なぜ発表するのか

私の意見としては、マジックを発表する目的とは特定の技法やトリックを考案した人物として名前を残すことだけでなく、新たなアイデアをより大きなコミュニティ内で共有し、そのアイデアを誰かがさらに発展させてくれることを期待するためでもあると考えています。そしてマジックが芸術として発展することが最終的な目標です。

そのため、あなたが何かを発表するとすれば、そこには人々がそれを購入し、学び、用い、演じてもらいたいという期待があったり、そしてそこから着想を得たり、新たな作品が生まれたり、そうした新たな作品が（適切なクレジット付きで）発表されたりしてほしいという期待があったりするでしょう。

もしあなたがアイデアを自分だけのものにしておきたいと考えるなら、最も良いやり方は単に発表しないことではないでしょうか？

つまり私の意見としては、みんなが購入し学ぶことを目的として発表されている作品を基にして、あなたがバリエーションを思い付いたのであれば、原案者に許可を求める必要はないということです。必要なのは適切にクレジットをすることだけです。

注：公の場で演じることは発表することと同じではありません。私は発表の定義を有償無償によらずコミュニティの人間がそれを学べるように明示的に教えること、としています。そのため、他のマジシャンが演じているのを見たというだけで、それを使用するべきではありません。すでに発表されていないかどうか常に確認すべきです。

SO, WHEN IS PERMISSION ACTUALLY NECESSARY?

では、実際に許可が要るのはどんなときか

私の考えでは、絶対に許可が必要なのは以下の場合です。

1. あなたの作品が未発表のものを基にしている場合。他のマジシャンが何かを考案し、それを演じているところをあなたが見たとします。それが未発表のものであり、あなたがそれを基にして何かを考案した場合には、その作品を発表するためには許可を得る必要があるでしょう。
2. 独自の発明に確固たる先例がある場合。あなたが発表しようとしているものによく似たものがすでに他の人によって考案されていることが判明した場合、そのマジシャンに対して許可を求める必要があるでしょう（詳細は“独自の発明への対処”を参照してください）。
3. 発表しようとしているものが他のマジシャンの作品から大きな影響を受けていて、そのためにその作品とよく似たものになっている場合（詳細は“酷似しているとはどの程度までを指すのか”を参照してください）。
4. 自分の出版物の中で、他のマジシャンの作品についてほとんどあるいは全く改変せずに記述したい場合。あなたが考案した手順の解説の中で他のマジシャンの技法や現象を記述したい場合、そのマジシャンから許可を得る必要があるでしょう。

これらの例で気を付けてほしいのは、適切なクレジットは常に必要であり、それに加えて許可を求めるという点です。

要するに大まかな原則としては、許可を得たならばクレジットは常にすべきだということです。

HOW SIMILAR IS TOO SIMILAR?

酷似しているとはどの程度までを指すのか

あなたが発表しようとしているものが他のマジシャンの作品と酷似していた場合、発表する前に許可を求めるべきです。

当然、そこには“酷似している”とはどの程度までを指すのかという疑問が起こります。ダーウィン・オーティス¹を引用すれば、

“その存在を正当化するためには、新しいトリックはこれまでのものとは異なるものでなければならぬと私は思います。そして既存のトリックと重なる部分においては、プロット・手法・演出のいずれか（あるいはそれらのカテゴリーの2つ以上）が既存のものよりも優れたものであるべきです。”

“プロット・手法・演出”という考えは、2つのトリックが“酷似している”かどうかを判断する目安として良いものだと思います。しかしながら何をもって、発表するには“あまりにも似すぎている”とするか、あるいは許可を求めずに発表できるほど“十分に差異がある”とするかという包括的なルールは無いというのが本当のところではあります。

ただし、正当に改良したものであるにもかかわらず、あなたの発表した作品が原案の売り上げに影響を与えてしまうこともあります。原案が一般販売されている商品である場合には特にそうです。忘れてはいけないポイントとして、事前の許可を得ずに他者の作品を利用して直接的に利益を得る行為は避けるべきです。

最も良いのは、常に石橋を叩いて渡るようにすることです。怪しいときにはとにかく許可を求めましょう！

¹ D. Ortiz, Cardshark, p.11, 1995.

PERMISSION IS ABOUT BEING NICE.

許可を取るのは礼儀のため

許可が不要な場合もありますが（前述の“なぜ発表するのか”を参照してください）、一般的には許可を求めるのは良いことだと考えられています。

それは敬意のあらわれであり、誰かがその作品を評価して、そこから新しい手順を作る着想を得たことを相手に知らせることができるからです。

私自身の経験から言えば、私が尋ねたことのあるマジシャンの99%は、自分の作品を基にした手順を私が発表することを快く許可してくれました。

クリエイターは自身の作品が他のマジシャンの着想の源になったときには、それをありがたく思いますし、クレジットが適切になされている限り、問題なく許可を出します。

つまり、クレジットが誠実さの証というならば、許可を求めるのは礼儀正しさの証といえます。確かに不要なこともあるものの、許可を求めるということは、あなたが敬意を払い礼儀をつくしているということであり、誰かの1日を明るくものにすることも繋がるでしょう。

そんなわけで、常に一手間かけて許可を貰いにいきましょう、というのが私からの提案です。

BUT WHAT IF THEY SAY NO?

ダメと言われてしまったら

他のマジシャンに許可を求めたとして……“ダメ”と言われてしまったらどうすればいいのでしょうか。

答えは簡単です。その人の意思を尊重し、作品を発表するのをやめましょう。

聞きたくない答えなのは承知していますが、これが正しいのです——他のマジシャンにあなたの作品を尊重してもらいたいと思うなら、あなたも他のマジシャンの作品を尊重しなければいけません。彼らが許可を出したくないというのであれば、それを受け入れて諦める必要があるでしょう。

言い換えれば、常に手を引く覚悟をしておくということです。

幸運にも、私の経験上はそうなることはほとんどありません。前述のとおり、ほとんどのマジシャンは自分の作品のバリエーションを他の人が思い付いたことを知ると非常に喜びます。

私からのアドバイスとしては、出版作業の早い段階で必要な許可を得ておくということです。商品の発売や公開の準備がほとんど終わってしまった後に許可を求めに行くことが無いようにしましょう。さもないと、多くの資金や時間を掛けて制作したプロジェクトを中止せざるを得ないという非常に辛く困難な状況に陥ってしまうでしょう。

INDEPENDENT INVENTION.

独自の発明

突然あるマジシャンが何かを盗まれたと他のマジシャンを非難するのは、決まってその相手が商品を一般販売し始める時です。

その後は普通、公衆の面前での物騒かつ醜悪な泥仕合が繰り広げられます。非難する側の友人たちはこれはあからさまな盗作だと訴え、相手のマジシャンが適切な調査をしていないと声を上げるでしょう。一方、相手方のマジシャンや友人たちは“独自の発明”であり、また市場にある全てのトリックを確認できる人などいないと主張するでしょう。

攻撃的な言葉が飛び交い、切齒扼腕し、エゴを傷つけ合います。しかもこうした争いの大半はソーシャルメディア上という、そもそも議論に適していない場で行われるため、誰もが惨めな結末を迎えてしまいます。

こうした事態はコミュニティの二極化を進めるだけです。とはいえ、この問題を軽減するために私たちにできることはないのでしょうか。

そのためには、次のことを念頭に置いておくとよいと思います。

**"NEVER ATTRIBUTE
TO MALICE
THAT WHICH IS
ADEQUATELY
EXPLAINED BY
STUPIDITY."**

『愚かさによって十分に説明されるものを
悪意のせいにしてはならない』

ハンロンの剃刀は、私たちは常に悪意の前に無知を疑うべきだということを思い出させてくれます。言い換えれば、悪意を持ったあからさまな盗作だと責める前に、相手が単に無知であるか調査能力が無い人物だと常に仮定しなさいということです。

この話題がなぜこんなにも強い感情を呼び起こすのか、私はその理由が痛いほど解ります。クリエイターとしては正しく評価されたいですし、正しく評価されなければ怒るのももっともです。

ですが、次のことは常に覚えておいてください。日々市場に出回るトリックの量の膨大さを考えると、相手方が十分な調査をせず、単に知らず知らずのうちにあなたと同じアイデアを思い付くことは、あなたのアイデアを実際に見てそれをあからさまに盗むことに比べれば、はるかに起こりうる話です。

マジックのコミュニティ内において実際に盗作された例はあるのでしょうか。あるのです。そして不幸なことに、そうした厄介者はみんなのコミュニティを滅茶苦茶にしています。しかし私は、“独自の発明”という主張のほとんどは誠実なものであり、単に調査不足と発売されている商品を追跡するシステムの能力不足とが重なった結果とっていいと思っています。

不十分なクレジットを擁護しているわけではありません——こうした人々は発表する前にしかるべき調査をする努力をするべきでした。ですが、他のマジシャンを咎めるような非難をする前に、クレジット調査ミスや知識不足の可能性を考慮すべきだと私は思います。

HOW TO DEAL WITH INDEPENDENT INVENTIONS.

独自の発明への対処

さて、あなたは何かを思い付きましたが、すでに他の誰かが同じものを思い付いていたことを知ってしまいました。あなたが本当にそのことを知らなかったとしたら、その思い付きは独自の発明と言えるでしょう。こんなとき、あなたはどうしますか？

何事もそうですが、すべては文脈に依存します。例えば、独自の発明が既存であることが判明したのが発表する前なのか後なのか、同じアイデアを思い付いたそのマジシャンと連絡が取れるのか、両者のアイデアはどれくらい似ているのか、などです。

私がお勧めするのは以下のような方法です。

あなたが作品を発表する前に判明した場合

あなたはすでにダウンロード用の動画を撮り終わっていたり、本を書き終わってしまっています。クレジット調査の最中に、他のマジシャンがあなたのアイデアと似たような、あるいはまったく同じものをすでに発表していたことが判明しました。

あなたには2つの選択肢があります。

1 つめの選択肢：発表しない。本の中の 1 項目だった場合はそれを削除する。ダウンロード用の単品トリックだった場合は公開しない。他のマジシャンのアイデアとまったく同じものだった場合にはこの選択が最善です。

2 つめの選択肢：相手のマジシャンに連絡を取り、事情を説明して自分のアイデアを発表する許可を得る。自分のアイデアが独自に思い付いたものであること、そして相手のマジシャンについて十分なクレジットを記載した上で自分のアイデアを発表したい旨を説明する必要があります。あなたのアイデアと相手のものとの差が小さくとも重要なものであり、それゆえにこのアイデアを発表する正当性があるとあなたが感じた場合にはこの選択を採ってもいいでしょう。

相手のマジシャンが許可を出してくれたら、作業を進め、自分のアイデアを発表しましょう。ですが、相手のマジシャンの方があなたよりも先に独自に発明していたことをきちんとクレジットしなければなりません。

もしダメと言われたらその意思を尊重し、あなたのアイデアは発表しないようにしましょう。単純な話です（詳細は“ダメと言われてしまったら”を参照してください）。

あなたが作品を発表した後に初めて判明した場合

最善の努力をしたにもかかわらず、何かを見過ごしてしまいました。あなたは他のマジシャンがすでに発表していた作品と酷似したもの、あるいはまったく同じものを発表してしまったのです。

すぐに相手のマジシャンに連絡を取り、事情を説明しなければなりません。

誠実に謝罪しましょう——あなたのアイデアが相手のものとは無関係に思い付いたものであり、最善の努力をしたけれども相手の出版物のを知ることができずに発表してしまったのだと伝えましょう。

この時点で、この問題がどう決着するのかは相手のマジシャンの意向にかかってきます。職業的な敬意を払う覚悟を持つべきだとして、販売を止めるように求めてくる人もいるでしょう。

しかしながら私が知っているようなマジシャンの多くは、あなたが真摯な立場でいれば、こちらのミスを許してくれるでしょう。もちろん、そのような事実が判明した場合には速やかにクレジットを可能な場所（例 商品説明文や動画説明欄、あるいは第2版など）に付け加えるべきです。

該当の人物と連絡が取れない場合（故人など）は、そのままにしておく他ありません。誰かに直接この件について尋ねられたときには、正しいクレジットを提供するようにしましょう。

WHAT IF I DISCOVER SOMEONE HAS RIPPED ME OFF?

誰かが自分のアイデアを盗んでいるのを見つけたら

最も良くないのは事実確認をせずにすぐさまソーシャルメディア上で暴言を吐くことです。ハンロンの剃刀を忘れないでください。

そうする代わりに、問題のマジシャンに個人的に連絡を取りましょう。本当にあなたの作品を盗んだのか、あるいは相手の調査不足と独自の発明が重なった結果なのかを確認しましょう。

後者だった場合、過失には違いありませんが、そこに盗作のような悪意はありません。個人的に相手に連絡を取ることによって公衆の面前での醜い争いを避け、平和的に問題が解決する可能性も高まるのです。

相手のマジシャンが間違いなく盗作をしていると判明し、しかも反省していないというのであれば、その事実を公表し、潜在的な顧客に対して相手方の商品が盗作であると知らせるのがフェアだと思います。私の知る限りではマジックのアイデアを法的に保護するものはほとんどありません¹。そのため、人々に認めてもらうことこそがあなたが持つ最良の武器になります。いつ、どこで発表したかという点も含め、あなたの作品であるという確固たる証拠を示す準備をしておきましょう。

それが正真正銘の独自の発明であることが判明し、相手が誠実に謝罪をしてくれたなら、ひっそりと問題を解決させましょう。商品の販売を止めてもらう（その商品が販売されることで、あなたの商品の売りに悪影響があると思った場合）か、可能な場所に適切なクレジットを追加して誤りを改めてもらうように丁寧にお願いしましょう。

¹ 本書を編集中、マジシャンのための法的保護の話題について新たな情報を編集者の方から教えてもらいました。Sara Crasson の Own Your Magic(2019) という書籍です。
※また同じ著者による「知的財産法とマジック」というコラムの日本語版が制作されています。詳しくはマジックネットワーク 7(mn7-info@googlegroups.com) へお問い合わせください（编者注）。

HOW TO DEAL WITH OTHER CREDITING MISTAKES.

その他のクレジットミスへの対処

クレジットは作品発表の中でも重要な部分ですが、簡単とは限りません。そのため、最善を尽くしても思わぬミスが発生してしまうこともあります。

こうしたミスには、クレジット漏れ（独自の発明の項で説明したような例）やクレジット間違い（別の人のアイデアだとクレジットしてしまう、その他の情報が間違っている、など）が含まれます。

クレジットの誤りを発見しても悩まないでください！ 誰にでも起こりうることです。

可能であれば、クレジットするはずだったマジシャンにすぐに連絡を取りましょう。不注意による誤りを誠実に謝罪しましょう。先述したとおり、私が知っているようなマジシャンのほとんどはミスを許してくれるでしょう。

その後、ミスを訂正することに最善を尽くしてください。可能な部分のクレジットを訂正しましょう——商品説明文や動画説明欄、本であれば将来出るであろう第二版などです。

誠実であることがカギです。多くのマジシャンはクレジットにミスが起こりうることを知っていますし、あなたがそうしたミスを進んで訂正する態度を示していさえすれば大丈夫でしょう。

FINAL WORDS.

終わりに

あなたが他のマジシャンに向けて作品を発表するにあたり、なぜ、何を、誰を、どうやってクレジットしたらいいのかについて要点となる情報は本書によって十分に提供できたのではないかと思います。

クレジット作業は非常に困難になることもありますし、不可能な作業のように思えることもあるかもしれませんが、ですが、絶対に不可能ではないと断言できます！

事実こうした作業は発表までの過程において重要な一側面であり、本書に記されている情報はおそらく、適切なクレジットを提供する時にあなたが直面するであろう困難の多くを乗り越えるための助けとなってくれるでしょう。

残念ながら、私たちが思っている以上にクレジットミスは頻繁に起こります。ですがカギとなるのは、しかるべき努力をして正しいクレジットを提供するための調査をしてきた事実を示すことです。

適切なクレジットを手に入れることに最善を尽くしましょう。そうすれば、あなたの発表したものがより盤石かつ正当なものになるだけでなく、この素晴らしい芸術の歴史を失わないようにするためのコミュニティ活動への貢献にもつながるでしょう。

THANK YOU.

クレジットについて書かれた本書に、このプロジェクトを手伝ってくれた方々のクレジットが付いていなかったとしたら、なんとも皮肉な話ですよ！

継続的にサポートしてくれたジョシュア・ジェイとアンディ・グラッドウィンに感謝します。彼らは懇切丁寧にも本書を通読し、その鋭い指摘とコメントによってクレジットや許可に関する私のアイデアの手直しを手伝ってくれました。

また本書の校正を手伝ってくれたマイク・ヴァンスにもお礼を述べたいと思います。

ハラパン・オング

邦訳版の出版を快諾してくださったハラパン・オング氏と Vanishing Inc. に感謝いたします。また、編集関係を一手に引き受けてくださったスクリプト・マヌーヴァの滝沢敦氏に厚くお礼申し上げます。

星野泰佑

To Your Credit
by Harapan Ong

トゥ・ユア・クレジット

ハラパン・オング 著
星野 泰佑 訳

2020年10月 Ver. 1.0 発行

発行者 滝沢敦
電子書籍版制作 スクリプト・マヌーヴァ
<http://www.script-m.jp/>
発行所 株式会社リアライズ・ユア・マジック
大阪府和泉市黒鳥町 2-1-20
電話 0725-90-7660
info@script-m.jp