

日本の創作を支える 二次創作と草の根活動

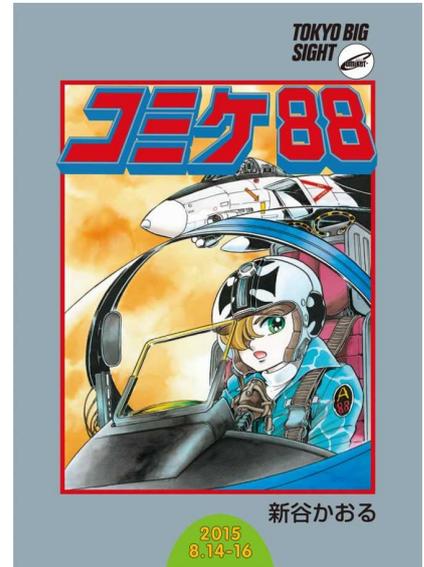


2015年11月4日 コミックマーケット準備会

日本における同人誌市場

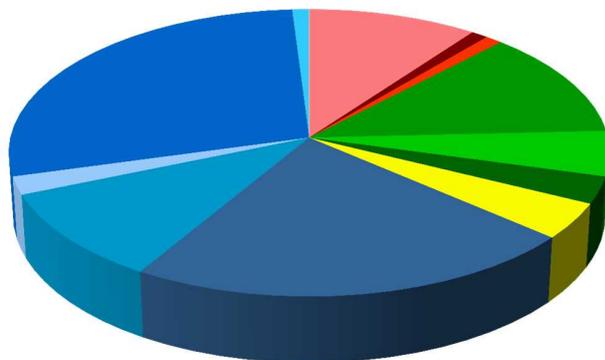
- 同人誌即売会
 - 日本全国で年間1000回程度開催
 - オールジャンル
 - Ex) コミックマーケット、コミックシティ、COMIC1、サンシャインクリエイション
 - オンリー即売会(特定ジャンルのみでの開催)
 - Ex) コミティア、博麗神社例大祭、M3
 - 企業ベース～個人主催、東京ビッグサイト～町の公民館まで規模は大小さまざま
- 専門店での委託販売・通販・DL販売等
- 市場規模: **732億円**(2014矢野経済研究所調べ)

- マンガ・アニメ・ゲームその他周辺ジャンルの自費出版(同人誌)の展示即売会
 - 約140社出展の企業ブースもあり
 - 東京ビッグサイト全館で、夏・冬2回3日間開催
- 直近のコミックマーケット88
 - 2015年8月14日～16日
 - サークル(出展者)数 **約3万5千**
 - 申込サークル数 **約4万6千**
 - 参加者数 **のべ約55万人**
 - コスプレイヤー **のべ約2万3千人**
 - スタッフ **約3,250人**
 - サークルの申告数の合算
 - ・ 搬入数: **約1070万冊**
 - ・ 販売数: **約 822万冊**



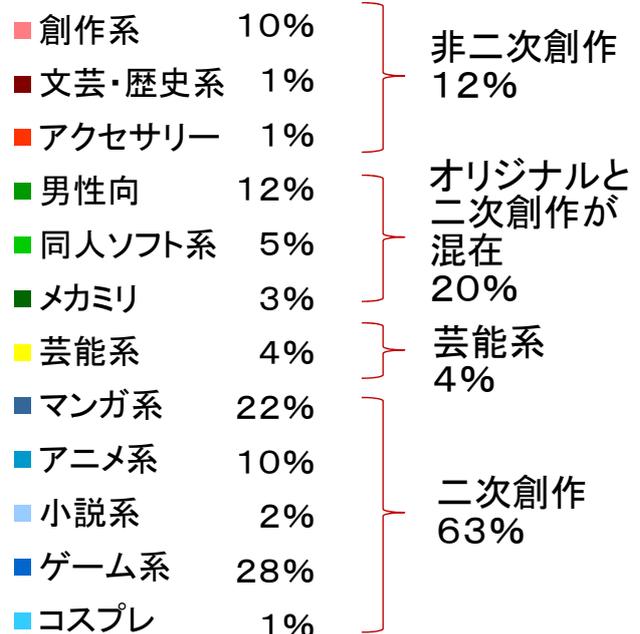
コミックマーケット88

ジャンル毎の割合



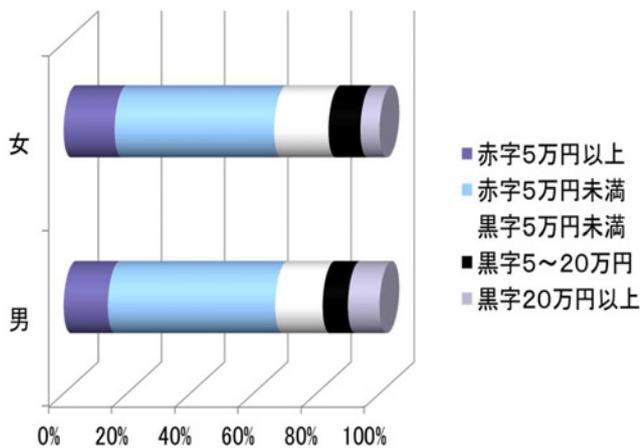
様々なジャンルの生み出す
多様性がパワーとなる

全体の約3/4が 二次創作



● 同人誌制作サークルの7割は赤字

- 二次創作はデッドコピーの海賊版を作っているのとは異なる
- 「ファン」の活動、「草の根」の趣味として同人誌を作っているサークルが大半



- 二次創作で利益を得ているサークルは存在するが、そういう作家の多くはプロとしても活躍していて、自分たちが著作権者の立場でもある

市場における原著作物等の収益性に大きな影響を与えているのか？

● 二次創作が原著作物と一緒に盛り上がる

- 二次創作を描く(読む)までに作品の熱烈なファン=ファンの核になる
- 原著作物に感銘を受けた人が、その思いを加えて二次創作で新たな価値を生み出す。その価値の連鎖が、共感の輪を拡げていく
 - ファン同士のコミュニケーションのベースとなり、作品の楽しみ方を共有→原著作物のファンの拡大にも貢献
- 人気のある同人誌サークルが二次創作を行うことで、原著作物の人気が高まることもある
- コミックマーケットには様々なコンテンツホルダが企業参加している(次ページ参照)
 - 一緒にその作品を盛り上げてくれる「ファン」でもあり、作品にお金を払ってくれる「ファン」でもあることは、コンテンツホルダにも理解されている
 - コンテンツホルダ側もマーケティングの場として活用
- 二次創作は、**プラスの意味で、現著作物の収益性に影響を与えてもいる**

出版社

小学館、講談社、KADOKAWA、角川書店、アスキー・メディアワークス、エンターブレイン、メディアファクトリー、芳文社、朝日新聞出版、新潮社、竹書房、ホビージャパン、一迅社、徳間書店、マッグガーデン、ワニブックス、双葉社、少年画報社、ソフトバンククリエイティブ、オーバーラップ、日本文芸社、秋田書店、創芸社

アニメ

東映アニメーション、サテライト、京都アニメーション、シャフト、ユーフォーテーブル、AIC、スタジオディーン、Production I.G、トムス・エンタテインメント、PA Works

制作系

東宝、松竹、アニプレックス、キングレコード、5pb、ポニーキャニオン、ワーナーホームビデオ、GENCO、イマジカイメージワークス、マーベラスジェネオン・ユニバーサル、フライングドッグ、エイベックス、東北新社

その他

アニメイト、マリン・エンタテインメント、ムービック、フロンティアワークス、ブロッコリー、手塚プロダクション、サンリオウエーブ、VOLKS、ブシロード、ドワンゴ、pixiv、グッドスマイルカンパニー、タカラトミー・アーツ、ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン、日本国際映画著作権協会

ゲーム

コナミ、SEGA、ニトロプラス、レッドエンタテインメント、サイバーエージェント、DeNA(mobage)、Cygames、ノーツ(TYPE-MOON)、日本ファルコム、アイディアファクトリー(オトメイト)、アークシステムワークス、AUGUST、Visual Arts、ユニゾンシフト、アクアプラス、オメガビジョン(Navel)、アルケミスト、工画堂スタジオ、あかべえそふとつう、F&C、ホークアイ(みなとソフト)、アリスソフト、NET、平和、ユニバーサルエンタテインメント

放送局

NHK、日本テレビ、TBSテレビ、フジテレビ、文化放送、ラジオ関西、読売テレビエンタープライズ、AT-X

一般系

京都市、鳥取県、サントリー、雪印メグミルク、earth music & ecology Japan、新日本プロレス、オンキヨー、マイクロソフト、Google、KDDI、MIKASA、NTTぷらら、GMOインターネット、カンロ、セブン&アイネットメディア、HONDA、森永製菓、ポートレース多摩川、ルミネエスト、ユニティ・テクノロジーズ

7

市場における原著作物等の収益性に大きな影響を与えているのか？

- コンテンツホルダに二次創作は暖かく見守っていただいている
 - 二次創作を原則自由に行っているコンテンツホルダも存在する
 - 個別のパロディ同人誌に対しては信頼関係を前提に「黙認」
 - 「許諾」ではなく「黙認」で権利者としての権利を担保
 - 個別に許諾を出すのは非現実的
 - 手間と期間が見合わない(コミケ1回だけで約6万種)
 - 「ファン」がやっていることとして目くじらは立てない
 - 自主的なコミュニティの盛り上がり任せに任せて敢えて触れない

- 模倣していく中で創作を学んでいく
 - 「自己表現をしたい」という強い欲求があったとしても、最初は、オリジナルな作品を生み出す能力が質的・量的に限界
 - 作家は、ある日突然作家になるのではなく、ファンが先人の作品を受容し、模倣することからはじまる
 - これは、古今東西問わず変わらないが、その模倣の結果としての「作品」を、他者に評価してもらうのは非常に難しい

- 二次創作が**新たな創作を産む、創作者の数を増やす**
 - キャラクターや設定、物語の説明が不要であり、同じ作品を媒介とした共通言語・共通世界におけるコミュニケーションのためのツールとして、二次創作が「描く」ことへのハードルを下げる
 - ファンが自分の好きな作品を自分なりに解釈して、自分で描いて、同人誌即売会などの「市場」で、実際に自費で本を作り、それを頒布し対価を得るような形で読者に評価してもらうことをアマチュアの内から経験していく
 - 諸外国にはほとんどない**日本独自の仕組み**
 - 作品の「受け手」が「送り手」に容易に変わりうる
 - 受け手と送り手が入れ替わり続けることで**多様性と創作の再生産を可能**としている
 - 二次創作同人誌のもたらず創作への入りやすさが**日本のクリエイターの裾野を広げている**＝コンテンツホルダにも有益

- コミックマーケットとしての基本的な考え
 - 非親告罪化、法定賠償金は、長い時間をかけて醸成されてきた、ファンとコンテンツホルダの「黙認」の文脈をエコシステムの外部からかき乱し、**日本のマンガ・アニメ・ゲーム文化に多大な影響を与える可能性が高い。**
 - **「国内法整備」は、本来の目的である海賊版対策等必要最低限に絞った形で行って頂きたい**
 - 現時点でTPPの状況は未だ不確定要素も多く**「国内法整備」は慎重に行って頂きたい**
 - 将来の名作・クリエイタを生む可能性の芽を摘むことになりかねない。**のびのび自由に創作活動ができる現状の環境維持を**

- そもそも非親告罪化、法定賠償金の必要性？
 - 過去二次創作におけるトラブルは非常にレアケース
 - 著作権者から申し出があれば、ほとんどがそれに素直に従う。**海賊版**のように著作権者の申し出を無視して無法を働いているわけではない
 - 非親告罪化でなければ解決不能なトラブルがそもそも存在しない
- 非親告罪化、法定賠償金は、ファンに委縮・自粛をもたらす
 - ファンは、学業・正業ある人たちが大半
 - リスクがあると思えば避けて通ってしまう
 - **不安は、過度あるいは不要な自粛をもたらす**
 - TPPにおいて今般ご配慮いただいた点についても、ファンを不安にさせないような形で「国内法整備」に繋げていただかないと、自粛は容易に起こる

- 非親告罪化は、著作権者にも委縮・自粛をもたらす
 - 日本のコンテンツ業界においては、他社の人気作品のパロディを許諾なく別作品に入れ込むことは珍しいことではなく、それが問題になったこともほとんどない。
 - お互いがお互いに許容しあうことで、表現がより面白くなることに重きを置いてきた結果
 - コンテンツホルダが、パロディ・二次創作同人誌へのある種の寛容さを持っておられる背景
 - 上記の文化的な背景
 - 著作権侵害が「親告罪」であり、判断は著作権者に委ねられる(許容するという選択肢を有する)という法的背景
 - 非親告罪化は、同人誌という問題を越えて、こうした**日本的な曖昧さと信頼関係がもたらした文化**に対して、多大なる悪影響を与えてしまう恐れ

まとめに代えて

- 現在のエコシステム
 - 送り手のファン、受け手のファン、コンテンツホルダ、**すべてのステイクホルダにとって概ね問題が無い・あるいはメリットがある**形で成立している
 - このエコシステムは**日本にだけ存在**。日本のマンガ・アニメ・ゲームにおいて、多様なクリエイターが多様で豊かな作品を生み出す源の一つである
 - 結果的に、世界で一番多くのマンガ、アニメ、ゲーム作品を抱える日本のシステムこそが、クリエイター、作品を育成する上で最も効果的なものであったではないか？
 - 「国内法整備」においては、日本のクリエイターがこれまで積み上げてきた流れを否定し、**世界的に競争力を持つ日本の素晴らしいクリエイター、作品の魅力**を減ずることのないように**十分な配慮が必要**
 - **現在の自由な表現活動を許容する社会状況を維持**できる著作権のシステムが構築されることが、日本の表現文化全体に有益と考える

• コミックマーケットの「草の根」活動

- コミックマーケットは今年3月に「オタクサミット2015」を開催
- 世界中の日本のアニメやマンガを扱うイベントを多数(17の国と地域、28団体)集めて交流を持ち、今後の相互協力を進めるために、コミックマーケット準備会主導で「国際オタクイベント協会」を設立(10月現在、現在22の国と地域、48団体に増加)
- 来年は国外で第2回総会を開く計画もあり、オリンピックに向けて日本に対して好意的な諸外国のマンガ・アニメ・ゲームのファンにも盛り上がりを作っていける立場
- 特にアジア圏ではコミケを模して同人誌を作り、即売会を開く団体も増加している現状。TPPにおいてアメリカ型の著作権システムに合わせると、世界的に広がりつつある日本由来のマンガ・アニメ・ゲーム文化がさらなる発展する土壌を奪う可能性大
- むしろ日本的なやり方がクリエイタ、作品を育てていくために効果的なシステムであるとして、現状進んでいる国内、海外との連携を続けられるような合意形成が望ましい